



Le Mystère de la Première

JEU DE DÉMO Pour 1 à 4 joueurs de 12 ans et plus

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

Le Mystère de la Première de la nouvelle et mystérieuse tragédie a lieu aujourd'hui dans le magnifique théâtre du château. Toute la semaine durant, vous avez entendu parler de cette pièce. Vous avez accepté avec joie l'invitation du directeur, car vous voulez savoir ce que cette mise en scène a de si spécial. En entrant dans le hall du théâtre, vous vous rendez compte immédiatement que certaines choses sont étranges ici. Le bâtiment entier semble désert. Toutes les portes et toutes les malles sont verrouillées.

De plus, la sortie derrière vous est elle aussi soudainement verrouillée. Sur une table, vous trouvez un étrange programme et un étonnant disque décodeur. Tout à coup, vous entendez une curieuse voix provenant des haut-parleurs résonner dans le hall :



"Bienvenue, chers invités. Je suis désolé de vous décevoir. Vous avez attendu une représentation en vain. Ce soir, ce sera vous les acteurs principaux. Résolez ensemble le mystère de cette Première. Si vous ne vous en sortez pas à temps, vous serez enfermés ici pour toujours. Mais si vous êtes suffisamment malins, le programme et le disque décodeur vous aideront à lever le mystère. Dépêchez-vous !"

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

Matériel de jeu

- 46 cartes
- 11 cartes Énigme
- 20 cartes Réponse
- 15 cartes Aide
- 3 objets étranges (rouge, vert, bleu)
- 1 programme
- 1 disque décodeur



De plus, vous aurez besoin de quelque chose pour écrire (idéalement, un crayon et une gomme), une ou deux feuilles de papier supplémentaires et une montre (idéalement, un chronomètre) pour surveiller le temps écoulé. Si vous le souhaitez, vous pouvez utiliser une paire de ciseaux. Les ciseaux rendront le jeu plus simple, mais ne sont absolument pas indispensables.

Mise en place

Placez le programme et le disque décodeur sur la table. Laissez les objets étranges à proximité pour le moment. Triez les cartes en trois paquets, en suivant ce qui est inscrit sur leur dos :

- > Cartes Énigme
- > Cartes Réponse
- > Cartes Aide

Faites attention à ne pas regarder le devant de ces cartes.

Vérifiez que les cartes Énigme et les cartes Réponse sont triées par ordre croissant, en suivant les lettres et les numéros.

Triez les cartes Aide selon leur symbole. 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". Placez les ensuite en plusieurs tas au bord de la table.

Où est le plateau de jeu ?

Ce jeu n'a aucun plateau ! Vous devrez trouver par vous-même ce que vous devrez faire et à quoi ressemblent les salles. Au début du jeu, vous n'avez que le programme et le disque décodeur à votre disposition. Au cours de la partie, vous ajouterez les cartes Énigme lorsque vous les repérez parmi les illustrations ou que le texte les mentionne.



À chaque fois que cela se produit, vous pouvez prendre les cartes correspondantes du paquet de cartes Énigme et les regarder. De même, vous pouvez utiliser les objets étranges que lorsqu'il est dit explicitement que vous les avez trouvés. Avant cela, laissez-les de côté !



Exemple :

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



Déroulement du jeu

Votre but est de vous échapper ensemble du théâtre aussi vite que possible.

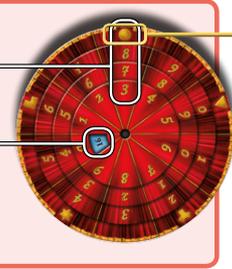
Cela serait nettement plus simple si chaque serrure de la salle n'était pas protégée par une énigme. Au cours de la partie, vous trouverez des objets verrouillés par un code composé de trois chiffres.

Pour y accéder, vous devrez trouver le code correspondant et le rentrer dans le disque décodeur. Sur l'extrémité du disque se trouvent cinq 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 (de l'extérieur vers l'intérieur). Ensuite, regardez à travers la fenêtre d'observation sur la petite roue pour voir apparaître un numéro.

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 :

Vous avez identifié la solution de l'énigme avec le symbole ● comme étant 873. Vous rentrez la 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.



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 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 programme ou des cartes Énigme. Tous les objets verrouillés possibles peuvent s'y trouver. Tous ces objets sont marqués d'un symbole. Notre exemple utilise le cabinet avec le symbole ● dessus.



Pour continuer avec cet exemple : ensuite, vous allez regarder la carte Réponse représentée à côté du cabinet sur la carte. Vous verrez que vous devrez désormais récupérer la carte Réponse 17 du paquet.



➔ **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 :

- ➔ Que la réponse soit bonne ou mauvaise, remettez toutes les cartes Réponse dans le paquet des 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 dans l'ordre, 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" fournissent la solution à l'énigme.

IMPORTANT : Utilisez toujours les cartes Aide dont le symbole correspond à une carte Énigme spécifique ou à une énigme dans le programme. Ces énigmes sont singulièrement identifiées par un symbole (correspondant à un symbole sur le disque décodeur). 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 de plusieurs 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, formez un paquet de défausse.

Matériel de jeu supplémentaire

En plus du matériel décrit ci-dessus, vous aurez besoin d'un **crayon** et de **papier** pour prendre des notes. Vous aurez aussi besoin d'une **montre** ou d'un **chronomètre**.

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 ! Si vous le souhaitez, vous pouvez aussi utiliser des **ciseaux** pour découper le matériel plutôt que le déchirer.

Quand le jeu s'arrête-t-il ?

Le jeu se termine quand vous avez résolu la dernière énigme et que vous êtes échappés du théâtre. Une carte vous l'indiquera. Démarrez le chronomètre (ou vérifiez l'heure) au début du jeu afin de savoir combien de temps vous a été nécessaire. 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	>8 cartes Aide
< 25 minutes	10 Étoiles	8 Étoiles	6 Étoiles	4 Étoiles
< 35 minutes	9 Étoiles	7 Étoiles	5 Étoiles	3 Étoiles
< 45 minutes	8 Étoiles	6 Étoiles	4 Étoiles	2 Étoiles
> 45 minutes	7 Étoiles	5 Étoiles	3 Étoiles	1 Étoile

Un dernier conseil

Chaque élément du jeu que vous avez utilisé avec succès pour résoudre une énigme doit être mis de côté. Vous pourriez avoir besoin de ces éléments à nouveau. De cette manière, vous aurez la possibilité de suivre votre progression plus facilement et vous ne vous mélangerez pas les pinceaux. **Pour certaines énigmes**, les seules choses dont vous aurez besoin seront les **illustrations des salles**.

Le jeu va commencer

Qu'attendez-vous ? **Lancez le chronomètre** et sortez du théâtre avant qu'il ne soit trop tard ! **Maintenant**, vous avez le droit de parcourir le **programme en entier** 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**.

Inka & Markus Brand 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 la famille, et ont remporté un grand nombre de prix. Bien entendu, ce sont de fervents amateurs d'énigmes et d'escape games.

Concept d'EXIT : KOSMOS (Ralph Querfurth, Sandra Dochtermann)
Illustrations : Franz Vohwinkel
Illustration de couverture : Silvia Christoph
Conception du titre : Michaela Kienle
Graphismes : Sensit Communication, München
Révision : Ralph Querfurth
Traduction française : Xavier Taverner
Édition française : IELLO

© 2016 KOSMOS
 © 2017 IELLO
 9, avenue des Érables - Lot 341
 54180 HEILLECOURT
 www.iello.com
 Tous droits réservés
 Imprimé en Allemagne



Les joueurs suivants

1 | [] 2 | []
 3 | [] 4 | []
 5 | [] 6 | []

le [] à []

sont sortis avec succès du théâtre.

Quel exploit mémorable ! Et quelle chance de ne pas être enfermés à jamais dans le théâtre !

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 !

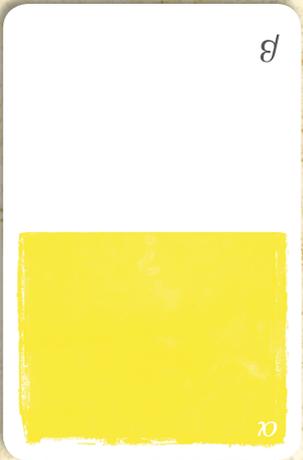
L'énigme la plus amusante était []

L'énigme la plus compliquée était []

Le joueur qui a résolu cette énigme était []



... DOUQUE ?



NE FAITES PAS LES CHOSSES À MOITIE...

PROGRAMME

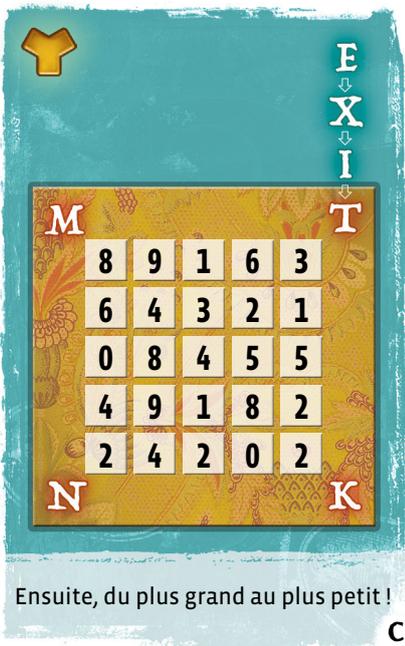
LE **Mystère**
DE LA **Première**

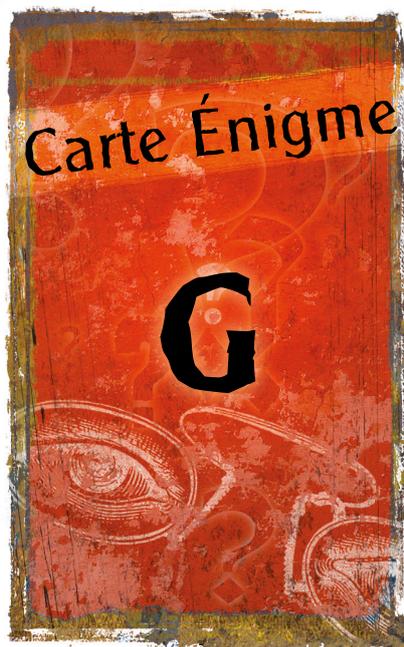
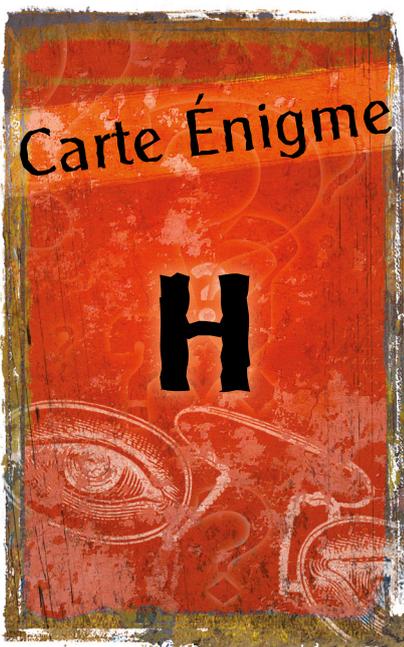
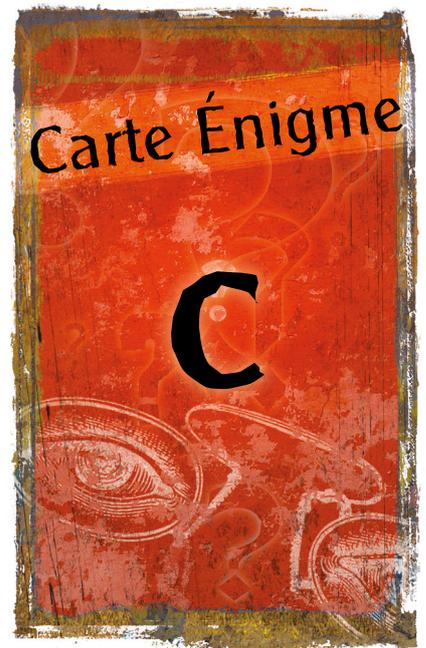
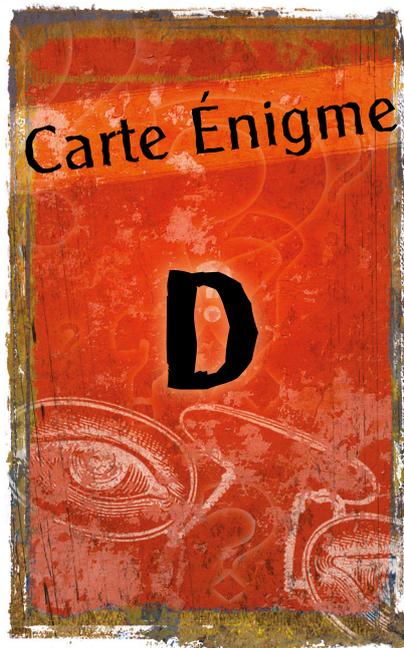
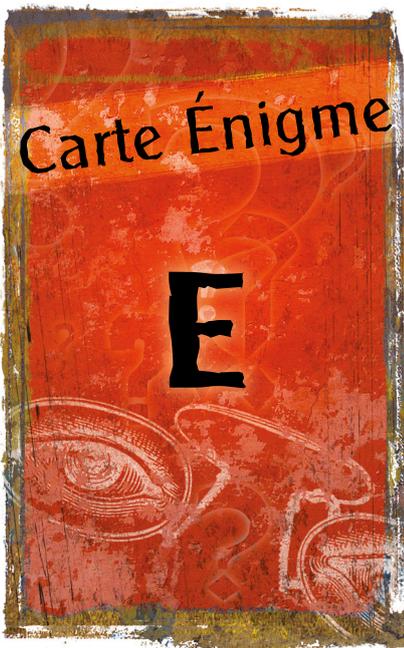
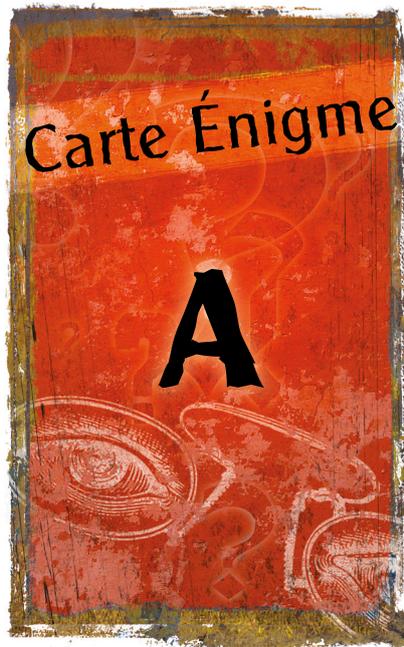
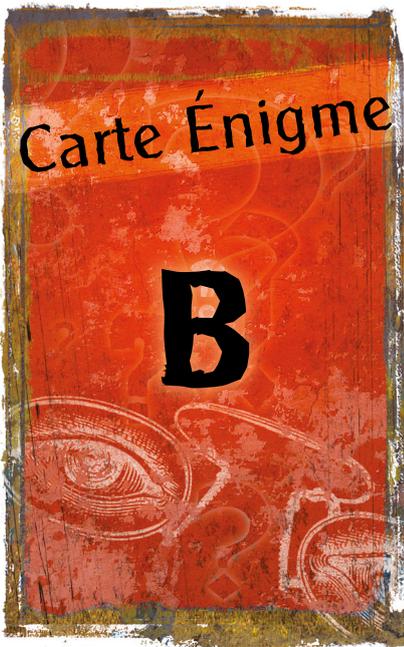
UNE PIÈCE DE
INKA & MARKUS BRAND

10cts

AU THÉÂTRE DU CHÂTEAU









**THÉÂTRE DU CHÂTEAU
PROGRAMME DE LA PREMIÈRE**

Samedi, 15 h
La cabane dans les bois
Une nouvelle muise en scène
d'Hanxsel et Gretel

Samedi, 20 h
*Enfermé dans
la chambre funéraire*
Exposition sur l'envoûtante
Égypte antique

Dimanche, 20 h
Le mystérieux laboratoire
Lecturer du célèbre
roman best-seller




**Ça ne fonctionne pas...
Malheureusement,
le code n'est pas correct.**

Quand vous avez fini,
remettez immédiatement cette carte
dans le paquet de cartes Réponse! **1**

Le code est peut-être juste.
Où voyez-vous le symbole du code ?

	➔	
	➔	
	➔	
	➔	
	➔	

Quand vous avez fini,
remettez immédiatement cette carte
dans le paquet de cartes Réponse! **2**



**Dommage, dommage...
Malheureusement,
le code n'est pas correct.**

Quand vous avez fini,
remettez immédiatement cette carte
dans le paquet de cartes Réponse! **3**

Le code est peut-être juste.
Où voyez-vous le symbole du code ?

	➔	
	➔	
	➔	
	➔	
	➔	

Quand vous avez fini,
remettez immédiatement cette carte
dans le paquet de cartes Réponse! **4**



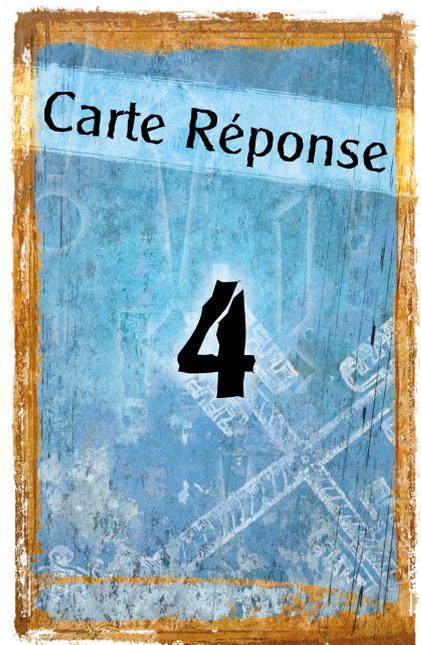
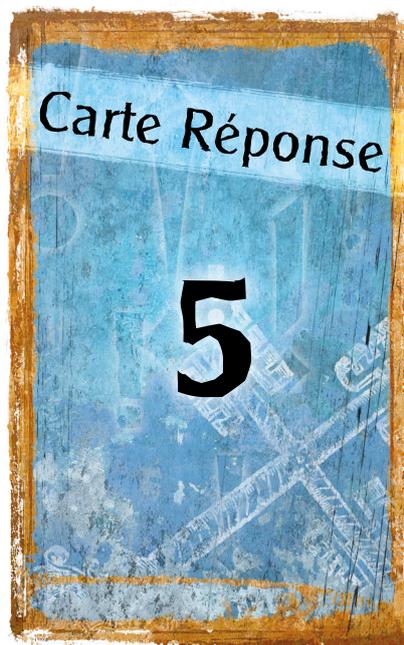
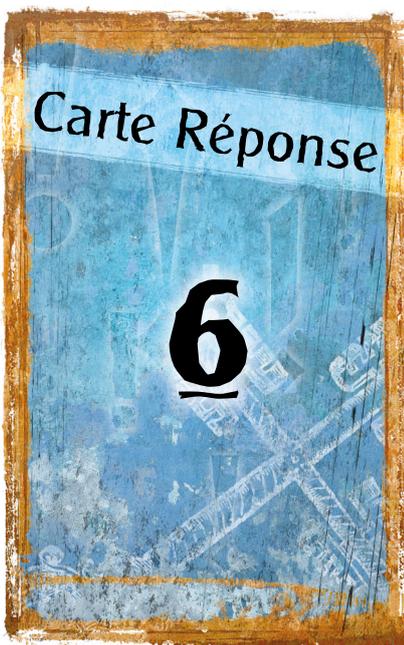
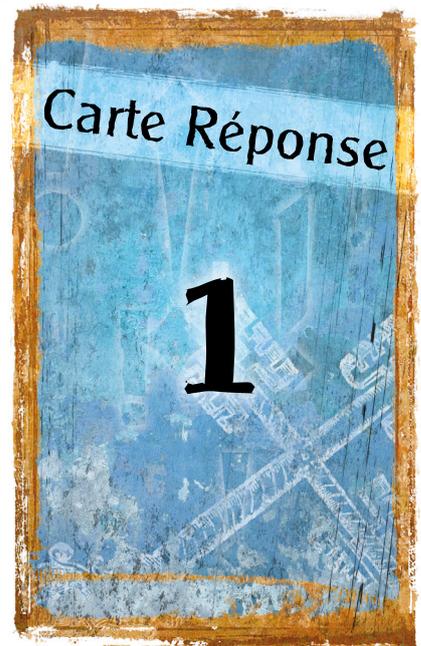
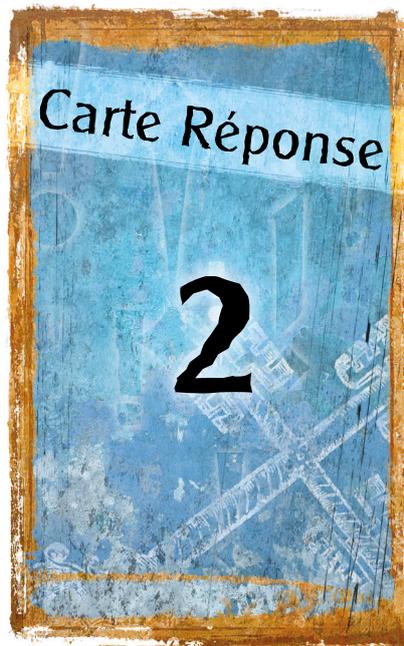
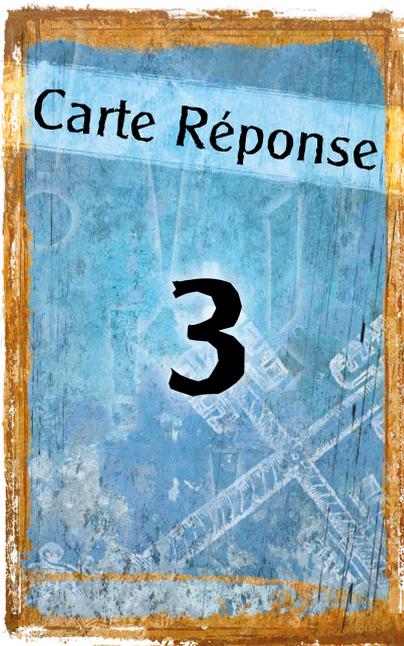
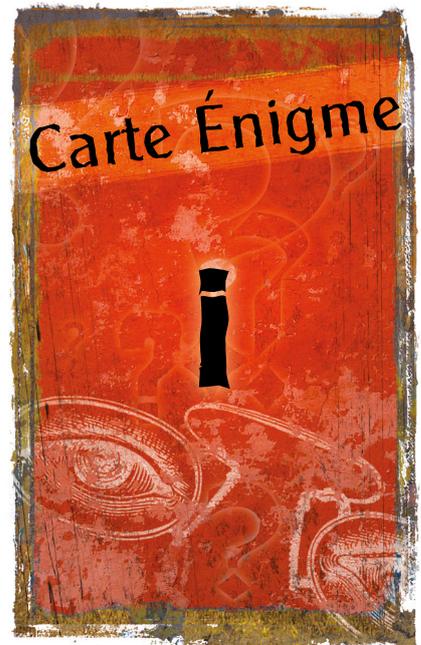
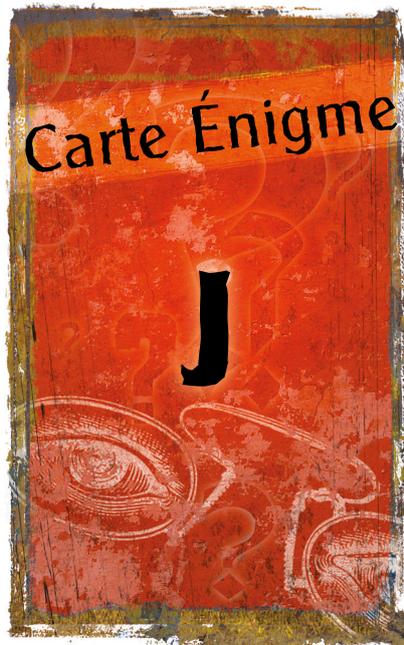
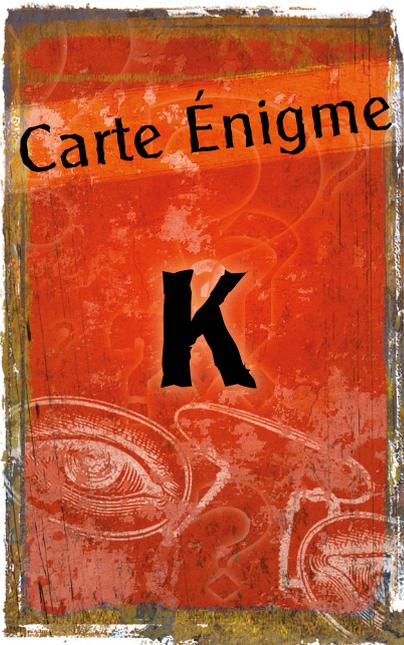
**Ça ne marche pas...
Malheureusement,
le code n'est pas correct.**

Quand vous avez fini,
remettez immédiatement cette carte
dans le paquet de cartes Réponse! **5**

Le code est peut-être juste.
Où voyez-vous le symbole du code ?

	➔	
	➔	
	➔	
	➔	
	➔	

Quand vous avez fini,
remettez immédiatement cette carte
dans le paquet de cartes Réponse! **6**



**Vous avez ouvert
la malle aux accessoires.
Sincères félicitations !**

Entre deux vieux accessoires,
vous trouvez la **carte Énigme C**
et l'**objet étrange vert**.

Prenez l'objet étrange vert
de la boîte et la carte Énigme C
du paquet, et regardez-la.



Quand vous avez fini,
remettez immédiatement cette carte
dans le paquet de cartes Réponse ! **7**



**C'est raté !
Malheureusement,
le code n'est pas correct.**

Quand vous avez fini,
remettez immédiatement cette carte
dans le paquet de cartes Réponse ! **8**



**Comment en
êtes-vous arrivés là... ?
Malheureusement,
le code n'est pas correct.**

Quand vous avez fini,
remettez immédiatement cette carte
dans le paquet de cartes Réponse ! **9**

**Super,
la porte de la salle
de théâtre s'ouvre !**

Vous pénétrez
à l'intérieur et trouvez
les **cartes Énigme A, F et K**.
Prenez ces cartes Énigme
du paquet et regardez-les.



Quand vous avez fini,
remettez immédiatement cette carte
dans le paquet de cartes Réponse ! **10**

Le code est peut-être juste.
Où voyez-vous le symbole du code ?



Quand vous avez fini,
remettez immédiatement cette carte
dans le paquet de cartes Réponse ! **11**

**Le rideau se lève...
Félicitations !**

**Vous avez levé le mystère
de la Première :**

Nous vous présentons
les trois prochains jeux Exit !
Chacun d'entre eux offre
des énigmes plus nombreuses
et plus complexes que cette démo.
Vivez des expériences de jeu
uniques et captivantes !



12



**Une grosse croix rouge,
ça n'annonce rien de bon !
Malheureusement,
le code n'est pas correct.**

Quand vous avez fini,
remettez immédiatement cette carte
dans le paquet de cartes Réponse ! **13**

Le code est peut-être juste.
Où voyez-vous le symbole du code ?

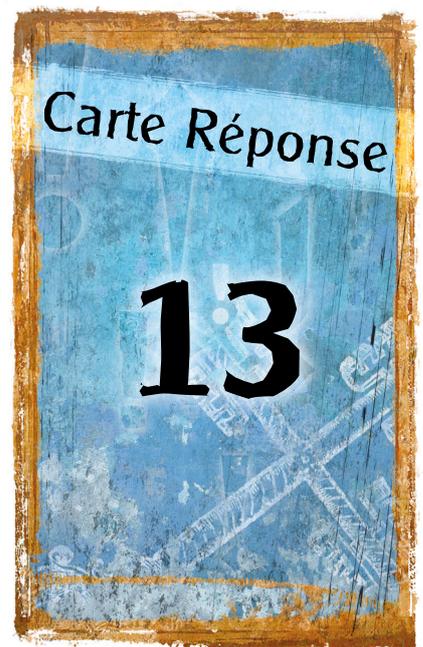
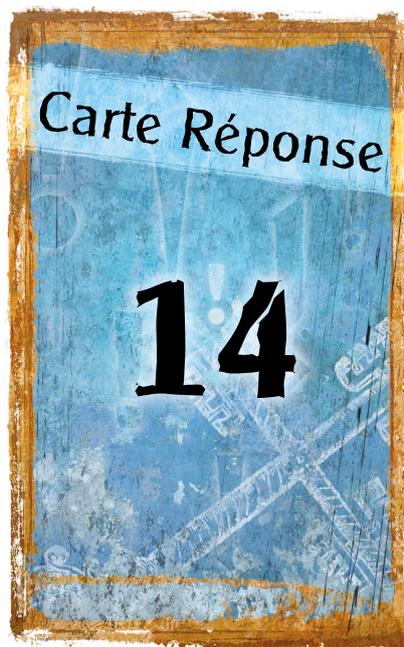
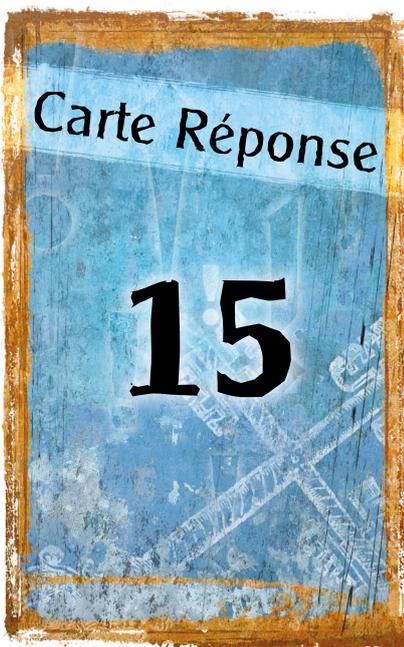
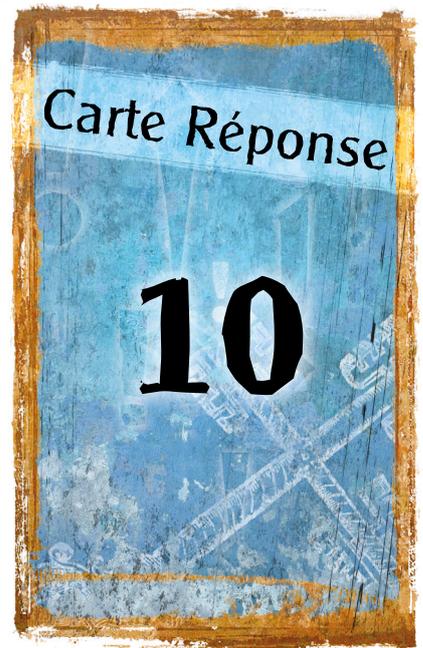
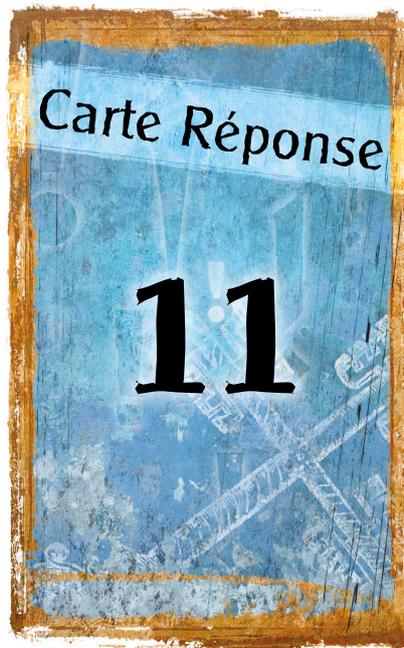
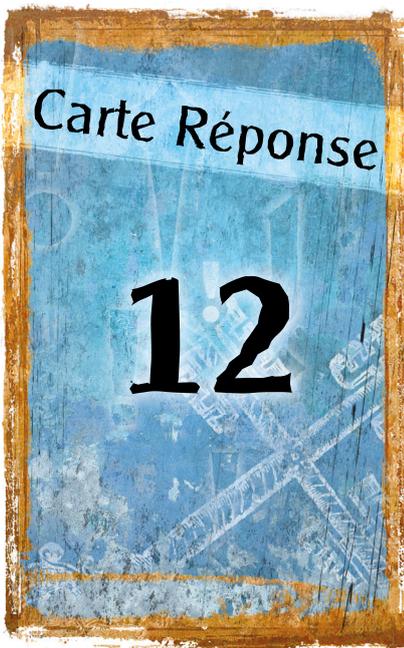
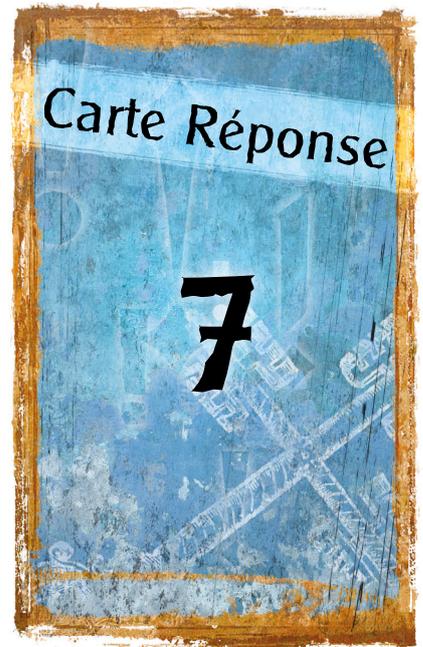
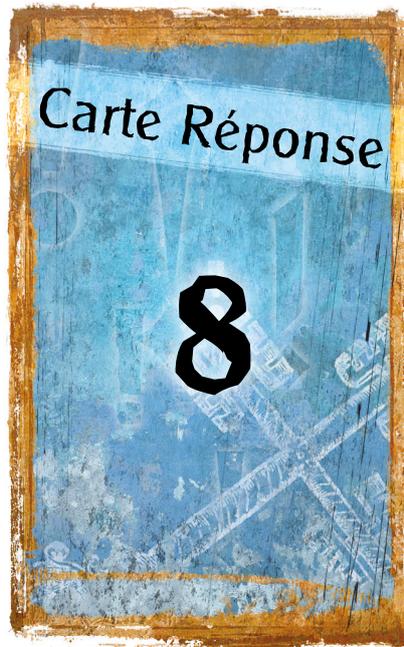
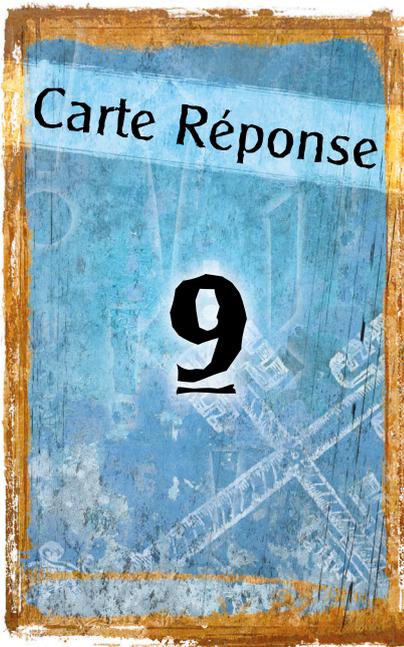


Quand vous avez fini,
remettez immédiatement cette carte
dans le paquet de cartes Réponse ! **14**



**Il faudra réfléchir
un peu plus...
Malheureusement,
le code n'est pas correct.**

Quand vous avez fini,
remettez immédiatement cette carte
dans le paquet de cartes Réponse ! **15**





Ça aurait pu être la solution... mais non. Malheureusement, le code n'est pas correct.

Quand vous avez fini, remettez immédiatement cette carte dans le paquet de cartes Réponse ! **16**

Très bien, vous avez ouvert l'armoire !

Vous trouvez l'objet étrange rouge ainsi que les cartes Énigme D, H et J. Prenez l'objet étrange rouge de la boîte et ces cartes Énigme du paquet et regardez-les.






Quand vous avez fini, remettez immédiatement cette carte dans le paquet de cartes Réponse ! **17**



On a déjà vu mieux... Malheureusement, le code n'est pas correct.

Quand vous avez fini, remettez immédiatement cette carte dans le paquet de cartes Réponse ! **18**

Génial, vous avez ouvert la malle aux costumes.

Vous trouvez l'objet étrange bleu ainsi que les cartes Énigme B, G et i. Prenez l'objet étrange bleu de la boîte et ces cartes Énigme du paquet, et regardez-les.






Quand vous avez fini, remettez immédiatement cette carte dans le paquet de cartes Réponse ! **19**



Eh non... Malheureusement, le code n'est pas correct.

Quand vous avez fini, remettez immédiatement cette carte dans le paquet de cartes Réponse ! **20**

1^{ER} INDICE

Pour résoudre cette énigme, vous devez avoir trouvé la **carte Énigme E**. De plus, vous aurez besoin de l'illustration du **hall du théâtre** dans le **programme**. Regardez plus précisément le **vestiaire**.

2^E INDICE

Regardez les **crochets numérotés** auxquels pendent les **vêtements** sur l'illustration du **hall du théâtre**. Les vêtements **cachent** quelques chiffres du **porte-manteau**. Trouvez quel vêtement appartient aux **personnes de la carte Énigme E**.

SOLUTION

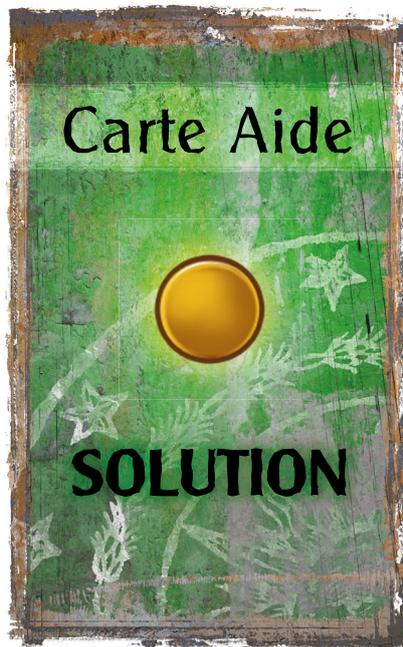
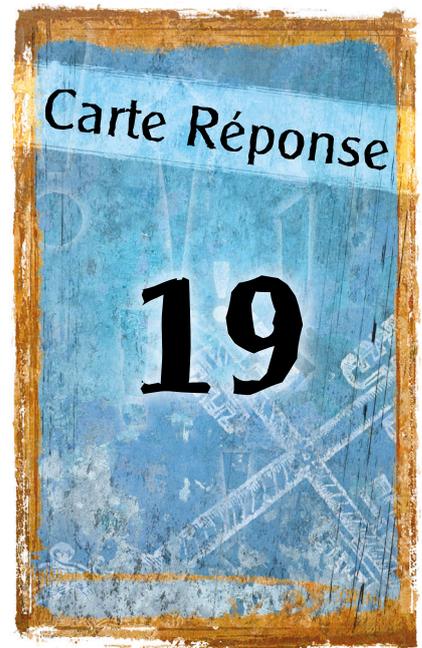
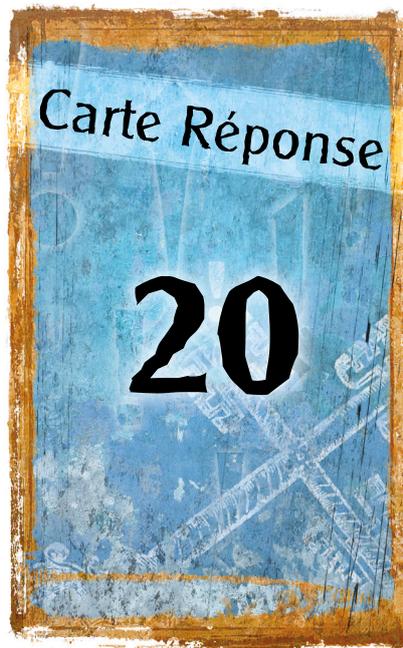
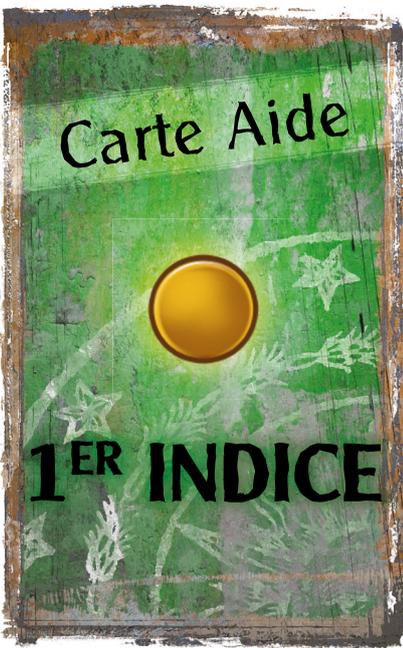
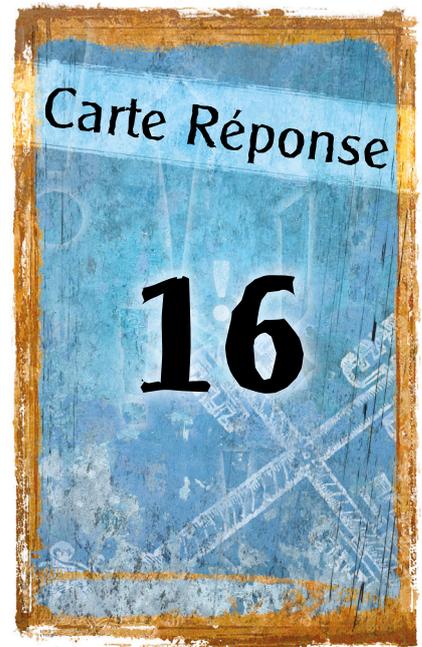
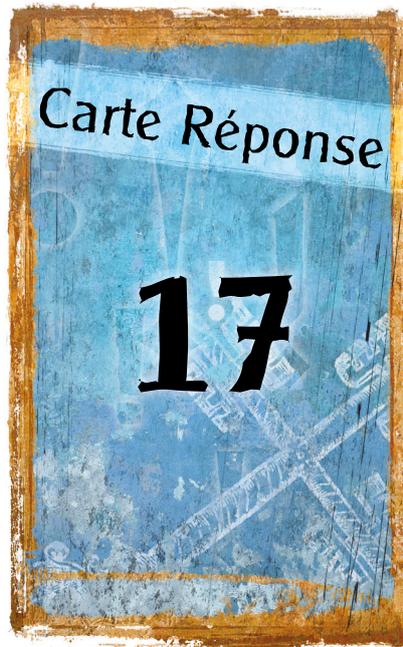
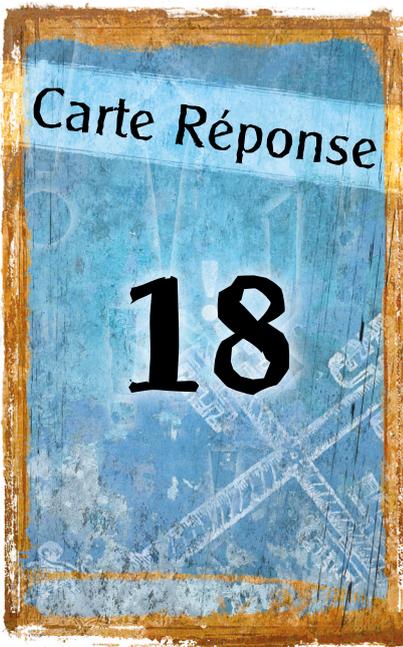
Les vêtements cachent les chiffres **3, 5 et 6**. Sur la **carte Énigme E**, les personnes sont présentées dans cet ordre : la mère, le fils, le père. Si vous **classez les vêtements** dans le même ordre, les chiffres qu'ils cachent donnent le code :

653

Entrez ce code en dessous du symbole  sur le disque décodeur.

1^{ER} INDICE

Pour résoudre cette énigme, vous devez avoir trouvé la **carte Énigme J**. Y aurait-il des coquilles dans ce texte ?



 **2^E INDICE**

Le texte sur la **carte Énigme J** contient quelques fautes : plusieurs mots comportent **des lettres en trop**. Notez ces lettres supplémentaires.

 **SOLUTION**

Dans le texte de la **carte Énigme J**, les lettres suivantes sont en trop :

DEUXNEUFTROIS

Cela donne le code :

293

Entrez ce code en dessous du symbole  sur le disque décodeur.

 **1^{ER} INDICE**

Pour résoudre cette énigme, vous devez avoir trouvé les **cartes Énigme F et H**, et vous aurez besoin de l'illustration du **hall du théâtre** dans le programme. Trouvez-vous quelque chose présent trois fois ?

 **2^E INDICE**

Sur chacune des **cartes Énigme F et H** et sur l'illustration du hall du théâtre se trouve **un ticket d'entrée**. Chaque ticket d'entrée se rapporte à un **siège précis d'un rang précis** sur la **carte Énigme F**.

Distinguez-vous des chiffres inscrits sur ces sièges ?

Par ailleurs, le rang 1 est le rang le plus proche de la scène, évidemment.

 **SOLUTION**

Regardez les rangs de sièges sur la **carte Énigme F** : sur le cinquième siège du premier rang, il y a le chiffre 9 ; sur le troisième siège du deuxième rang, il y a le chiffre 6 ; sur le quatrième siège du troisième rang, il y a le chiffre 0.

Cela donne le code :

960

Entrez ce code en dessous du symbole  sur le disque décodeur.

 **1^{ER} INDICE**

Pour résoudre cette énigme, vous devez avoir trouvé les **cartes Énigme A, B, D, G, I et K**. De plus, vous aurez besoin du **dos du programme**. Pouvez-vous combiner ces **6 cartes avec la page 4** de la bonne manière ?

 **2^E INDICE**

L'illustration au dos du programme est une indication pour réaliser **une sorte de puzzle**. Gardez à l'esprit que les cartes peuvent être **pliées**, par exemple horizontalement au milieu. De plus, suivez les **lettres grecques en haut à gauche et en bas à gauche** des cartes.

 **SOLUTION**

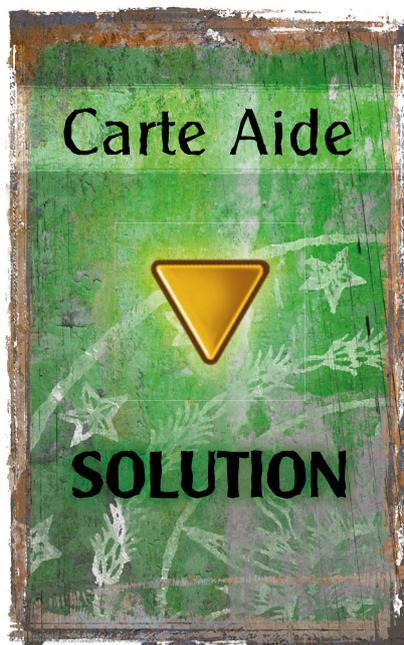
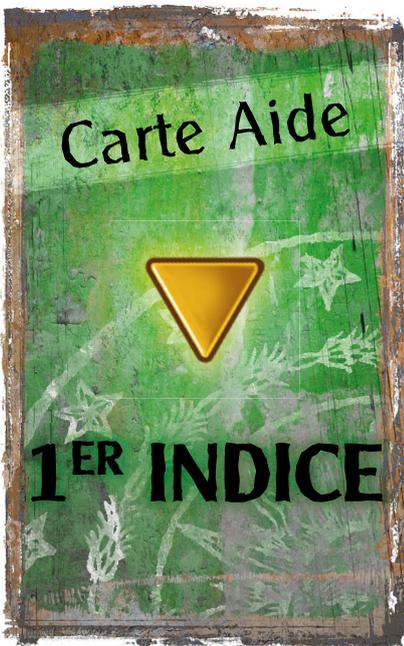
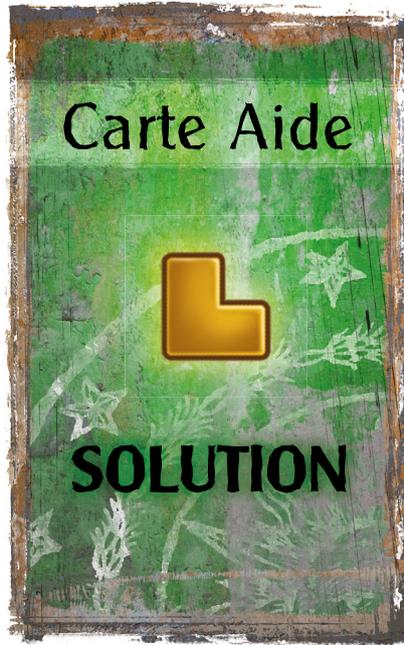
Pliez les 6 cartes Énigme en deux. Vous constituez ainsi des **moitiés** de cartes avec le symbole α et d'autres avec le symbole β . À l'aide des **couleurs** visibles au dos du programme, vous pouvez déjà correctement positionner les trois moitiés du haut. Si vous placez maintenant correctement les trois autres moitiés du bas, vous reconstituez l'image suivante :



Cela donne le code : **302**
Entrez ce code en dessous du symbole  sur le disque décodeur.

 **1^{ER} INDICE**

Pour résoudre cette énigme, vous devez avoir trouvé la **carte Énigme C** et les **trois objets étranges**. Tenez compte du mot **EXIT** sur la **carte Énigme C** et des **lettres** inscrites sur les objets étranges.



2^E INDICE

Vous devez correctement placer les **objets étranges** sur la **carte Énigme C**. Une indication concernant l'orientation des objets étranges est donnée par le mot **EXIT**. Ensuite, vous devrez voir les **trois chiffres** à travers les **fenêtres**.

SOLUTION

Empilez les trois **objets étranges** de telle sorte que les lettres **E, X, I,** et **T** soient superposées. Il ne reste plus que trois chiffres visibles, qui doivent être classés du **plus grand au plus petit**.



Cela donne le code :

542

Entrez ce code en dessous du symbole  sur le disque décodeur.



ATTENTION !

Ceci est le **dessous** du paquet de cartes. Maintenant, **retournez** le paquet entier.

