



Pour 1 à 4 joueurs
de 10 ans et plus

Le Labyrinthe Maudit

ATTENTION ! Ne regardez **pas** le matériel de jeu (cartes, livret, etc.) **pour l'instant !** Lisez **d'abord** ce livret de règles **ensemble et à voix haute**, et suivez attentivement toutes les instructions.

De quoi parle le jeu ?

« Et maintenant, mesdames et messieurs, vous avez quartier libre ! Nous vous recommandons de visiter les merveilleux jardins du Sombre Château. Ne ratez pas non plus le célèbre labyrinthe de pierre ! Mais surtout, soyez à l'heure pour le départ du bus ! »

Vous allez enfin voir ce fameux labyrinthe pour de vrai ! On raconte beaucoup d'histoires à son sujet : il renfermerait des créatures mythiques, et nombreuses seraient les personnes à y avoir disparu. Le guide vous rattrape : « Vous allez dans le labyrinthe ? Prenez ceci, vous pourriez en avoir besoin ! » Il vous fait un clin d'œil et vous donne un étrange disque. Mal à l'aise, vous vous dirigez vers l'imposant dédale de pierre. Ses murs font au moins 4 mètres de haut !

Au moment où vous y pénétrez, le ciel s'assombrit. « Espérons qu'il ne se mette pas à pleuvoir », murmurez-vous. Plus loin, un touriste de votre groupe, tout en tapotant le nez d'une sculpture avec dédain, s'écrie : « Eh, regardez cette statue hideuse ! »

Soudain, l'entrée du labyrinthe se referme avec fracas, et une voix inquiétante s'adresse à chacun d'entre vous : « **Résolvez toutes les énigmes du labyrinthe pour espérer échapper à sa malédiction !** Si vous n'y parvenez pas, vous resterez prisonnier à tout jamais ! »

IMPORTANT : Ne regardez pas en détail les éléments du jeu avant de commencer la partie ! Attendez que « le jeu » vous demande de le faire.

Matériel de jeu

85 cartes

30 cartes Aide

30 cartes Réponse

25 cartes Énigme

1 livret

1 disque décodeur

13 objets étranges

(1 gargouille,

1 punaise,

8 meubles,

3 serpents)



Matériel supplémentaire

De plus, vous aurez besoin de quelque chose pour écrire (idéalement un stylo noir et un crayon), d'une paire de ciseaux, d'une règle et d'une ou deux feuilles de papier pour prendre des notes. Il vous faudra également une montre (idéalement un chronomètre) pour surveiller le temps écoulé.

Chère joueuse, cher joueur, sachez que nous apportons le plus grand soin à la production et à l'assemblage de nos jeux.

Si jamais un élément venait à manquer, nous vous prions de nous en excuser. Merci de nous le signaler à l'adresse suivante :

sav@iello.fr

Mise en place

Placez le livret et le disque décodeur au centre de la table. Détachez les 8 meubles, les 3 serpents et la gargouille. Servez-vous ensuite de la punaise pour percer les 10 trous de la cascade sous la gargouille, puis mettez tous les objets étranges de côté. Vous n'en aurez besoin que plus tard dans la partie.



Triez les **cartes** en 3 paquets, en fonction de ce qui est inscrit sur leur dos :

- > **Cartes Énigme** (rouges)
- > **Cartes Réponse** (bleues)
- > **Cartes Aide** (vertes)

Faites attention à ne pas regarder le recto de ces cartes.

Vérifiez que les **cartes Réponse** et les **cartes Énigme** sont triées par ordre croissant ou alphabétique, en suivant les numéros ou les lettres. Triez les **cartes Aide** en plaçant les cartes de même symbole l'une sur l'autre, de manière à ce que la carte « 1^{er} INDICE » soit au-dessus de la carte « 2^e INDICE », et que cette dernière soit au-dessus de la carte « SOLUTION ». Mettez ensuite les 10 paquets de cartes Aide de côté.

Où est le plateau de jeu ?

Ce jeu n'a aucun plateau ! À vous de trouver ce que vous devez faire pour avancer dans le jeu. Au début de la partie, vous n'avez que le livret et le disque décodeur à votre disposition.

Au cours de la partie viendront s'ajouter les **cartes Énigme** que vous aurez repérées sur les illustrations ou que le texte vous invitera à prendre. Dès que c'est le cas, vous pouvez **prendre** les cartes correspondantes dans le paquet de cartes Énigme et les **regarder**. Dans ce jeu, vous découvrirez des cartes Énigme allant de A à Y.



Exemple :

Dans le livret, vous voyez apparaître la carte Énigme A. Vous pouvez donc **immédiatement prendre** la carte Énigme correspondante dans le paquet et la **regarder**.



Vous n'avez le droit de prendre une **carte Réponse** qu'après avoir entré un code dans le disque décodeur. Celui-ci vous indique alors spécifiquement la carte à prendre.

De même, vous ne pouvez prendre les **objets étranges** que lorsqu'on vous le demande explicitement. Avant cela, laissez-les de côté !

Déroulement du jeu

Votre but est de trouver, le plus vite possible, comment sortir de ce labyrinthe. Cela serait nettement plus simple s'il n'y avait pas toute une quantité d'énigmes à résoudre avant d'y parvenir !

IMPORTANT : Pour résoudre les énigmes, vous pouvez **écrire sur le matériel**, le **plier** ou encore le **découper...** Tout ceci est autorisé, et parfois même nécessaire. Vous ne pouvez jouer au jeu qu'une seule et unique fois : après cela vous connaîtrez toutes les solutions aux énigmes et le matériel ne vous servira plus à rien !

Dans le livret, vous irez **d'énigme en énigme**. Chacune d'elles est associée à un **symbole** et vous ne pourrez les résoudre que grâce à des **codes à trois chiffres**. Quand vous êtes face à une énigme, observez attentivement les pages du livret et les cartes correspondantes. Réfléchissez à la manière de résoudre cette énigme afin de découvrir le code à trois chiffres que vous devrez ensuite entrer dans le **disque décodeur**.

Sur le bord extérieur du disque se trouvent **10 symboles différents**. Chaque symbole représente l'un des codes à trouver. Repérez ces **symboles** sur le livret ou les cartes correspondant à l'énigme que vous cherchez à élucider. Ensuite, entrez le code sous le symbole correspondant du disque décodeur, **de l'extérieur vers l'intérieur**. Vous verrez alors apparaître un nombre dans la **fenêtre** de la plus petite roue. Ce nombre vous indique le **numéro de la carte Réponse** que vous êtes autorisé à sortir du paquet et à regarder.

Exemple :

Pour l'énigme avec le symbole , vous avez identifié **4 0 2** comme étant le code. Vous entrez cette combinaison sous le symbole  du disque décodeur. Dans la petite fenêtre, vous voyez apparaître le **numéro de la carte Réponse** que vous êtes désormais autorisé à récupérer dans le paquet et à regarder (ici, la carte numéro 12).





➔ Le code est-il incorrect ?

Si oui, vous verrez un **X** sur la **carte Réponse**. Vérifiez bien que vous avez entré le code que vous vouliez sous le bon symbole du disque décodeur. Si cela ne vient pas de là, vous avez peut-être raté un indice. Remettez simplement la carte à sa place dans le paquet et penchez-vous à nouveau sur l'énigme.



➔ Le code est-il *probablement* correct ?

Si oui, la **carte Réponse** ressemblera à l'illustration ci-contre.

Où peut-on voir les symboles des codes ?

Sur ces **cartes Réponse**, chaque énigme est associée à une **illustration** et à son **symbole**. Dans cet exemple, vous souhaitez ouvrir la caisse en bois associée au **symbole** . Cherchez sur la carte Réponse le dessin et le symbole correspondants. La carte Réponse que vous devez prendre sera indiquée à côté.



Ici, la carte Réponse indiquée est la numéro 7. Cherchez cette carte dans le paquet. C'est seulement la **seconde carte Réponse**, découverte en suivant ce processus, qui vous révélera si votre code est **réellement** correct.



➔ Le code est-il *réellement* correct ?

Si oui, la **seconde carte Réponse** vous indiquera comment continuer. Vous verrez sur cette carte une ou plusieurs nouvelles **cartes Énigme** que vous aurez alors le droit de **prendre dans le paquet** et de regarder immédiatement.

➔ Le code est-il *vraiment* incorrect ?

Eh bien, dans ce cas, vous tomberez sur une **carte Réponse avec un X**. Vérifiez l'ordre des chiffres du code sur le disque décodeur et assurez-vous de les avoir bien entrés sous le bon symbole. Si le code est toujours faux, vous avez sans doute fait une erreur de raisonnement. Continuez à réfléchir à l'énigme et proposez un code différent !



IMPORTANT : Vous devez résoudre les énigmes dans l'ordre !

Ne feuillotez pas les pages du livret et ne commencez pas une nouvelle énigme avant que le jeu ne vous y autorise (c'est-à-dire avant d'avoir résolu une énigme et d'avoir le code vous permettant d'en révéler une nouvelle) !

N'oubliez pas !

- ➔ Les énigmes, sur les cartes Réponse, sont mentionnées dans l'ordre, d'abord de haut en bas dans la colonne de gauche, puis à nouveau de haut en bas dans la colonne de droite.
- ➔ Qu'elles soient justes ou fausses, remettez toutes les cartes portant cette mention dans le paquet de cartes Réponse.
- ➔ Tous les codes doivent être déduits de manière logique. Le but n'est pas d'essayer toutes les combinaisons possibles sur le disque décodeur.



Besoin d'aide ?

Bien entendu, le jeu peut vous venir en aide si vous vous retrouvez coincé. Pour chaque énigme, vous pourrez bénéficier de 3 cartes Aide pour vous mettre sur la voie. Vous les repérerez grâce au symbole sur leur dos.

En plus de vous donner un indice initial utile, les cartes Aide « 1^{er} INDICE » vous indiquent quelles cartes Énigme sont nécessaires pour résoudre l'énigme correspondante.

Les cartes Aide « 2^e INDICE » vous aideront de façon un peu plus concrète pour trouver la solution.

Enfin, les cartes Aide « SOLUTION » donnent la solution à l'énigme.

N'hésitez pas à vous servir des cartes Aide si vous vous retrouvez coincé. Placez les cartes Aide utilisées dans une défausse, face visible.

Quand le jeu s'arrête-t-il ?

Le jeu se termine lorsque vous avez résolu la dernière énigme et que vous êtes sorti du Labyrinthe Maudit. Une carte vous annoncera que la partie est finie.

Score

Vous avez résolu toutes les énigmes, vous remportez donc la partie, bravo ! Vous pouvez consulter le tableau ci-dessous pour évaluer votre réussite. Lors du calcul des cartes Aide, ne prenez en compte que celles qui vous ont donné de nouvelles pistes ou des solutions.

	Aucune carte Aide	1 – 2 cartes Aide	3 – 5 cartes Aide	6 – 10 cartes Aide	> 10 cartes Aide
< 60 min	10 étoiles	9 étoiles	8 étoiles	6 étoiles	5 étoiles
< 75 min	9 étoiles	8 étoiles	7 étoiles	5 étoiles	4 étoiles
≤ 90 min	8 étoiles	7 étoiles	6 étoiles	4 étoiles	3 étoiles
> 90 min	7 étoiles	6 étoiles	5 étoiles	3 étoiles	2 étoiles

Le jeu va commencer

Eh bien, qu'est-ce que vous attendez ? **Lancez le chronomètre !** Maintenant, vous avez le droit d'ouvrir le livret et de commencer le jeu à la page 2. Amusez-vous bien avec *EXIT – Le Labyrinthe Maudit* !

Inka & Markus Brand ainsi que Kosmos remercient toutes les personnes qui ont testé le jeu et relu les règles.



Les auteurs : Inka & Markus Brand vivent avec leurs enfants Lukas et Emely à Gummersbach en Allemagne. Ils ont publié ensemble de nombreux jeux pour enfants et pour toute la famille. Ils ont remporté un grand nombre de prix. Bien sûr, ils sont passionnés par les escape games et les jeux d'énigmes.

Concept d'*EXIT* : KOSMOS
(Ralph Querfurth, Sandra Tochtermann)
Illustrations : Michael Menzel
Illustration de couverture : Martin Hoffmann
Graphisme et graphisme du titre : Fine Tuning
Rédaction : Katja Ermitsch
Développement technique : Monika Schall
Production : Ralf Paucke
Édition française : IELLO
Traduction française : Laura Muller-Thoma
Relecture française : Maëva Debieu Rosas, Marie-Laure Faurite (Tradixit)
Graphisme édition française : Charlie Metz

© 2021 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
© 2022 IELLO pour la version française
IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341
54180 Heillecourt, France
www.iello.com

Tous droits réservés
Imprimé en Allemagne

Ce jeu est recyclable. Séparez le plastique du papier et du carton. Si vous avez terminé le jeu sans endommager le matériel, vous pouvez le donner à quelqu'un qui ne l'a pas encore résolu.



CERTIFICAT

Les joueurs et joueuses suivants



ont réussi à sortir du Labyrinthe Maudit

le

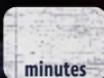


à



Quelle performance incroyable ! Ils ont fait preuve de courage et de logique pour briser la malédiction.

Pour ce faire, ils ont eu besoin de



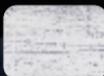
minutes

et



secondes

Ils ont utilisé un total de



cartes Aide.

Ils ont donc gagné



étoiles !

L'énigme la plus amusante était



L'énigme la plus compliquée était

