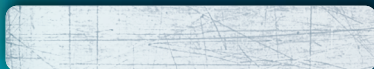




CERTIFICAT

Les joueurs suivants



ont réparé avec succès l'avion et ont atterri en toute sécurité

le



à



Félicitations pour cette incroyable performance !

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





Pour 1 à 4 joueurs
de 10 ans et plus

Le Vol vers l'Inconnu

ATTENTION ! Ne regardez **pas** le matériel de jeu (cartes, carnet, 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 ?

Vous faites partie de l'équipage d'un avion de ligne à destination de l'île de la Barbade. Vous avez déjà pris l'avion un nombre incalculable de fois et, bien évidemment, vous en avez vu de toutes les couleurs au cours de votre carrière : pannes techniques, turbulences, ou encore ces groupes de touristes qui se rendent à Hambourg, Berlin, Londres ou Amsterdam juste pour faire des *escape rooms*...

Mais ce qui vous attend aujourd'hui dépasse tout ce que vous avez pu vivre. Le service météorologique avait annoncé un temps « légèrement agité », mais c'est en fait un véritable orage qui s'abat sur l'avion ! Même vous et votre équipage expérimenté n'êtes pas très sereins. Les nuages sont presque noirs, de nombreux et vifs éclairs déchirent l'obscurité et la pluie tambourine avec force contre l'avion. Soudain, un voyant s'allume... puis un autre... et encore un autre...

Vous avez la sensation désagréable que ce voyage pourrait bien devenir la plus grande aventure de votre vie...

Résolvez les énigmes, réparez l'avion et tentez d'atterrir en toute sécurité !

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

Matériel de jeu

87 cartes

30 cartes Aide

31 cartes Réponse

26 cartes Énigme

1 carte Miroir

1 carnet

1 disque décodeur

1 fiche « Safety Card »

4 objets étranges

3 circuits imprimés

1 plan de sortie de secours



Matériel supplémentaire

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

Mise en place

Disposez le **carnet** et le **disque décodeur** au centre de la table.

Détachez les **4 objets étranges** et mettez-les de côté, avec la **fiche « Safety Card »** et la **carte Miroir**. Vous en aurez besoin plus tard pendant la partie.

Triez les cartes en trois 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 Énigme** et les **cartes Réponse** soient triées par ordre croissant ou alphabétique, en suivant les numéros ou les lettres. (Ne soyez pas surpris par l'absence de la carte O, c'est normal.)

Triez les **cartes Aide**. Placez 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 ». Puis mettez les 10 paquets de cartes Aide de côté.

Comment fonctionne le jeu ?

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



Au cours de la partie, vous découvrirez les **cartes Énigme** une fois que vous les aurez repérées sur les illustrations ou quand une carte vous y invitera. Dès que c'est le cas, vous pouvez **prendre** les cartes correspondantes dans le paquet de cartes Énigme et les **regarder**.

Exemple :

Sur le carnet, 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** que lorsque vous avez entré un code sur le disque décodeur et que la carte vous a été spécifiquement indiquée.

De même, vous ne pouvez prendre les **objets étranges**, la **fiche « Safety Card »** et la **carte Miroir** que lorsqu'on vous le demande explicitement. Avant cela, n'y touchez pas !

Déroulement du jeu

Votre but est, ensemble et le plus vite possible, de réparer l'avion et d'atterrir en toute sécurité. Cela serait nettement plus simple s'il n'y avait pas toute une quantité d'énigmes à résoudre avant d'y parvenir !

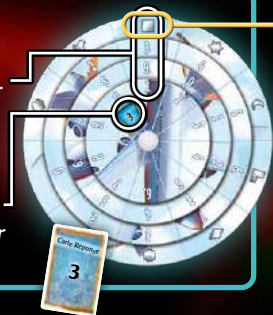
IMPORTANT : Pour résoudre les énigmes, vous pouvez **écrire sur le matériel, le plier ou encore le découper**... Tout est autorisé, et parfois même nécessaire. Vous ne pourrez jouer au jeu qu'une seule et unique fois : après cela vous connaîtrez toutes les énigmes et ne pourrez plus vous servir du matériel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

Dans le carnet, **en suivant l'ordre des pages**, vous irez d'énigme en énigme mais serez continuellement ralentis par de **nouvelles portes** ou des **objets verrouillés**. Ces derniers sont tous accompagnés d'un symbole et devront être déverrouillés grâce à un **code à trois chiffres**. Vous voyez une énigme ? Observez attentivement les pages du carnet et les cartes Énigme correspondantes. Réfléchissez ensemble à la manière de résoudre cette énigme afin de découvrir le code à trois chiffres qui devra ensuite être entré sur le **disque décodeur**.

On remarque **10 symboles différents** sur l'extrémité du disque. Chaque symbole correspond à un code. Repérez le **symbole** qui se trouve sur l'objet que vous cherchez à déverrouiller, puis, entrez le code sous le symbole correspondant du disque décodeur, **de l'extérieur vers l'intérieur**. Dans la petite **fenêtre** du plus petit disque apparaît alors un nombre. Il vous indique le **numéro de la carte Réponse** que vous êtes autorisés à sortir du paquet et à regarder.

Exemple :

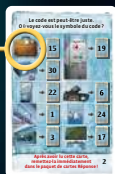
Pour l'énigme avec le symbole , vous avez identifié **3 9 1** comme étant le code. Vous entrez cette combinaison sous le symbole  du disque décodeur. Dans la petite fenêtre, vous verrez alors apparaître le **numéro de la carte Réponse** que vous êtes désormais autorisés à récupérer dans le paquet et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





➔ Le code est-il incorrect ?

Si oui, vous verrez un **X** sur la carte Réponse. Dans ce cas, remettez simplement la carte dans le paquet et penchez-vous à nouveau sur l'énigme. Il y a peut-être un indice que vous avez raté.



➔ Le code est-il *probablement* correct ?

Si oui, vous obtiendrez une carte sur laquelle figurent **plusieurs cartes Réponse**.

Où peut-on voir les symboles du code ?

Sur ces **cartes Réponse**, les **objets** et les **portes à déverrouiller** sont tous représentés dans l'ordre **marqués d'un symbole**.

Dans cet exemple, vous souhaitez ouvrir la mallette portant le **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 15. Cherchez cette carte dans le paquet. C'est seulement la **seconde carte Réponse**, découverte en suivant ce processus, qui vous révèle si votre code est **réellement** correct ou **vraiment** incorrect.

➔ Le code est-il *réellement* correct ?

Si oui, la **seconde carte Réponse** vous indiquera comment continuer. Vous verrez 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 tomberez sur une **carte Réponse avec un X**. Vérifiez l'ordre des trois chiffres du code 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. Continuez à réfléchir à l'énigme et proposez un code différent !



IMPORTANT : Vous devez **résoudre les énigmes dans l'ordre !**
Ne feuillotez donc pas les pages du carnet 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 qui vous permet d'en révéler une nouvelle) !

N'oubliez pas !

- ➔ Les cartes sur lesquelles figurent plusieurs cartes Réponse vous indiquent des portes et des objets verrouillés à regarder dans un certain ordre, en commençant par la première colonne (à gauche), de haut en bas, puis en terminant par la deuxième colonne.
- ➔ Qu'elles soient justes ou fausses, remettez immédiatement toutes les cartes Réponse dans le paquet de cartes Réponse si la carte vous indique de le faire.
- ➔ 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 énigme, vous pourrez bénéficier de trois cartes Aide pour vous mettre sur la voie. Vous les repérerez grâce au symbole sur le dos des cartes. En plus de vous donner un indice initial utile, les cartes Aide « **1^{er} INDICE** » vous indiquent quelles cartes Énigme vous devez trouver afin de résoudre l'énigme correspondante.

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

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

N'ayez pas peur de vous servir des cartes Aide si vous vous retrouvez coincés. 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 l'avion a atterri en toute sécurité. 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 les 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 de regarder **la page 1 du carnet** et de commencer à jouer. Amusez-vous bien avec **EXIT – Le Vol vers l'Inconnu !**

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



Les auteurs :

Inka et Markus Brand vivent avec leurs enfants Lukas et Emely à Gummersbach en Allemagne. Ils ont publié ensemble de nombreux jeux pour enfants et 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.

Concept d'EXIT : KOSMOS (Ralph Querfurth, Sandra Dochtermann)
Illustrations : Fiore GmbH
Illustration de couverture : Silvia Christoph
Conception du titre : Fine Tuning
Graphisme : Sensit Communication GmbH
Rédaction : Ralph Querfurth
Édition française : IELLO
Traduction française : Laura Muller-Thoma
Relecture française : Maëva Debieu, Marie-Laure Faurite (Tradixit)

© 2016-2019 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

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.