EXIT LE JEU

Le Phare Solitaire

Pour 1 à 4 joueurs de 12 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 **à voix haute**, et suivez attentivement toutes les instructions.

De quoi parle le jeu ?

Dans l'obscurité de la nuit, la mer se déchaîne. Une violente tempête s'est levée subitement et d'immenses vagues viennent se fracasser contre les rochers. Vous luttez contre les rafales pour avancer. Seul refuge à des kilomètres à la ronde, un vieux phare solitaire se dresse devant vous. Érigé sur le plus haut point du rivage, il indique, par sa vive lumière, la présence d'un danger aux bateaux.

Soudain, les feux salvateurs s'éteignent. À présent, vous êtes dans une situation tout aussi critique que le bateau qui s'approche dangereusement de la côte. Il menace à tout moment de s'écraser contre les récifs.



Vous rassemblez vos dernières forces et vous élancez vers le phare, mais la porte est verrouillée. Vos coups répétés contre le battant restent sans réponse. Comment est-ce possible ? Fébrile, vous regardez tout autour de vous. Vous apercevez plus bas sur le chemin une vieille caisse en bois. Elle aussi est verrouillée : un lourd cadenas blanc empêche son ouverture. Sur les côtés sont tracées trois lettres épaisses : A, B et C. Juste à côté, à moitié enfouis sous un tas de filets de pêche, vous trouvez trois étranges disques de tailles différentes et une notice d'instructions. Tant d'énigmes ! Mais que se passe-t-il ici ?

Ce n'est que lorsque vous aurez résolu toutes les énigmes que vous parviendrez au sommet du phare et pourrez alors le rallumer. Si vous n'y parvenez pas, le bateau s'écrasera contre les récifs et sombrera dans les vagues déchaînées. Alors, qu'attendez-vous ? Lisez attentivement les instructions, assemblez le disque décodeur et prenez le sachet dans lequel se trouve le puzzle au dos uni. Ensuite, lancez le chronomètre et faites le premier puzzle.

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

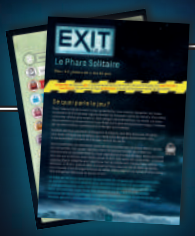
Matériel de jeu

- 4 sachets de puzzles de 88 pièces chacun
- 12 documents Énigme
- 2 objets étranges
- 1 disque décodeur en quatre parties
- 1 bouton en deux 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 **stylo bille** et un **crayon de papier**), 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 **12 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 **2 objets étranges** de la planche. À l'aide d'un objet pointu, percez les huit trous de l'objet étrange « Carte au trésor ». Mettez-la ensuite de côté avec l'autre objet étrange, vous n'en aurez besoin que plus tard dans la partie.



Assemblage du disque décodeur

Prenez les deux parties du **bouton blanc** 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 morceaux du bouton sont bien insérés l'un dans l'autre. Lorsque c'est le cas, ils 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 visiterez.

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 avec des étoiles au dos


1 puzzle avec des ronds au dos

Au cours de la partie, il vous sera précisé quel puzzle vous devez 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****, et au* ***disque décodeur****.*



Au cours de la partie s'ajouteront des **documents Énigme**. Vous pourrez prendre et regarder un document Énigme uniquement après avoir entré un code correct dans le disque décodeur, et que les symboles vous auront expressément indiqué ce document Énigme. Il est également possible qu'un texte vous autorise explicitement à le faire. Dans ces cas-là, vous pouvez consulter le document.

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 parvenir le plus vite possible au sommet du phare afin de rallumer la lumière et de sauver le bateau du naufrage. 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 fois : après cela, vous connaîtrez toutes les énigmes et ne pourrez plus vous servir du matériel !)

D'énigme en énigme, vous allez traverser les différentes pièces du phare. Vous tomberez sur de nombreux **objets fermés** et **portes verrouillées**. Pour y avoir accès, vous devrez trouver les **codes à trois chiffres** vous 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 disque extérieur du disque décodeur sont représentés **dix cadenas de couleurs différentes**. Chaque cadenas correspond à un code à trouver. Faites attention aux **couleurs des cadenas** accrochés aux objets ou aux portes sur les images des puzzles ! Entrez ces **codes à trois chiffres** dans le disque décodeur, **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 blanc** , vous avez trouvé le code **8 5 1**.*
*Vous entrez cette combinaison sous le cadenas blanc dans le 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 celui que vous souhaitez ouvrir.

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



Exemple :
*Vous souhaitez ouvrir la caisse avec le **cadenas blanc**. Après avoir entré votre code sous le cadenas blanc dans le disque décodeur, puis après avoir vu le cadenas blanc dans la petite fenêtre au recto du disque, vous lisez les symboles .*

*Cherchez à présent le **document Énigme** qui porte cette même suite de symboles et ouvrez-le.*



➡ Le code est-il *réellement* correct ?

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

➡ Le code est-il *vraiment* incorrect ?

Dans ce cas, vous ne trouverez **pas de document Énigme qui possède 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, continuez à réfléchir à l'énigme et proposez un code différent.



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 ?

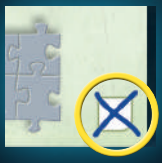
Bien entendu, le jeu peut vous venir en aide si vous vous retrouvez bloqué. Pour chaque code, donc pour chaque couleur de cadenas, il y a trois niveaux d'aide.

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 le code 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 sur 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 **un NOUVEL indice ou une solution**, cochez la case en bas à droite de cet indice. 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 la lumière du phare brille à nouveau et que le bateau a été sauvé du naufrage. Un document Énigme vous l'indiquera.

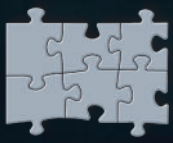
Score

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 compter les indices que vous avez consultés, faites la somme des cases que vous avez cochées. Si un indice vous révèle quelque chose que vous saviez déjà, ne l'incluez pas dans le calcul !

	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

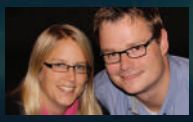
Le jeu va commencer



Qu'attendez-vous ? Pour vous mettre en condition vous pouvez, si vous le souhaitez, relire l'histoire à la page 1.
Pour commencer, prenez le **disque décodeur** et le **sachet de puzzle au dos uni**. **Lancez le chronomètre** et formez la première image du phare.
Nous vous souhaitons de bien vous amuser avec ***EXIT – Le Phare Solitaire*** !

IMPORTANT : Vous aurez 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 jeux familiaux, pour lesquels ils ont remporté un grand nombre de prix. Bien sûr, ils sont passionnés par les escape games et les jeux d'énigmes.

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

© 2019 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
© 2021 IELLO pour la version française
IELLO – 9, avenue des Érables, lot 341
54180 Heillecourt, France
www.iello.com
Tous droits réservés
Imprimé en Allemagne



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

EXIT LE JEU

CERTIFICAT

Les joueurs suivants

ont rallumé avec succès la lumière du phare et ont sauvé un bateau et son équipage d'un naufrage certain

le à

Félicitations, ce n'était pas une mince affaire. Quelle performance !

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

Ils ont utilisé un total de indices.

Ils ont donc gagné étoiles !

L'énigme la plus amusante était

L'énigme la plus compliquée était

Si les joueuses et joueurs ont accepté de devenir les nouveaux gardiens du phare, ils peuvent désormais coller ici la photo de groupe du document Énigme 12 !