

EXIT

LE JEU

FAMILY

2 aventures mystérieuses

Le Manoir de Rochecruel

La Fabrique à Bonbons

MANUEL

DES ANIM'HÉROS

Livret de règles et histoire



KOSMOS





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

Sommaire

Concept des deux aventures page 3

Aventure 1 : *Le Manoir de Rochecruel*

Introduction - *Le Manoir de Rochecruel*..... page 4

Matériel et mise en place..... page 4

Déroutement du jeu..... page 6

Besoin d'aide ?..... page 9

L'aventure commence !..... page 10

Fin de l'aventure 1..... page 12

Aventure 2 : *La Fabrique à Bonbons*

Introduction - *La Fabrique à Bonbons*..... page 14

Matériel et mise en place..... page 14

L'aventure commence !..... page 16

Fin de l'aventure 2..... page 18



Concept des deux aventures

Le Manoir de Rochecruel et La Fabrique à Bonbons sont deux aventures séparées !

Jouez **d'abord** l'aventure du **Manoir de Rochecruel**. Résoudre les énigmes de cette première histoire vous permettra de débloquent le matériel de la deuxième aventure : **La Fabrique à Bonbons**. La deuxième aventure, **La Fabrique à Bonbons**, ne pourra être jouée **qu'une fois la première terminée**. Vous pouvez choisir d'enchaîner les deux aventures ou de faire une pause entre les deux.

« A-NIM-HÉROS ! » Ce cri de ralliement, c'est celui de nos cinq super-héros. Ces animaux courageux font partie du club très secret des anim'héros. Ensemble, ils résolvent des énigmes pour élucider les mystères qui planent sur la ville.

Aidez les héros et résolvez **ensemble** toutes les énigmes ! Ce livret pour héros vous explique les règles du jeu. Il contient également des passages narratifs nécessaires pour vos deux aventures.

Le Manoir de Rochecruel

Introduction - Le Manoir de Rochecruel

Étrange... Des animaux disparaissent un peu partout dans la ville. Personne ne sait qui les emmène, ni où, ni pourquoi. Les anim'héros se mettent sur le coup, et plusieurs indices les mènent vers le vieux manoir de Rochecruel, qui regorge de dangers...

ATTENTION ! Ne regardez **pas** les éléments décrits ci-dessous **en détail pour l'instant**. Attendez que le jeu commence et vous y autorise !

Matériel de jeu

- 1 disque décodeur
- 36 cartes :
 - 9 cartes Aventure
 - 25 cartes Énigme
 - 2 cartes supplémentaires
- 1 livret Aide
- 1 image de la ville
(dans le couvercle de la boîte)
- 8 objets étranges :
 - 5 images floues
 - 1 bande d'autocollants
 - 1 miroir
 - 1 cage (fermée par 6 barreaux)



Matériel supplémentaire

Vous aurez besoin d'une **paire de ciseaux** et éventuellement d'une feuille de **papier** et d'un **stylo** pour prendre des notes.

Chères joueuses, chers joueurs, 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



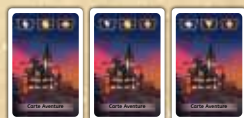
Mise en place

Placez le **disque décodeur** sur la table. Détachez délicatement les **5 images floues** de leur planche et laissez-les de côté, avec le **miroir** et la **bande d'autocollants**. Vous n'en aurez besoin que plus tard pendant la partie.

Triez les cartes en fonction de ce qui est inscrit sur leur dos :

Ne regardez pas le recto des cartes pour le moment !

- Placez les **cartes Aventure** face cachée **Les unes à côté des autres** sur un bord de la table, de sorte que tout le monde puisse voir leurs symboles.
- Formez une **pioche** avec les **cartes Énigme** au milieu de la table. Veillez à ne pas mélanger les cartes.



Où est le plateau de jeu ?

Ce jeu n'a pas de plateau ! Les cartes vous apprendront ce que vous devez savoir. Au début de la partie, lisez l'introduction de votre aventure dans ce livret. Elle vous indiquera la carte Aventure que vous pourrez prendre pour commencer. Le **disque décodeur** est également **à votre disposition dès le début**.

Au cours de la partie, vous découvrirez d'autres **cartes Énigme** et obtiendrez du matériel supplémentaire (objets étranges, cartes Aventure...). Vous pourrez les prendre quand le texte du jeu vous y **autoriser**a. D'autres éléments du jeu peuvent également vous servir pour résoudre des énigmes (par exemple, l'insert en carton, dans la boîte du jeu).

Pour résoudre une énigme, vous devez, la plupart du temps, découvrir un **code à trois chiffres**, puis l'entrer sur le disque décodeur. Vous pouvez prendre une nouvelle carte Aventure si et seulement si vous avez entré le bon code sur le disque décodeur, et donc si les symboles indiqués par le disque décodeur correspondent à **ceux d'une carte Aventure (mêmes symboles et même ordre)**.

Le Manoir de Rochecruel

Déroulement du jeu

Votre **mission** est d'avancer au fil des énigmes dans votre aventure jusqu'à avoir **résolu toutes les énigmes**.

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 fois : après cela, vous connaîtrez les solutions et le matériel ne vous servira plus à rien !)

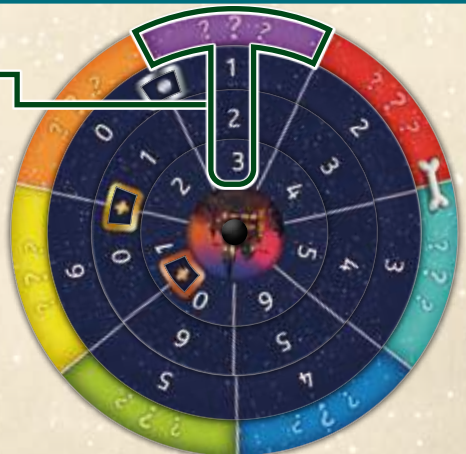
Au cours de la partie, vous avancerez dans le jeu **au fil des énigmes**. Lorsque vous obtenez des cartes ou des objets étranges, **observez-les attentivement** et **lisez les cartes à voix haute**. Réfléchissez ensemble à la meilleure façon de résoudre l'énigme. La solution est, le plus souvent, un **code à trois chiffres**. Entrez ce code sur le **disque décodeur**.

Sur le bord extérieur du disque se trouvent **sept zones de différentes couleurs** qui arborent des **points d'interrogation**. **Chaque couleur représente une énigme**. Faites attention à la couleur des cartes Énigme ! Entrez chaque code à trois chiffres sous la couleur correspondante sur le disque décodeur. Entrez toujours les codes **de l'extérieur vers l'intérieur** sur le disque.

Retournez alors le disque décodeur : vous y verrez une petite **fenêtre** qui vous indiquera si votre code est faux ou s'il est potentiellement correct.

Exemple :

Vous avez identifié le **code 123** comme solution à l'énigme **violette**. Vous entrez cette combinaison sous la zone violette du disque décodeur, **de l'extérieur vers l'intérieur**. **Retournez** ensuite le disque pour vérifier ce qu'indique la petite fenêtre.





➡ Le code est-il **INCORRECT** ?

Si c'est le cas, la **fenêtre** au dos du disque décodeur indiquera un **X** ou une **couleur qui n'est pas celle de votre énigme**.

Vérifiez alors que vous avez bien entré le code que vous vouliez et qu'il est bien situé sous la bonne zone de couleur. Si le problème ne vient pas de là, vous avez peut-être raté un indice. Réexaminez l'énigme pour trouver un autre code. Peut-être avez-vous les bons chiffres, mais pas dans le bon ordre ? N'oubliez pas de les entrer de l'extérieur vers l'intérieur.



➡ Le code est-il **PROBABLEMENT CORRECT** ?

Si la **fenêtre** au **dos** du disque indique la **bonne couleur**, alors votre code est probablement correct.

Regardez à présent les **trois symboles** qui apparaissent **dans les fenêtres au recto** du disque décodeur. Lisez les symboles **de l'extérieur vers l'intérieur** pour obtenir vos **symboles et leur ordre**.

Cherchez à présent ces mêmes symboles et dans le même ordre sur les cartes Aventure disposées sur la table !



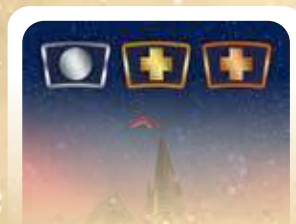
Exemple :

Vous souhaitez résoudre **l'énigme violette**. Vous avez entré le code **123** sur le disque décodeur, et découvert la couleur violette dans la fenêtre au dos du disque. Sur le recto, vous obtenez les symboles suivants, dans l'ordre 🌌 ⬇️ ⬇️.

Cherchez à présent, parmi les cartes Aventure sur la table, celle qui porte cette même suite de symboles.



Le Manoir de Rochecruel



➡ Le code est-il **RÉELLEMENT CORRECT** ?

Si vous trouvez une **carte Aventure** qui porte **les mêmes symboles et dans le même ordre** que ceux du disque décodeur, alors votre code est **CORRECT** !

Prenez immédiatement cette carte et lisez-la à voix haute !

➡ Vous ne trouvez pas de carte Aventure qui porte exactement ces symboles dans cet ordre ? Alors votre code est **INCORRECT** !

Vérifiez les points suivants :

- Avez-vous entré **le code dans le bon ordre** sur le disque décodeur (de l'extérieur vers l'intérieur) ?
- Avez-vous entré **le code sous la bonne couleur** (la même que celle de la carte Énigme) ?
- Avez-vous cherché les **bons symboles et dans le bon ordre** sur les cartes Aventure ?

Si vous n'avez pas fait d'erreur, mais qu'aucune carte ne correspond aux symboles découverts, continuez à réfléchir à l'énigme pour trouver un autre code.



IMPORTANT : Résolvez les énigmes dans l'ordre ! Vous ne pouvez prendre la carte suivante que si vous avez découvert le code précédent et que le jeu vous autorise à poursuivre.

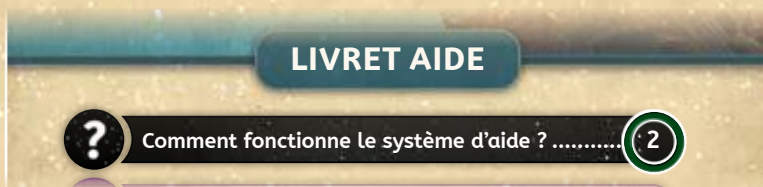


Besoin d'aide ? Utilisez le livret Aide !

Bien entendu, le jeu peut vous venir en aide si une énigme vous pose problème. Pour chaque énigme, le livret Aide vous offre 3 indices pour vous mettre sur la voie :

- Le « **1^{er} INDICE** » vous donne un indice initial utile et vous indique quels éléments du jeu sont nécessaires pour résoudre votre énigme.
- Le « **2^e INDICE** » vous donne une aide un peu plus concrète pour trouver la solution.
- Enfin, la « **SOLUTION** » donne la solution à l'énigme.

N'hésitez pas à vous servir de ces indices si une énigme vous pose problème. Pour savoir comment les utiliser, rendez-vous au paragraphe **Comment fonctionne le système d'aide ?** dans le **livret Aide**.



Quand le jeu s'arrête-t-il ?

L'aventure se termine lorsque vous avez résolu la dernière énigme. Le jeu vous indiquera que vous pouvez lire la **FIN DE L'AVENTURE dans ce livret**. Ne lisez pas la fin avant que le jeu ne vous y autorise !

C'EST PARTI !

Qu'est-ce que vous attendez ? Les anim'héros ont besoin de vous ! Lisez maintenant le début de votre aventure au Manoir de Rochecruel à la page suivante : **L'aventure commence !**

Suivez les instructions que vous y trouverez.

Le Manoir de Rochecruel



L'aventure commence !

« Étrange, étrange... » murmure Blaise la punaise, en se grattant la carapace, comme pour mieux réfléchir. « Alors des animaux disparaissent partout en ville, et personne ne les retrouve ? C'est très inquiétant ! »

Son amie Zoé acquiesce, visiblement troublée. Zoé est un joli perroquet qui ne vit pas en cage : elle a l'habitude de voler librement au-dessus des rues de la ville. Ses lunettes de super-héroïne lui permettent de tout voir, même depuis le ciel ! (Elle a trouvé ces lunettes complètement par hasard et maintenant, elle y voit très bien... ce qui est très pratique, quand on aime résoudre des enquêtes, comme Zoé !)



C'est d'ailleurs le loisir préféré des membres du club des anim'héros, dont Blaise et Zoé font partie. Ce club d'enquêteurs animaliers aux pouvoirs incroyables est aussi composé de Lorraine la chienne, Lucas le chat et Alistair le hamster.

Vous vous demandez sans doute quels sont leurs super-pouvoirs respectifs ? C'est une bonne question, mais... ce n'est pas le moment ! Leur mission est urgente : il faut retrouver les animaux disparus ! Alors venez les aider, c'est parti !

Maintenant, prenez la carte Aventure qui possède ces symboles    **dans l'ordre, puis lisez-la à voix haute.**

Ensuite, commencez l'aventure ! 😊



IMPORTANT ! Ne tournez pas les pages de ce livret !
Au dos de cette page se trouve la fin de votre aventure au Manoir de Rochecruel.

FIN DE L'AVENTURE 1

Lucas sort de la cage et s'étire.

« Miaou, merci ! Vous êtes de vrais héros... et de vrais amis ! Vite, maintenant, libérons les autres animaux avant que Lord Félon ne nous attrape ! lance-t-il en se dirigeant vers la cage d'un raton-laveur pour le libérer.

– Oui, espérons qu'on sera déjà loin quand il s'apercevra que tous les animaux se sont volatilisés », ajoute Blaise.

Ce dernier libère un renard et Zoé s'occupe de la cage d'un ara rouge.

« Dis-moi l'ara, demande-t-elle, sais-tu où sont cachés les autres animaux ?

– Oui, vous êtes ici dans l'entrée de la tour. C'est dans ce bâtiment qu'il enferme tous les animaux. Il y en a à tous les étages !

– Alors, pas de temps à perdre, passons aux pièces suivantes. Qui réussira à ouvrir le plus de cages ? plaisante Alistair.

– C'est ce qu'on va voir ! » répond Lucas en s'élançant dans la pièce voisine.

À toute vitesse, ils ouvrent chaque cage, l'une après l'autre, et les captifs regagnent leur liberté en un rien de temps ! Tout le monde a le temps de quitter les lieux en sécurité, ouf !

Une fois de retour à leur base secrète, les amis concluent, tout sourire : « C'était une bonne idée, ce passage secret souterrain ! Tous les animaux ont pu s'échapper en toute discrétion. Lord Félon sera bien surpris quand il trouvera les cages vides alors qu'aucun animal n'est passé devant ses caméras... ».

Et tous ensemble, ils poussent leur fameux cri de ralliement :

« A-NIM-HÉROS ! »



CERTIFICAT

Les joueurs et joueuses courageux :

ont aidé les héros à libérer tous les animaux captifs
du manoir de Rochecruel

le

(date)

Félicitations !

L'énigme la plus sympa :

L'énigme la plus difficile :

Votre maître karatéka :

Votre héros préféré :

La Fabrique à Bonbons

Introduction - La Fabrique à Bonbons

« Aïe ! » Alistair, le hamster du groupe, a grignoté quelques sucreries et depuis, il a terriblement mal au ventre... Bizarre ! Il a pourtant l'habitude de manger des tonnes de bonbons ! Les anim'héros vont enquêter du côté de la Fabrique à Bonbons.

ATTENTION ! Ne regardez **pas** les éléments décrits ci-dessous **en détail pour l'instant**. Attendez que le jeu commence et vous y autorise !

Matériel de jeu

- 1 petite roue du disque décodeur
(à utiliser à la place de celle de la précédente aventure)



- 36 cartes :

10 cartes Aventure

23 cartes Énigme

3 cartes supplémentaires

- 1 livret Aide (au dos du livret Aide du Manoir de Rochecruel)

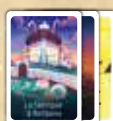
- 16 objets étranges :

9 bonbons spaghetti

3 flaques

3 papattes

1 câble (ficelle)



Matériel supplémentaire

Vous aurez besoin d'une **paire de ciseaux**, d'un **téléphone portable** et éventuellement d'une feuille de **papier** et d'un **stylo** pour prendre des notes.

Les cartes et objets étranges de votre première aventure (Le Manoir de Rochecruel) **ne vous serviront plus**.



Mise en place

Détachez délicatement les **9 bonbons spaghetti**, les **3 flaques**, les **3 papattes** et la **petite roue du disque de La Fabrique à Bonbons** de leur planche. Placez tous ces éléments (sauf la petite roue) de côté, car vous n'en aurez pas besoin tout de suite.

Assemblez ensuite le disque décodeur :

Avant votre partie, démontez la **petite roue** du disque décodeur et remplacez-la par celle à l'effigie de **La Fabrique à Bonbons**.

Pour ce faire, retirez délicatement le haut du **bouton-pression** en plastique qui maintient les 4 roues du disque décodeur. La plus petite roue représentait jusqu'à présent le manoir de Rochecruel. Retirez-la, vous n'en aurez plus besoin.

Remplacez-la par la **petite roue de La Fabrique à Bonbons**, en insérant cette dernière au-dessus des 3 autres. Reclipsez ensuite le haut du bouton-pression, jusqu'à entendre un **clic**.

Une fois bien en place, les roues du disque doivent pouvoir tourner facilement et le bouton ne doit pas se rouvrir.



C'EST PARTI !

Pour cette deuxième aventure, *La Fabrique à Bonbons*, appliquez les mêmes règles et la même **mise en place** que pour la première aventure (voir page 5).

Vous pouvez donc commencer l'aventure tout de suite. Les anim'héros ont besoin de vous ! Lisez maintenant le début de votre aventure à la Fabrique à Bonbons sur la page suivante :

L'aventure commence !

Suivez les instructions que vous y trouverez.

La Fabrique à Bonbons



L'aventure commence !

« Aïe, aïe, aïe... »

Des lamentations retentissent dans la base secrète des héros.

« Que se passe-t-il, Alistair ? Tu pousses des cris étranges et ton visage est presque aussi vert que le mien... Sauf que tu n'es pas une punaise. Tu n'as pas l'air dans ton assiette, lance Blaise.

– Ne me parle pas d'assiette... Je ne me sens pas bien du tout, j'ai maaaaal au ventre...

– Tu as encore mangé trop de sucreries ? demande Lorraine, suspicieuse.

– Non, j'en ai mangé juste un peu, promis.

– Étonnant, ton oncle t'a justement envoyé hier un gros colis provenant de la Fabrique à Bonbons... »



La Fabrique à Bonbons est une célèbre usine qui produit des sucreries en tous genres. Elle est située en dehors de la ville.

Zoé, pensive, ajoute : « Cela dit, Alistair a toujours mangé énormément de bonbons, et il n'a jamais eu mal au ventre comme ça. Ce n'est pas normal... En plus, il n'est pas le seul. On m'a dit que beaucoup d'enfants, en ville, ont aussi eu mal au ventre après avoir mangé des bonbons.

– C'est bizarre, et ça vaudrait le coup de mener une enquête ! » lance Lucas.

Ils lancent alors à l'unisson : « A-NIM-HÉROS ! »

**Maintenant, prenez la carte
Aventure qui possède ces
symboles** ★★☆☆ dans
l'ordre, puis lisez-la à
voix haute.

**Ensuite, commencez
l'aventure !** 😊



IMPORTANT ! Ne tournez pas les pages de ce livret !
Au dos de cette page se trouve la fin de votre aventure à la Fabrique à Bonbons.

FIN DE L'AVENTURE 2

« Mais que fait un gel douche senteur “sapin” dans une usine de bonbons ?

– Je peux vous expliquer... » répond soudain une voix sortie d'un coin sombre de la pièce. Les héros, effrayés, se retournent.

« Ne vous inquiétez pas les amis, c'est mon oncle, rassure Alistair. C'est lui qui m'avait envoyé les bonbons, alors je lui ai tout raconté. Mais comment sais-tu d'où vient ce gel douche ?

– J'ai parlé au concierge de l'usine. Il loge dans un appartement au 3^e étage de l'usine, et il aime beaucoup prendre des bains moussants. Il semblerait que la canalisation de sa baignoire se soit cassée juste au-dessus des cuves à bonbons. »

Les héros éclatent de rire.

« Sérieusement ?! Eh bien, un concierge qui ne remarque pas les fuites d'eau, c'est un comble !

– En tout cas, maintenant que cette mission est terminée, rentrons en ville. Une nouvelle affaire nous y attend peut-être déjà... »

Inka, Markus & Emely Brand, Kosmos et Iello remercient toutes les personnes qui ont testé et relu le jeu.



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 et ont remporté un grand nombre de prix. Ils sont passionnés de jeux d'énigmes et d'escape games.



Concept d'EXIT : KOSMOS (Ralph Querfurth, Sandra Dochtermann)
Illustrations : Alina Brost
Graphisme : Fine Tuning
Textes : Sandra Dochtermann
Rédaction : Sandra Dochtermann, Christin Ganasinski
Développement technique : Monika Schall
Relecture : Sebastian Wenzlaff
Édition française : IELLO
Gestion de projet : Marie-Laure Faurite
Traduction : Laura Muller-Thoma
Relecture : Robin Leplumey
Graphisme : Vincent Mougenot, Doriane Frache

© 2024 KOSMOS Verlag, Stuttgart, Allemagne
© 2026 IELLO SAS pour la version française
IELLO - 102, rue Caroline Aigle,
54180 Heillecourt,
France
contact@iello.fr - iello.fr

Tous droits réservés
Imprimé en Allemagne



CERTIFICAT

Les joueurs et joueuses héroïques :

ont aidé les héros à résoudre les énigmes de la Fabrique
à Bonbons et à guérir Alistair de ses maux de ventre

le

(date)

Félicitations !

L'énigme la plus sympa :

L'énigme la plus difficile :

Votre odeur préférée :

Votre héros préféré :

Aidez les héros et résolvez ensemble toutes les énigmes du *Manoir de Rochecruel*.

Quand vous aurez fini cette première mission, vous pourrez jouer à la deuxième aventure, *La Fabrique à Bonbons*, en faisant une pause entre les deux ou en les enchaînant directement !

Ce livret explique les règles du jeu et contient des passages narratifs indispensables à vos aventures.