



CERTIFICAT

Les joueurs suivants

le

à

sont sortis avec succès des catacombes.

Ont-ils accompli
le rituel final correctement ?

Oui

(+ 2 étoiles)

Non

Pour ce faire, ils ont eu besoin de

minutes

et

secondes

Ils ont utilisé un total de

cartes Aide.

Ils ont donc gagné

étoiles pour
leur évaluation !

L'énigme la plus amusante était

L'énigme la plus compliquée était

Le joueur qui a résolu
cette énigme était



Les Catacombes de l'Effroi

Pour 1 à 4 joueurs de 16 ans et plus

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

De quoi parle le jeu ?

Sans raison apparente, vous recevez une lettre de la part de Ben, votre vieil ami et archéologue émérite.

Il vous y fait part de sa dernière aventure, tout en exposant sa crainte que la situation lui échappe. Aussi, il vous demande de partir à sa recherche s'il ne donne pas signe de vie dans les prochains jours. L'endroit n'est pas des plus rassurants : il s'agit des catacombes de Paris, qui renferment les restes d'environ six millions d'individus...

En gardant l'espoir d'avoir des nouvelles de Ben, vous attendez encore quelques jours, mais toujours rien. Finalement, il n'y a pas d'autre solution. Vous devez partir à la recherche de votre ami et l'aider à s'échapper de sa malheureuse situation. Vous ressortez sa lettre de nouveau. L'enveloppe contient le message qu'il vous a adressé, un Polaroid et un disque étrange. Vous vous demandez pourquoi il a choisi de vous envoyer ces informations de façon aussi énigmatique.

Ce n'est qu'en œuvrant tous ensemble à la compréhension de ces mystères et à la résolution de ces énigmes que vous arriverez à sauver Ben.

Autrement, il ne sera pas le seul à reposer pour l'éternité dans les catacombes de l'effroi...



Contrairement aux précédents jeux EXIT, cette aventure est composée de deux parties. Le jeu dans son intégralité **contient plus d'énigmes** et **dure plus longtemps**. Au cours du jeu, vous aurez la possibilité de faire une pause et de le poursuivre plus tard ou un autre jour. Bien sûr, vous pouvez aussi jouer les deux parties d'une seule traite : c'est vous qui voyez.

IMPORTANT : Ne regardez pas en détail les éléments du jeu avant de commencer la partie ! Ne lisez **pas** la lettre pour l'instant, et ne regardez **pas** encore le devant des cartes. Attendez que « le jeu » vous demande de le faire.

Matériel de jeu

- 118 cartes
- 42 cartes Aide
- 28 cartes Énigme
- 48 cartes Réponse
- 1 boîte verrouillée
- 1 objet étrange « bougie de rituel »
- 2 objets étranges « culte »
- 1 socle
- 1 objet étrange « baguette d'os »
- 1 disque décodeur
- 1 lettre
- 1 objet étrange « anneau »
- 1 objet étrange « colonne »
- 1 affiche scellée
- 1 cadre photo
- 1 Polaroid
- 3 objets étranges « crâne »

De plus, vous aurez besoin de **quelque chose pour écrire** (idéalement, un stylo-bille, un crayon et une gomme), une ou deux **feuilles de papier**, une paire de **ciseaux**, un **briquet** ou des **allumettes**, et une **montre** (idéalement, un **chronomètre**) pour surveiller le temps écoulé.

ATTENTION ! Ne laissez jamais une bougie allumée sans surveillance, et consultez les **pictogrammes** au dos de la boîte. N'allumez la bougie que lors de la résolution de l'énigme correspondante. **Ne l'allumez pas à l'avance** et **éteignez-la** immédiatement après la résolution de l'énigme. Soyez prudents en faisant glisser la bougie ; la cire chaude pourrait se renverser. **Ne tenez aucun objet au-dessus ou sur la flamme !** Cela n'est **PAS nécessaire** pour résoudre l'énigme !

Mise en place

Placez la lettre, le Polaroid, le disque décodeur et les cartes sur la table.
Laissez tout le reste dans la boîte pour le moment. Triez les cartes en trois paquets, en fonction de ce qui est inscrit sur leur dos :

- Cartes Énigme
- Cartes Réponse
- Cartes Aide

**Veillez à ne pas regarder
le recto de ces cartes.**

Vérifiez que les cartes Énigme et les cartes Réponse sont triées par ordre croissant ou alphabétique, en suivant les numéros ou les lettres.
Triez les cartes Aide. Placez les cartes d'un 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 ».

Où est le plateau de jeu ?

Ce jeu n'a aucun plateau ! Vous devrez trouver par vous-mêmes ce que vous devrez faire dans le jeu et à quoi ressemble le décor.
Au début du jeu, vous **n'avez que la lettre, le Polaroid et le disque décodeur à votre disposition.**

Au cours de la partie, vous ajouterez les cartes Énigme, soit repérées parmi les illustrations, soit mentionnées dans le texte.
À chaque fois que cela se produit, vous pouvez prendre les cartes correspondantes du paquet de cartes Énigme et les regarder.

De même, vous ne pouvez prendre les objets étranges et les objets « scellés » ou « verrouillés » de la boîte que lorsqu'il est dit explicitement que vous les avez trouvés.
Avant cela, laissez-les intacts dans la boîte !



Exemple :

Si vous trouvez une illustration comme celle-ci, vous pouvez **immédiatement** prendre la carte Énigme correspondante depuis le paquet (ici, la carte Énigme L) et la regarder.



Déroulement du jeu

Votre but est d'œuvrer ensemble pour sauver Ben des catacombes aussi vite que possible.

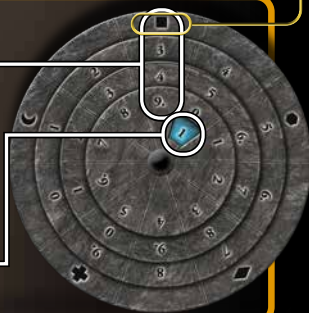
Cela serait nettement plus simple si chaque serrure n'était pas protégée par une énigme. Aussitôt que la partie a commencé, vous pouvez regarder la **lettre** et le **Polaroid**. Au cours de la partie, vous trouverez des objets verrouillés par un **code à trois chiffres**. Pour les ouvrir, vous devrez trouver le code correspondant et le rentrer dans le **disque décodeur**. Sur l'extrémité du disque se trouvent **5 symboles différents**. Chaque symbole représente un code à identifier.

Mais vous devrez trouver par vous-mêmes quel symbole appartient à quel code. Soyez sûrs de faire attention aux moindres détails. Si vous pensez avoir identifié un code, rentrez-le sous le symbole correspondant du disque. Un numéro apparaîtra alors à travers la **fenêtre d'observation** de la plus petite roue.

Ce numéro indique le **numéro de la carte Réponse** que vous avez désormais le droit de regarder. Si le code est incorrect, vous devrez poursuivre vos recherches afin de découvrir la solution ou passer à une autre énigme pour l'instant. Si le code est correct, la carte Réponse vous indiquera comment continuer.

Exemple :

Pour l'énigme avec le symbole , vous avez identifié **3 4 9** comme étant le code. Vous entrez cette combinaison sous le symbole  du disque décodeur. Dans la petite fenêtre, vous verrez le **numéro de la carte Réponse** que vous êtes désormais autorisés à récupérer du paquet et à regarder (ici, la carte Réponse 1).



➡ Le code est-il incorrect ?

Si oui, la carte Réponse vous l'indiquera. Dans ce cas, remettez simplement la carte dans le paquet et penchez-vous à nouveau sur l'énigme à laquelle vous avez échoué. Il y a peut-être quelque chose que vous avez négligé. Ou bien, il est possible que vous n'ayez pas encore tous les indices dont vous avez besoin pour la résoudre. Vous devrez juste continuer ailleurs pour la suite.



➡ Le code est-il *probablement* correct ?

Si oui, la carte Réponse ressemblera à ça :





➔ Où peut-on voir les symboles de code ?

Bonne question ! Pour y répondre, vous devrez regarder de près les images du Polaroid, des cartes Énigme, etc. **Tous les objets verrouillés possibles** peuvent s'y trouver. Tous ces objets sont **marqués d'un symbole**. Notre exemple utilise le coffre-fort

avec le **symbole**  dessus. Ensuite, vous allez regarder la carte Réponse représentée à côté du coffre-fort sur la carte et vous verrez que vous devrez désormais récupérer la carte Réponse 25 du paquet.



REMARQUE : Vous devez voir **l'objet avec le symbole** sur le **Polaroid**, une **carte Énigme** ou ailleurs afin d'être capables de l'ouvrir. Vous ne pouvez pas ouvrir quelque chose que vous n'avez pas trouvé ; tout comme dans une véritable pièce.

➔ Le code est-il réellement correct ?

Si oui, la carte Réponse vous dira comment continuer. Vous trouverez une ou plusieurs nouvelles cartes Énigme que vous aurez le droit **de prendre dans le paquet et de regarder immédiatement**.

➔ Le code est-il vraiment incorrect ?

Eh bien, dans ce cas, vous avez sans doute fait une erreur. Vous devrez y réfléchir un peu plus et revenir avec une réponse différente.

IMPORTANT :

- ➔ Qu'elles soient justes ou fausses, remettez toutes les cartes Réponse dans le paquet de cartes Réponse.
- ➔ Tous les codes peuvent être résolus de manière logique. Il ne serait pas judicieux d'essayer toutes les combinaisons possibles sur le disque.

Besoin d'aide ?

Bien entendu, le jeu peut vous venir en aide si vous vous retrouvez coincés. Pour chaque code, il y a trois cartes Aide qui peuvent être repérées grâce au symbole représenté sur leur dos.

En plus de vous donner un indice initial utile, chaque carte Aide « **1^{er} INDICE** » vous indique également quelles cartes Énigme vous devez avoir trouvées afin de pouvoir résoudre l'énigme correspondante.

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

Les cartes Aide « **SOLUTION** » indiquent la bonne approche pour résoudre l'énigme et quel est le code correct.

IMPORTANT : Utilisez toujours les cartes Aide pour une carte Énigme spécifique ou pour une énigme dans la lettre (ou autre) qui y correspond. Ces énigmes sont habituellement identifiées par un symbole (correspondant à un symbole sur le disque décocodeur). Il ne vous serait d'aucun soutien d'utiliser des cartes Aide si vous n'avez pas trouvé une énigme avec le symbole correspondant.

Ayez un peu de patience ; certaines énigmes ne peuvent se résoudre qu'à l'aide d'autres cartes Énigme. **Vous ne les aurez pas toutes à votre disposition dès le début. Parfois, vous devrez d'abord vous confronter à d'autres énigmes pour récupérer plus de cartes.** N'ayez pas peur de vous servir des cartes Aide si vous vous retrouvez coincés. Dès qu'une carte Aide est utilisée, placez-la dans un paquet de défausse.

Matériel de jeu supplémentaire

En plus du matériel contenu dans la boîte, vous aurez besoin d'un **crayon** et de **papier** pour prendre des notes.

Vous aurez aussi besoin d'une **montre** ou d'un **chronomètre**, d'une paire de **ciseaux**, et d'un **briquet** ou d'**allumettes**.

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 !

Quand le jeu s'arrête-t-il ?

Le jeu se termine quand vous avez résolu la dernière énigme et (avec un peu de chance) sauvé Ben. Une carte vous l'indiquera.

Vous pouvez regarder le tableau sur la page suivante pour évaluer votre niveau de réussite.

Lorsque vous calculez le nombre de cartes Aide utilisées, seules les cartes qui vous ont donné de nouvelles pistes ou solutions doivent être comptées.

Si une carte Aide vous a dit quelque chose que vous saviez déjà, ne l'incluez pas dans le calcul.



	Aucune carte Aide	1-4 cartes Aide	5-8 cartes Aide	9-15 cartes Aide	> 15 cartes Aide
< 120 Min.	10 Étoiles	8 Étoiles	7 Étoiles	6 Étoiles	5 Étoiles
< 140 Min.	9 Étoiles	7 Étoiles	6 Étoiles	5 Étoiles	4 Étoiles
< 180 Min.	8 Étoiles	6 Étoiles	5 Étoiles	4 Étoiles	3 Étoiles
≤ 200 Min.	7 Étoiles	5 Étoiles	4 Étoiles	3 Étoiles	2 Étoiles
> 200 Min.	6 Étoiles	4 Étoiles	3 Étoiles	2 Étoiles	1 Étoiles

Le jeu va commencer

REMARQUE : Contrairement aux précédents jeux EXIT, ne lancez **PAS MAINTENANT** le **CHRONOMÈTRE** !

Qu'attendez-vous ? Vous devez sauver Ben avant qu'il ne soit trop tard !
Maintenant, vous avez le droit d'ouvrir la **lettre**, de regarder le **Polaroid**
et de commencer à résoudre les énigmes. Si quoi que ce soit n'est pas clair,
n'ayez pas peur de **vérifier dans le livret de règles au cours du jeu**.

À propos du jeu

Ce jeu ne peut être joué qu'une seule fois, car vous devrez annoter, plier et déchirer le matériel de jeu. Les jeux EXIT sont produits en Allemagne. Les éléments en papier et en carton sont recyclables !

Les auteurs et Kosmos remercient toutes les personnes qui ont essayé le jeu et relu les règles.



Voici Markus, Inka et Ralph. Ce sont eux qui ont conçu les énigmes des jeux EXIT.

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 la famille, et ont remporté un grand nombre de prix.

Ralph Querfurth est un éditeur de jeux. Avec Sandra Dochtermann, il a eu l'idée de la gamme EXIT et a demandé en 2015 à Inka et Markus s'ils souhaitaient la développer. Les deux n'ont pas eu la moindre hésitation.

Concept d'EXIT : KOSMOS (Ralph Querfurth, Sandra Dochtermann)

Illustrations : Martin Hoffmann

Illustration de couverture : Silvia Christoph

Conception du titre : Michaela Kienle

Graphismes : Sensit Communication GmbH

Traduction française : Robin Houpier

Édition française : IELLO

Graphiste de la version française : Cindy Roth

Relecteurs : Pierre-François Llorente, Alain Wernert

© 2018 KOSMOS Verlag, Stuttgart, Germany

© 2020 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.