EXIT LE JEU

Le Château Lugubre

Pour 1 à 4 joueurs de 10 ans et plus

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

De quoi parle le jeu ?

Gaston a toujours été un peu loufoque. Chaque fois que le vieillard croisait quelqu'un, il se sentait obligé de raconter des histoires terrifiantes. Les enfants du village l'aimaient bien, ils restaient pendus à ses lèvres pendant des heures. Gaston aimait par-dessus tout raconter les légendes qui entourent le sinistre château situé non loin du village. Cela fait des décennies que les rumeurs les plus horribles circulent au sujet du châtelain, mais seul Gaston leur accordait une quelconque importance. Hier soir, il a déclaré à qui voulait bien l'écouter qu'il allait enfin tirer toutes ces légendes au clair… Et personne ne l'a revu depuis.

Tout cela vous inquiète… Vous appréciez ce vieil homme farfelu, c'est un peu le héros de votre enfance. Il ne faudrait pas qu'il lui soit arrivé quelque chose. Ni une ni deux, vous attrapez votre sac à dos et partez à la recherche de l'aventurier solitaire !



Vous suivez un chemin jusqu'au cœur de la forêt. Les hauts sapins absorbent chaque rayon de lumière, tout y est obscur. Vous vous arrêtez un instant. Un vent léger fait osciller la cime des arbres, vous permettant d'apercevoir par intermittence les tours du fameux château. Hum, qu'est-ce que… Ne serait-ce pas le visage de quelqu'un qui hurle, en haut de l'une des tours ? Gaston vous a souvent raconté l'histoire de ces visages fantomatiques qui hanteraient le château ! Mais ce n'est pas le moment de penser à cela, vous devez trouver le vieil homme, c'est votre priorité !

Après ce qui vous semble être une éternité, vous atteignez une clairière. Étrange ! Plusieurs caisses en bois, quatre disques étonnants et un vieux carnet sont éparpillés au sol. Qu'est-ce que cela peut bien signifier ?

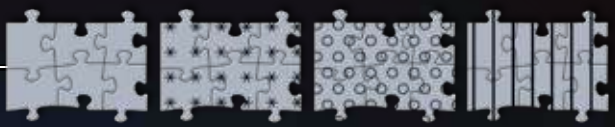
Lisez attentivement les instructions, assemblez le disque décodeur et prenez le document Énigme « Départ » ainsi que le sachet dans lequel se trouve le puzzle au dos uni. Ensuite, lancez le chronomètre et assemblez le premier puzzle. À vous de résoudre toutes les énigmes à temps afin de découvrir le mystère que renferme ce lugubre château et sauver Gaston !

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

Matériel de jeu

- 4 sachets de puzzles de 88 pièces chacun
- 14 documents Énigme
- 10 objets étranges
- 1 disque décodeur en 4 parties
- 1 bouton en 2 parties
- 1 livret de règles qui comprend les indices et solutions aux énigmes

Chaque puzzle possède un dos différent :











Matériel supplémentaire nécessaire

En plus, vous aurez besoin de **quelque chose pour écrire** (idéalement un **feutre** et un **crayon**), d'une **paire de ciseaux** et d'une ou deux **feuilles de papier** pour prendre des notes. Il vous faudra également une **montre** ou, idéalement, un **chronomètre**.

Mise en place

Placez les **14 documents Énigme** sur le côté de la table, de façon à voir tous les symboles. **N'oubliez pas que vous n'avez pas encore le droit de regarder le contenu des documents !**

Vous pouvez, dans un premier temps, laisser les **4 sachets de puzzles** dans la boîte.

Détachez doucement les **4 parties du disque décodeur** et les **10 objets étranges** de la planche. À l'aide d'un objet pointu, percez les deux trous de serrure de l'objet étrange « machine ». Mettez ensuite cet objet étrange de côté avec les 9 autres, vous n'en aurez besoin que plus tard dans la partie.



Assemblage du disque décodeur

Prenez les **2 parties du bouton** et insérez celle qui possède un espace creux dans le **plus grand des disques** (1).

Ensuite, enfilez les autres disques, du plus grand au plus petit, sur cette partie (2). Les **chiffres** sur le bord extérieur de chaque disque doivent se trouver **vers le haut**. Pour finir, insérez la deuxième partie du bouton dans la première. Appuyez bien fort jusqu'à entendre un clic.

Vérifiez que votre disque décodeur correspond bien à l'image ci-contre. Les différents disques tournent-ils sans gêne ? Si oui, mettez le disque décodeur de côté. Si ce n'est pas le cas, vérifiez que les deux parties du bouton sont bien insérées l'une dans l'autre. Lorsque c'est le cas, elles ne se séparent pas aisément.



Où est le plateau de jeu ?

Ce jeu n'a aucun plateau ! Grâce aux **4 images formées par les puzzles** que vous assemblerez au fur et à mesure du jeu, vous en saurez plus sur ce que vous devez découvrir et sur les lieux que vous visitez.

Vous pouvez différencier les 4 puzzles en observant leur dos. Ils ont quatre dos différents :



1 puzzle au dos gris-bleu uni



1 puzzle au dos rayé



1 puzzle au dos étoilé



1 puzzle au dos marqué de ronds

Au cours de la partie, il vous sera précisé quel puzzle sortir de la boîte pour l'assembler.

Exemple :
Au début de la partie, vous n'avez ***accès*** *qu'au* ***puzzle*** *dont les pièces ont le* ***dos uni****, au* ***disque décodeur*** *et au* ***document Énigme « Départ »****.*



Au cours de la partie, s'ajouteront à cela d'autres **documents Énigme**. Vous pourrez prendre et regarder un document Énigme uniquement après avoir entré un code correct dans le disque décodeur, et après que des symboles vous auront clairement indiqué le document Énigme en question. Il est également possible qu'un texte vous autorise explicitement à le faire. Dans ces cas-là, vous pouvez consulter le document mentionné. Chaque fois que vous ouvrirez un document Énigme, vous y trouverez un numéro qui vous sera utile pour l'identifier dans les indices.

Les **objets étranges** ne pourront être utilisés qu'à partir du moment où il aura été **clairement indiqué** que vous les avez trouvés. Avant cela, ils doivent obligatoirement rester de côté !

Déroulement du jeu

Votre but est de retrouver Gaston le plus vite possible et de découvrir le secret du Château Lugubre. Cela serait sans doute nettement plus simple s'il n'y avait pas toute une série d'énigmes à résoudre pour y arriver !

IMPORTANT : Vous pouvez écrire sur le matériel, le plier ou le déchirer…
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 énigmes et ne pourrez plus vous servir du matériel !

Les énigmes vous mèneront de lieu en lieu. Vous tomberez sur de nombreux **objets fermés** ou **portes verrouillées**. Pour y avoir accès, vous devrez trouver les **codes à trois chiffres** permettant d'ouvrir les **cadenas colorés**.

Quand vous êtes devant une énigme, observez attentivement le matériel déjà à votre disposition. Cela peut comprendre des objets étranges, des documents Énigme, des morceaux de puzzle, le livret de règles ou la boîte de jeu. Réfléchissez à la résolution de l'énigme afin de trouver le code à trois chiffres. Entrez ensuite ce code dans le **disque décodeur**.

Sur le bord extérieur du disque décodeur sont représentés **dix cadenas de couleurs différentes**. Chaque cadenas correspond à un code à trouver. Faites attention **à la couleur des cadenas** accrochés aux objets ou aux portes sur les images des puzzles ! Pour chacun de ces cadenas, entrez le **code à trois chiffres** correspondant dans le disque décodeur, sous son symbole, **de l'extérieur vers l'intérieur**. Retournez ensuite le disque décodeur. Dans la petite fenêtre à l'arrière apparaît une image qui vous révèle si le code est peut-être juste.

Exemple :
*Pour l'énigme avec le **cadenas vert** , vous avez trouvé le code **8 6 2**. Vous entrez cette combinaison sous le cadenas vert du disque décodeur, **de l'extérieur vers l'intérieur**. Retournez ensuite le disque pour **vérifier** votre **code**.*





➡ Le code est-il incorrect ?

Si oui, vous verrez apparaître dans la petite **fenêtre** au **verso** du disque un ✗ ou un cadenas d'une **AUTRE couleur**. Vérifiez le code que vous avez entré à l'avant ainsi que son emplacement (est-il sous le cadenas de la bonne couleur ?). Si c'est toujours faux, reprenez l'énigme afin de trouver un autre code.



➡ Le code est-il *probablement* correct ?

Si oui, vous verrez apparaître dans la petite fenêtre au verso du disque un **cadenas** de la **MÊME couleur** que celle du cadenas que vous souhaitez ouvrir.

Retournez à nouveau le disque. Dans les **fenêtres** des **trois plus petits disques**, vous verrez **trois symboles**. En les lisant de **l'extérieur vers l'intérieur**, ces derniers forment une combinaison, donnée dans un ordre précis. Cherchez cette combinaison sur les documents Énigme.



Exemple :
Vous souhaitez ouvrir la caisse avec le cadenas vert. Après avoir entré votre code sous le cadenas vert dans le disque décodeur, puis après avoir vu le cadenas vert dans la petite fenêtre au verso du disque, vous lisez les symboles .
Cherchez à présent le document Énigme portant cette suite de symboles et ouvrez-le.



➡ Le code est-il *réellement* correct ?

Si vous trouvez un **document Énigme portant la même suite de symboles** que celle apparue sur le disque décodeur, alors votre code est juste. Prenez **immédiatement** ce document Énigme et **ouvrez-le**. Il vous indiquera comment continuer l'aventure.

➡ Le code est-il *finalement* incorrect ?

Dans ce cas, vous ne trouverez **pas de document Énigme portant la même suite de symboles**. Vérifiez l'ordre des chiffres du code, puis vérifiez que la couleur du cadenas sous lequel vous avez entré le code est bien la même que celle du cadenas que vous souhaitez ouvrir. Si c'est toujours faux, reprenez l'énigme et proposez un autre code.



IMPORTANT : Vous devez **résoudre les énigmes dans l'ordre** ! Cela signifie que vous pouvez prendre le document Énigme suivant, ou assembler le prochain puzzle, uniquement lorsque vous avez trouvé le code vous permettant de le faire ou lorsque le jeu vous y autorise explicitement.

Besoin d'aide ?

Bien entendu, le jeu peut vous venir en aide si vous vous retrouvez bloqué. Pour chaque code, donc pour chaque couleur de cadenas, il y a trois niveaux d'aide.

En plus de vous donner un indice initial utile, les encadrés **« 1er INDICE »** vous indiquent quels documents Énigme ou puzzles, vous devez avoir à disposition pour résoudre l'énigme correspondante.

Les encadrés **« 2e INDICE »** vous donneront une aide un peu plus concrète pour trouver la solution à l'énigme correspondante.

Enfin, les encadrés **« SOLUTION »** fournissent la solution à l'énigme et les symboles du document Énigme suivant.

La partie AIDE, de couleur verte, commence au dos de ce livret. Sur la page 1 (sommaire), vous verrez où se trouve l'indice que vous cherchez. Ne regardez que l'indice dont vous avez besoin pour l'énigme en cours. Vous trouverez une courte explication à ce sujet à la page 2 de la partie AIDE.



Il n'y a pas de honte à consulter des indices lorsque l'on est bloqué. Si vous consultez un indice qui vous a donné **une NOUVELLE indication ou une solution**, cochez la case en bas à droite de l'encadré correspondant. À la fin de la partie, vous le prendrez en compte dans votre évaluation finale.

Quand le jeu s'arrête-t-il ?

Le jeu se termine quand vous avez résolu la dernière énigme, c'est-à-dire lorsque vous avez retrouvé Gaston et que vous avez découvert le secret du Château Lugubre.
Un document Énigme vous l'indiquera.

Score

Avoir résolu toutes les énigmes et assemblé tous les puzzles représente déjà une belle réussite ! Si vous souhaitez vous évaluer plus en détail, savoir à quel point vous avez été doué pour assembler les puzzles et résoudre les énigmes, regardez le tableau ci-dessous. **Pour comptabiliser les indices que vous avez consultés, faites la somme des cases que vous avez cochées. Si un indice vous a révélé quelque chose que vous saviez déjà, ne l'incluez pas dans le calcul (la case correspondante ne devrait d'ailleurs pas être cochée) !**

	Aucune carte Aide	1 – 2 cartes Aide	3 – 5 cartes Aide	6 – 10 cartes Aide	> 10 cartes Aide
< 100 min	10 étoiles	9 étoiles	8 étoiles	6 étoiles	5 étoiles
< 120 min	9 étoiles	8 étoiles	7 étoiles	5 étoiles	4 étoiles
< 150 min	8 étoiles	7 étoiles	6 étoiles	4 étoiles	3 étoiles
< 180 min	7 étoiles	6 étoiles	5 étoiles	3 étoiles	2 étoiles
≥ 180 min	6 étoiles	5 étoiles	4 étoiles	2 étoiles	1 étoile

Le jeu va commencer



Eh bien, qu'est-ce que vous attendez ? Pour vous mettre en condition, vous pouvez, si vous le souhaitez, relire l'histoire à la page 1.
Pour commencer, prenez le **disque décodeur**, le sachet contenant le **puzzle au dos uni** et le **document Énigme « Départ ». Lancez le chronomètre** et assemblez le premier puzzle.

Amusez-vous bien avec ***EXIT – Le Château Lugubre*** !

IMPORTANT : Vous pourrez avoir besoin des puzzles tout au long de votre aventure ! Gardez-les assemblés jusqu'à la fin de la partie ! N'hésitez pas, si vous en ressentez le besoin, à faire une pause en cours de partie. Pour cela, mettez vos puzzles assemblés de côté, et séparez bien les documents Énigme que vous avez déjà découverts de ceux que vous n'avez pas encore le droit de consulter.

Les auteurs et Kosmos remercient toutes les personnes qui ont essayé 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 grâce auxquels ils ont remporté un grand nombre de prix. Bien sûr, ce sont des passionnés d'escape games et de jeux d'énigmes.

Concept d'*EXIT* : Ralph Querfurth, Sandra Dochtermann
Rédaction et management produit : Katja Ermitsch
Développement technique : Monika Schall, Deryl Tjahja
Illustrations : Florian Biege
Illustration de couverture : Martin Hoffmann
Graphisme : Michaela Kienle, épaulée par l'atelier198
Édition française : IELLO
Traduction française : Laura Muller-Thoma
Relecture française : Maëva Debieu Rosas, Marie-Laure Faurite

© 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.



ATTENTION ! NE PAS FEUILLETER !
Au dos de cette page se trouve la partie AIDE.

EXIT LE JEU

CERTIFICAT

Les intrépides joueuses et joueurs suivants

ont percé à jour le mystère du Château Lugubre et ont sauvé Gaston des griffes du châtelain

le à

Félicitations !

Pour ce faire, ils ont eu besoin de minutes et secondes

Ils ont utilisé un total de indices.

Ils ont donc gagné étoiles !

Ils ont obtenu étoiles bonus grâce à leur ingéniosité pour combattre le châtelain.

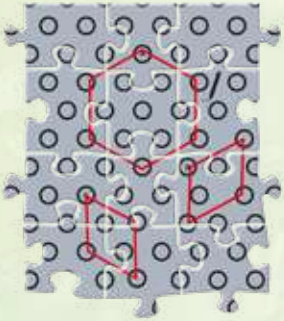
Ils ont donc collecté un total de

étoiles

et sont prêts pour de nouvelles aventures encore plus dangereuses.

SOLUTION

Le message codé délivré par la toile d'araignée du puzzle vous invite à regarder derrière la tapisserie. Retirez en un morceau l'ensemble des pièces de puzzle sur lesquelles est représentée la tapisserie et retournez-les pour voir le verso. Observez alors bien les ronds au dos de ces pièces. Avez-vous remarqué les lettres A, B et C ? De plus, certains ronds sont ouverts par endroits. Si vous reliez les ouvertures des différents ronds en ligne droite, vous obtiendrez pour A, B et C des formes correspondant à deux des symboles du disque décodeur (l'un est en double).



Vous obtenez la suite de symboles :



Vous n'avez pas besoin d'entrer de chiffres dans le disque décodeur.

Vous pouvez maintenant prendre le document Énigme qui porte cette suite de symboles.

SOLUTION

Après avoir reproduit sur vos doigts les lettres figurant sur les tableaux, votre main gauche devrait ressembler à cela :



Et votre main droite à cela :



Croisez ensuite vos mains comme sur le dessin du coffre et vous obtiendrez le message suivant : « CHERCHEZ LES O DE IELLO ». Qu'est-ce que cela signifie ? Peut-être devriez-vous examiner attentivement les nombreux logos IELLO figurant sur la boîte de jeu et les règles. Observez ce logo partout où il apparaît, et prêtez en particulier attention aux « O ». Sur le rabat droit du couvercle de la boîte, vous trouverez un « O » avec un 0 dedans. Sur les tranches les plus longues du dos de la boîte, vous trouverez de la même manière les chiffres 3 et 4.

L'ordre des chiffres vous est ensuite indiqué par les petites bandes sur la porte secrète : d'abord le chiffre le plus petit, puis le plus grand, et enfin celui du milieu. Vous obtenez le code **0 4 3**.

Entrez ces chiffres sous le cadenas dans le disque décodeur.

Vous obtiendrez cette suite de symboles :



Vous pouvez maintenant prendre le document Énigme qui porte cette suite de symboles.

Indices pour ouvrir le coffre



Pour la solution, tournez **la moitié de la page**

1er indice

La toile d'araignée du document Énigme 8 est très semblable à celle tissée dans le coin du puzzle. À la place des chiffres figurant sur la photo du document Énigme, vous trouvez toutefois des lettres. Comment les déchiffrer ? Peut-être le chiffre 1 correspond-il à la première lettre d'un message caché ?

Nécessaire :



+ **document Énigme 8**

2e indice

Si vous associez chacun des chiffres de la toile de la photo à la lettre correspondante sur le puzzle, vous obtenez le message suivant : « Regardez derrière la tapisserie ». Et effectivement, il y a bien une tapisserie dans cette pièce. Regardez alors le dos du puzzle à cet endroit ! Remarquez-vous quelque chose de spécial ? Vous pourriez avoir besoin d'un stylo pour tracer des lignes droites et obtenir ce que vous cherchez. N'hésitez pas et prenez-le directement !

Indices pour ouvrir la porte secrète



Pour la solution, tournez **toute la page**

1er indice

Le document Énigme 9 montre le caveau une fois que vous avez déplacé et ouvert le coffre. À l'intérieur se trouve un papier avec un étrange dessin : deux mains entrecroisées et un stylo. Mais ce ne sont pas les seules mains que vous remarquez dans cette pièce. Observez de près les tableaux accrochés aux murs. Seraient-ce des lettres que l'on peut lire sur les doigts qui y sont représentés ?

Nécessaire :



+ **document Énigme 9**

2e indice

Le stylo représenté sur le morceau de papier suggère que vous reproduisiez les lettres sur vos propres doigts, exactement comme sur les tableaux. Ne confondez pas main droite et main gauche. Placez ensuite vos mains comme sur le dessin (posez votre pouce droit sur le gauche). Parviendrez-vous à comprendre le message ? L'étrange flèche en zigzag dessinée sur le couvercle du coffre indique le sens de lecture. Lisez l'indice doigt après doigt. Cherchez ensuite ce qui est demandé, et ce trois fois.

SOLUTION

À l'arrière de la boîte de jeu se trouve une chauve-souris. Au milieu de sa poitrine trône une pierre rouge, et sur son corps sont inscrits plusieurs noms. Prenez alors les deux pièces de puzzle où sont représentées les clefs. Si vous les insérez et les tournez correctement dans les trous de l'objet étrange « machine », elles forment une fenêtre.

Placez la machine au niveau des marques dorées situées juste en dessous de la chauve-souris.



Regardez ensuite par le trou ovale et VISEZ la pierre rouge, de sorte à ne voir QUE cette dernière ! Dans les renfoncements (ou creux) des deux pièces de puzzle, vous verrez apparaître certaines des lettres, inscrites sur la chauve-souris : V, VI et I.



Transformées en chiffres romains, ces lettres donnent, de gauche à droite, les chiffres du code : **5 6 1**.

Entrez ces chiffres sous le cadenas dans le disque décodeur.

Vous obtiendrez cette suite de symboles :

Vous pouvez maintenant prendre le document Énigme qui porte cette suite de symboles.

SOLUTION

Reliez sur le puzzle les chiffres dans l'ordre croissant. Vous formerez ainsi deux flèches sur le cercueil et une flèche sur la carafe.



Après l'avoir découpé, placez le cercueil découpé du document Énigme 7 sur celui du puzzle. Les flèches pointent alors vers certaines chauves-souris.



Un élément pose toutefois problème : sur le puzzle, la carafe est renversée. La flèche de la carafe pointe donc maintenant vers la gauche et non plus vers le haut, désignant ainsi des chauves-souris différentes.



Comptez ensuite les points sur le corps et les ailes des chauves-souris ainsi désignées. En suivant l'ordre indiqué par les lettres (A, B et C), vous obtenez le code **3 0 5**.

Entrez ces chiffres sous le cadenas dans le disque décodeur.

Vous obtiendrez cette suite de symboles :

Vous pouvez maintenant prendre le document Énigme qui porte cette suite de symboles.

Indices pour ouvrir la porte du caveau



Pour la solution, tournez **la moitié de la page**

1er indice

Suivez les instructions du document Énigme 6. Les clefs que vous cherchez se trouvent sur l'image du puzzle : regardez du côté des œuvres d'art et de l'escalier de gauche. Insérez chaque clef dans un trou de serrure, de sorte que les deux soient orientées vers le centre, où se trouve l'œil dessiné sur la machine. N'inversez pas les clefs ! Tournez ensuite les pièces de puzzle à 90° dans le sens antihoraire. Les clefs doivent à présent être visibles en entier si vous vous placez du côté de l'œil. Et ensuite ?

Nécessaire :

 +  + **document Énigme 6**

2e indice

Le deuxième point de la notice vous indique que vous trouverez une pierre rouge sur un animal « À L'ARRIÈRE ». Avez-vous pensé à l'arrière de la boîte de jeu ? Vous y trouverez effectivement une pierre rouge sur la poitrine d'une chauve-souris.

Placez l'objet étrange « machine » contre les deux marques dorées au dos de la boîte. Regardez ensuite dans le trou ovale, apparu dans l'espace entre les deux pièces de puzzle, jusqu'à ce que vous ne voyiez plus que du rouge. À quoi pourraient correspondre les « trois renfoncements » évoqués dans la notice ? Y aurait-il d'autres « ouvertures » dans votre construction ? N'oubliez pas que vous cherchez des chiffres !

Indices pour ouvrir le cercueil



Pour la solution, tournez **toute la page**

1er indice

Intéressant ! Les chauves-souris qui peuplent ce caveau ont un certain nombre de points sur le corps et les ailes !

Observez la photo du document Énigme 7. On n'y distingue aucune chauve-souris, mais on peut voir des points sur le cercueil et la carafe. Les chiffres à côté indiquent comment joindre ces points : reliez ainsi les chiffres qui se suivent, et ce même si un chiffre apparaît plusieurs fois.

Nécessaire :

 + **document Énigme 7**

2e indice

Reliez chaque chiffre de la photo du document Énigme 7 avec le chiffre directement supérieur : 1 avec 2, 2 avec 3, et ainsi de suite. Mais pas 3 avec 5 !

Vous obtenez ainsi trois flèches. Pointent-elles vers quelque chose ?

La ligne en pointillé suggère que vous découpiez le cercueil. Peut-être devriez-vous essayer de le placer sur le puzzle ?

Pourtant, quelque chose cloche. On dirait que depuis que la carafe a été renversée, les chauves-souris se comportent bizarrement…

SOLUTION

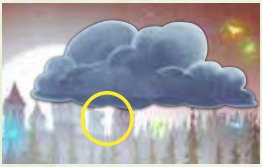
Vous avez vu le château de Draconia à trois reprises : d'abord sur la boîte (avant votre départ), puis sur le premier puzzle, et enfin sur le deuxième. Si vous observez le ciel sur la boîte et sur le premier puzzle, vous y verrez des lignes pour placer le nuage, comme sur le deuxième puzzle.

Placez alors correctement le nuage sur ces deux emplacements et vous pourrez lire des chiffres au clair de lune.

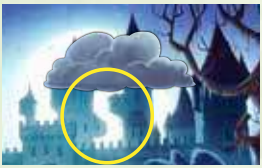
Sur la boîte, vous pourrez lire un 2.



Sur le premier puzzle, vous pourrez lire un 7.



Sur le deuxième, vous pourrez lire un 5.



Les planches devant la porte d'entrée du château vous indiquent ensuite l'ordre dans lequel placer ces chiffres, de gauche à droite : moyen, petit et grand.

Vous obtenez donc le code **5 2 7**.

Entrez ces chiffres sous le cadenas dans le disque décodeur.

Vous obtiendrez cette suite de symboles :



Vous pouvez maintenant prendre le document Énigme qui porte cette suite de symboles.

SOLUTION

Les bandes colorées sur le dos du *Guide* désignent le livre jaune (arborant un calice), le livre bleu clair (arborant une gousse d'ail), et enfin le livre rouge couché (arborant une goutte de sang).



Chacun de ces symboles est représenté sur deux vitraux. Les ombres qui encadrent chacun de ces vitraux, une fois associées, révèlent un chiffre du code.

Le calice vous donne un 7.



La gousse d'ail vous donne un 3.



Et la goutte de sang vous donne un 9.



Placez ensuite ces chiffres dans l'ordre des bandes colorées du *Guide* : vous obtenez le code **7 3 9**.

Entrez ces chiffres sous le cadenas dans le disque décodeur.

Vous obtiendrez cette suite de symboles :



Vous pouvez maintenant prendre le document Énigme qui porte cette suite de symboles.

Indices pour ouvrir la porte du château



Pour la solution, tournez **la moitié de la page**

1er indice

Le document Énigme 4 décrit la progression d'un nuage sombre au-dessus de Draconia, que vous voyez à présent juste devant vous. Regardez le ciel et la lune du puzzle de plus près. Vous y découvrirez des courbes très fines reproduisant la forme du nuage. Placez alors l'objet étrange « nuage » sur cet emplacement, le long de ces courbes, de sorte à plonger les tours de Draconia dans le brouillard. Est-ce que vous remarquez quelque chose ?

Nécessaire :

 +  + **document Énigme 4**

2e indice

Après avoir placé l'objet étrange « nuage » sur les tours de Draconia, vous verrez apparaître un chiffre dans l'espace vide entre les deux tours. Mais pourquoi est-il écrit « à trois reprises » dans le document Énigme 4 ?

Sur ce puzzle, un seul emplacement est indiqué pour placer le nuage. Mais serait-il possible de le placer ailleurs ? Car, si on y réfléchit bien, cela fait un moment que vous êtes en route, et vous voyiez déjà le château avant d'y arriver…

Enfin, n'oubliez pas que vous avez aussi vu le nuage « avant votre départ » !

Indices pour ouvrir la commode



Pour la solution, tournez **toute la page**

1er indice

Le poème du document Énigme 5 indique que trois des livres se trouvant sur la commode sont importants, mais desquels s'agit-il ? Pour le savoir, observez le *Guide* représenté sur le document Énigme et trouvez-le parmi les autres livres sur la commode du puzzle. Les bandes colorées sur le dos de ce livre sont d'ailleurs étonnantes ! Leur hauteur et leur couleur vous indiquent quelles sont les trois œuvres importantes.

Nécessaire :

 + **document Énigme 5**

2e indice

Repérez les symboles figurant sur les trois livres importants. Vous pouvez voir une gousse d'ail, un calice et une goutte de sang.

Regardez à présent les vitraux et retrouvez-y ces mêmes objets. Il y en a systématiquement deux de chaque.

Mais en plus, il y a quelque chose d'étrange : les ombres qui encadrent les vitraux sont toutes différentes. Regardez-les de plus près ! Lorsque vous aurez les chiffres du code, aidez-vous du *Guide* pour savoir dans quel ordre les placer.

SOLUTION

Avancez de pièce de puzzle en pièce de puzzle en suivant le chemin qu'indiquent les « bosses », et rendez-vous ainsi au château. Les pièces sur le chemin n'ont qu'une seule bosse, et indiquent donc une seule direction.



Sur votre route, vous devez compter les lucioles de chaque couleur. Vous en croiserez au total **6** jaunes, **2** vertes et **1** bleue.

L'ordre dans lequel placer ces chiffres est indiqué sur le couvercle ouvert de la caisse au cadenas couleur bronze (jaune, vert puis bleu).



Vous obtenez le code **6 2 1**.

Entrez ces chiffres sous le cadenas dans le disque décodeur.

Vous obtiendrez cette suite de symboles :



Vous pouvez maintenant prendre le document Énigme qui porte cette suite de symboles.

SOLUTION

Retirez les pièces du bord droit du puzzle en un seul morceau pour « couper » l'arbre. Placez ensuite l'arbre à l'horizontale, de sorte que le seau soit reconstitué. Les trois marques rouges sur le tronc désignent alors trois lettres peintes sur la clôture : A, X et T.



Le disque décodeur fixé à l'arbre vous montre qu'il faut chercher ces trois lettres sur les trois plus petits disques. En regardant le disque décodeur de plus près, vous verrez effectivement que certains chiffres se transforment en lettres grâce aux marques rouges :



Sur le plus grand de ces disques, le 4 devient un A.



Sur le 2e plus petit disque, le 1 devient un X.



Sur le disque le plus petit, le 7 devient un T.

En lisant ces lettres du plus grand au plus petit disque, vous obtenez donc le code **4 1 7**.

Entrez ces chiffres sous le cadenas dans le disque décodeur.

Vous obtiendrez cette suite de symboles :



Vous pouvez maintenant prendre le document Énigme qui porte cette suite de symboles.

Indices pour ouvrir la caisse en bois



Pour la solution, tournez **la moitié de la page**

1er indice

Avez-vous remarqué le dessin de « bosse » sur la caisse verrouillée par un cadenas bleu, sur le puzzle ? Il comporte également une flèche. Quel peut bien être le rapport avec l'énigme ? De plus, sur le couvercle ouvert de la caisse au cadenas couleur bronze, vous apercevez un panneau et trois pièces de puzzle représentant des lucioles de différentes couleurs. On retrouve d'ailleurs un panneau, à gauche du puzzle. On peut y lire « ROULE TA BOSSE JUSQU'AU CHÂTEAU DE DRACONIA ». Tous ces indices doivent bien mener quelque part !

Nécessaire :



+ **document Énigme 2**

2e indice

Le panneau à gauche du puzzle et le dessin sur la caisse au cadenas bleu indiquent que vous devez suivre les « bosses »des pièces du puzzle.
La première bosse (ou excroissance) à prendre en compte est celle de la pièce où se trouve le panneau.
La pointe de celui-ci indique clairement la bosse, qui désigne à son tour la pièce de puzzle suivante. Continuez ainsi, de bosse en bosse, jusqu'au château. En chemin, n'oubliez pas d'admirer les lucioles. L'énigme a bien un rapport avec elles, et vous en croiserez d'ailleurs de trois couleurs différentes.

Indices pour ouvrir le portillon de la clôture



Pour la solution, tournez **toute la page**

1er indice

Dans le document Énigme 3, il est question de chutes d'arbres.
Un panneau sur la clôture représente d'ailleurs un arbre qui ressemble à s'y méprendre à l'arbre figurant à droite du puzzle. Pour faire tomber cet arbre, retirez l'ensemble des pièces de puzzle qui le représentent, et placez l'arbre « coupé » au niveau du sol, devant la clôture. Faites en sorte de réparer le seau rouge accroché à l'arbre. Mais à quoi peuvent bien servir les trois marques rouges sur son tronc ?

Nécessaire :



+ **document Énigme 3**

2e indice

Les marques rouges sur le tronc de l'arbre désignent exactement trois lettres sur la clôture : A, X et T. Vous avez déjà vu ces marques rouges quelque part... Et il semblerait que quelqu'un se soit amusé à en mettre partout ! Ah, mais oui, le disque décodeur ! Pourtant, vous n'y voyez aucune lettre, seulement des chiffres et des taches de couleur. Pourrait-on aussi voir les trois lettres mises en évidence en regardant certains chiffres et certaines marques ?

En tout cas, le disque décodeur fixé à l'arbre semble indiquer que c'est par là que vous devez chercher !

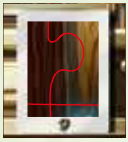
SOLUTION

Placez l'objet étrange « appareil photo » sur le puzzle, de sorte que la chouette perchée apparaisse dans la forme prévue à cet effet.



Observez ensuite les contours des pièces de puzzle visibles dans les cadres A, B et C : ils forment des chiffres !

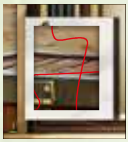
Dans le cadre A, vous pouvez voir un 2.



Dans le cadre B, vous pouvez voir un 5.



Dans le cadre C, vous pouvez voir un 7.



Vous obtenez le code **2 5 7**.

Entrez ces chiffres sous le cadenas dans le disque décodeur.

Vous obtiendrez cette suite de symboles :



Vous pouvez maintenant prendre le document Énigme qui porte cette suite de symboles.

SOLUTION

Placez la photo découpée de la caisse sur la caisse au cadenas couleur bronze, sur le puzzle.

Pliez ensuite les rayons de lumière préalablement découpés dans l'ordre indiqué par les numéros (1, 2, 3…), de sorte que les marques au verso des rayons soient superposées aux marques de même couleur sur le puzzle. Les lignes sombres au verso des rayons forment alors les chiffres que vous cherchez.



Vous obtenez le code **2 9 2**.

Entrez ces chiffres sous le cadenas dans le disque décodeur.

Vous obtiendrez cette suite de symboles :



Vous pouvez maintenant prendre le document Énigme qui porte cette suite de symboles.

Indices pour ouvrir la caisse en bois



Pour la solution, tournez **la moitié de la page**

1er indice

Sur l'image formée par le puzzle au dos uni, observez bien la caisse en bois au cadenas vert. La tête d'une chouette est peinte sur le devant, en plus de la chouette perchée dessus : ça ne peut pas être un hasard ! Vous pouvez immortaliser cette scène grâce à l'objet étrange « appareil photo ». Pour que la photo soit réussie, utilisez le bon viseur.

Nécessaire :



+ document + Énigme « Départ »

2e indice

Placez l'objet étrange « appareil photo » sur le puzzle de sorte à voir la chouette perchée dans le bon viseur (celui dont la forme correspond).

Dans les cadres A, B et C de l'appareil, vous apercevrez alors des fragments du paysage environnant. Est-ce que vous remarquez autre chose ? Et si vous lisiez entre les lignes ? Les contours des morceaux de puzzle vous mettront sur la voie.

Indices pour ouvrir la caisse en bois



Pour la solution, tournez **toute la page**

1er indice

Découpez le long des lignes en pointillé sur la photo du document Énigme 1. Avez-vous remarqué que la caisse de la photo est la même que celle figurant sur le puzzle ? Superposez alors la caisse de la photo sur celle du puzzle. On vous parle ensuite d'« angles étranges » : il semblerait qu'il faille plier quelque chose. Mais quoi ? Et comment ?

Nécessaire :



+ document Énigme 1

2e indice

Le document Énigme 1 indique que la lumière provient de la caisse elle-même et qu'elle forme des « angles étranges ». Or, sur la photo, vous voyez des rayons de lumière. Retournez alors la photo, et ces rayons deviendront des marques de couleur.

Vous trouverez également des marques de couleur sur le puzzle. Peut-être devriez-vous superposer les marques de même couleur ? Pliez alors les rayons de lumière dans l'ordre indiqué par les numéros, puis observez votre œuvre de plus près.

Notice d'utilisation du système d'aide

Vous êtes bloqué sur une énigme et avez besoin d'un indice, voire de la réponse ? Voici comment fonctionne le système d'aide :

1. Quel cadenas souhaitez-vous ouvrir ?



Observez l'objet ou la porte que vous souhaitez ouvrir, et repérez le cadenas.

2. Trouver la bonne page d'aide

Cherchez dans le sommaire de l'aide la page correspondant au cadenas que vous souhaitez ouvrir.



Avant de lire les indices, vérifiez que vous êtes bien à la bonne page.



3. Consulter un 1er et/ou un 2e indice

Lisez tout d'abord le 1er indice.
Si cela vous a donné une NOUVELLE indication, cochez la case en bas à droite de l'indice.



Sinon, laissez la case vide et passez au 2e indice.

Ne cochez que les cases des indices vous ayant donné de NOUVELLES indications.

4. Consulter la solution

Selon ce qui est indiqué, tournez soit la moitié, soit toute la page sur laquelle figurent les 1er et 2e indices.

Pour la solution, tournez **la moitié de la page**

Pliez la page au niveau du pointillé. Assurez-vous de bien regarder la solution correspondant à la couleur de cadenas voulue.



Pour la solution, tournez **toute la page**

Tournez toute la page où se trouvent les 1er et 2e indices. Regardez uniquement la solution correspondant à la bonne couleur de cadenas.

Si vous avez consulté une solution, cochez la case en bas à droite de cette solution.

Aide — Sommaire


Notice d'utilisation du système d'aide 2


Indices pour ouvrir la caisse en bois 3


Indices pour ouvrir la caisse en bois 3


Indices pour ouvrir la caisse en bois 5


Indices pour ouvrir le portillon de la clôture 5


Indices pour ouvrir la porte du château 7


Indices pour ouvrir la commode 7


Indices pour ouvrir la porte du caveau 9


Indices pour ouvrir le cercueil 9


Indices pour ouvrir le coffre 11


Indices pour ouvrir la porte secrète 11