



Pour 2 à 4 joueuses  
et joueurs de  
12 ans et plus

# L'Évasion de Prison

**ATTENTION!** Ne regardez pas le matériel de jeu pour l'instant! N'ouvrez pas les feuilles et ne regardez pas le recto des cartes. Attendez que le jeu vous y autorise. Lisez d'abord ce livret de règles ensemble et à voix haute, et suivez attentivement toutes les instructions.

## A: De quoi parle le jeu ?

Cela fait des semaines que vous traînez dans cette sinistre cellule... C'est le monde à l'envers! On vous a arrêtés sans raison, un jour, alors que vous vous rendiez au travail. Vous avez directement atterri ici, à AL-4-AZ, la prison la plus sécurisée du pays. Vous êtes pourtant innocents: vous n'avez commis aucun crime!

Enfin... On peut éventuellement vous reprocher d'avoir créé Hack-Attack, un logiciel que vous avez développé pour prouver à une entreprise du coin que son pare-feu ne servait à rien. Vous vouliez juste les aider, et voilà qu'on vous accuse d'espionnage industriel...

Mais tout change lorsqu'un matin, l'un d'entre vous trouve quelque chose entre ses draps: une lettre signée «Jane Collins»! S'agit-il vraiment de LA Jane Collins, la femme la plus réputée dans le monde des hackers? Jane a même réussi à «hacker» la prison et à s'évader d'AL-4-AZ l'année dernière. C'est votre idole! Aurait-elle l'intention de vous aider? Serait-ce votre chance de quitter cette prison?

## B: Matériel de jeu

- 88 cartes
- 18 cartes Énigme
- 37 cartes Réponse
- 33 cartes Aide
- 2 disques décodeurs
- 2 paravents
- 7 feuilles
- 5 objets étranges



4 punaises



1 languette de symboles



2 paravents



2 disques décodeurs



7 feuilles

## C: Matériel supplémentaire

De plus, vous aurez besoin de **quelque chose pour écrire** (idéalement un **stylo**, un **crayon** et une **gomme**), d'une ou deux **feuilles de papier**, d'une **paire de ciseaux** et d'une **montre** (idéalement un **chronomètre**) pour surveiller le temps écoulé. Veuillez aussi vous munir d'une **minuterie** (c'est une petite nouveauté!).

**ASTUCE**: Les smartphones peuvent généralement faire chronomètre et minuterie en simultané.

**REMARQUE**: Ce jeu nécessite l'utilisation de **2 disques décodeurs**. Prêtez toujours attention au **symbole de l'énigme**: s'il est **noir**, entrez le code sur le **disque orange**; s'il est **blanc**, entrez le code sur le **disque violet**. Certains éléments de ce jeu ne fonctionnent pas comme dans les **EXIT** habituels. Respectez toujours les règles dévoilées au cours du jeu.

**ATTENTION**: Ne vous faites pas mal avec les punaises!

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@tello.fr](mailto:sav@tello.fr)

## D: Mise en place

Détachez les **deux parties de la feuille « Plan d'évasion »** au niveau de la **ligne de découpe**. Laissez les **objets étranges** ainsi que les **autres feuilles** de côté. Triez les **cartes** en 3 paquets, en fonction de ce qui est inscrit sur leur dos (**et faites attention à ne pas regarder le recto de ces cartes**):

- ▶ Cartes Énigme (A à R)
- ▶ Cartes Réponse (1 à 37)
- ▶ Cartes Aide

Triez les **cartes Aide** en plaçant les cartes de même symbole l'une sur l'autre, de manière à ce que la carte «1<sup>er</sup> INDICE» soit au-dessus de la carte «2<sup>e</sup> INDICE», et que cette dernière soit au-dessus de la carte «SOLUTION». Puis mettez les 10 paquets de cartes Aide de côté.

## E: Où est le plateau de jeu ?

Ce jeu n'a pas de plateau ! À vous de trouver ce que vous devez faire pour avancer dans le jeu et découvrir de nouveaux lieux. Au début de la partie, vous n'avez que la feuille « Lettre » et les 2 disques décodeurs à votre disposition. Au cours de la partie, vous ajouterez à cela des cartes Énigme et des feuilles : soit elles seront représentées sur les illustrations, soit le texte vous invitera à les prendre. Dès que ce sera le cas, vous pourrez prendre les éléments correspondants et les regarder. De même, vous ne pourrez prendre les objets étranges que lorsqu'il sera clairement indiqué que vous les avez découverts. En attendant, laissez-les de côté !



### Exemple :

Sur une illustration, vous voyez apparaître la carte Énigme O. Vous pouvez donc **immédiatement prendre** la carte Énigme correspondante dans le paquet et la **regarder**.





## F: Principe du jeu

**Votre but est de vous évader de prison le plus vite possible**, ce qui serait nettement plus simple s'il n'y avait pas toute une quantité d'énigmes à résoudre avant d'y parvenir ! Dès que la partie a commencé, vous pouvez regarder la **feuille « Lettre »**. Au cours de la partie, vous découvrirez toutes sortes d'objets verrouillés par un **code à 3 chiffres**. Pour les ouvrir, vous devez trouver les codes correspondants puis les entrer **sur l'un des disques décodeurs** (en fonction de la couleur du symbole de l'énigme). Sur le bord extérieur des disques se trouvent **10 symboles différents**. Chaque symbole représente l'un des codes à trouver. À vous de déduire quelle énigme et donc quel code sont associés à quel symbole. Faites attention au moindre détail. Lorsque vous trouvez un code, entrez-le sous le symbole correspondant du bon disque décodeur, **de l'extérieur vers l'intérieur**. Vous verrez alors apparaître un nombre dans la **fenêtre** de la plus petite roue. Ce nombre vous indique le **numéro de la carte**

**Réponse** que vous pouvez sortir du paquet et regarder. Si le code est incorrect, vous devez poursuivre vos recherches afin de découvrir la solution, ou revenir plus tard à cette énigme. Si le code est correct, la carte Réponse vous indiquera comment continuer.

**Exemple :**

Pour l'énigme avec le symbole , vous avez identifié **100** comme étant le code. Vous entrez cette combinaison sous le symbole  du disque décodeur orange. Dans la petite fenêtre, vous voyez apparaître le **numéro de la carte Réponse** que vous pouvez désormais récupérer dans le paquet et regarder (ici, la carte numéro 1).



➔ **Le code est-il incorrect ?**

Si oui, vous verrez un **X** sur la **carte Réponse**. Vérifiez bien que vous avez entré le code souhaité sous le symbole correspondant du bon du disque décodeur. Si cela ne vient pas de là, vous avez peut-être raté un indice. Remettez simplement la carte à sa place dans le paquet Réponse et penchez-vous à nouveau sur l'énigme. Il est également possible que vous n'ayez pas encore tous les indices nécessaires pour la résoudre. Essayez alors d'avancer sur une autre énigme.




➔ **Le code est-il probablement correct ?**

Si oui, la **carte Réponse** ressemblera à cette illustration :



➔ **Où peut-on voir les symboles des énigmes ?**

Bonne question ! Regardez attentivement les illustrations sur la carte Énigme. De nombreux **objets verrouillés** s'y trouvent, et tous sont associés à un **symbole**. Dans notre exemple, il s'agit de l'enveloppe, dont le **symbole** est .



Cherchez alors sur la carte Réponse l'image de l'enveloppe. Une seconde carte Réponse vous sera indiquée à côté. Ici, il s'agit de la carte Réponse 23. Prenez cette carte dans le paquet. C'est seulement cette **seconde carte Réponse**, découverte en suivant ce processus, qui vous révélera si votre code est **réellement** correct.



**ATTENTION :** Vous devez d'abord **voir l'objet et son symbole sur une carte Énigme ou sur une feuille** avant de pouvoir le déverrouiller.

Vous ne pouvez pas déverrouiller un objet que vous n'avez pas encore découvert, comme dans un véritable escape game.

### ➔ Le code est-il **réellement** correct ?

Si oui, la **seconde carte Réponse** vous dira comment continuer.

Vous verrez sur cette carte une ou plusieurs nouvelles **cartes Énigme** que vous aurez alors le droit de **prendre dans le paquet correspondant et de regarder immédiatement**.

### ➔ Le code est-il **finale**ment incorrect ?

Eh bien, dans ce cas, vous tomberez sur une **carte Réponse avec un X**.

Vérifiez encore une fois l'ordre des chiffres du code et assurez-vous de les avoir bien entrés sous le bon symbole, sur le bon disque décodeur. Si le code est toujours faux, vous avez sans doute fait une erreur de raisonnement. Continuez à réfléchir à l'énigme et proposez un code différent !

#### **IMPORTANT :**

- ➔ Qu'elles soient justes ou fausses, remettez systématiquement les cartes Réponse dans leur paquet, à leur place.
- ➔ Tous les codes doivent être déduits de manière logique. Le but n'est pas d'essayer toutes les combinaisons possibles sur les disques décodeurs.

## G : Besoin d'aide ?

Bien entendu, le jeu peut vous venir en aide si une énigme vous pose problème. Pour chaque énigme, vous pourrez bénéficier de 3 cartes Aide pour vous mettre sur la voie. Vous les repérez grâce au symbole représenté sur leur dos.

En plus de vous donner un indice initial utile, les cartes Aide «**1<sup>er</sup> INDICE**» vous indiquent quels éléments de jeu sont nécessaires pour résoudre l'énigme correspondante.

Les cartes Aide «**2° INDICE**» vous donneront une aide un peu plus concrète pour trouver la solution. Enfin, les cartes Aide «**SOLUTION**» donnent la solution à l'énigme.

**IMPORTANT :** Utilisez les cartes Aide uniquement pour résoudre l'énigme à laquelle elles sont associées. Chaque énigme est identifiée par un symbole (parmi ceux des disques décodeurs). N'utilisez pas les cartes Aide si vous n'avez pas trouvé l'énigme correspondant au symbole indiqué sur leur dos, cela ne servirait à rien.

Soyez patients : certaines énigmes ne peuvent être résolues 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 afin de récupérer des cartes utiles pour la suite.** N'hésitez pas à vous servir des cartes Aide si une énigme vous pose problème. Placez les cartes Aide utilisées dans une défieuse, face visible.

**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 et unique fois : après cela, vous connaîtrez toutes les solutions aux énigmes et le matériel ne vous servira plus, alors autant en profiter ! Cela permet une grande diversité dans les énigmes.

## H : Quand le jeu s'arrête-t-il ?

Le jeu se termine lorsque vous avez résolu la dernière énigme et que vous avez réussi à vous échapper de prison. Une carte vous en informera. Au début de la partie, lancez le chronomètre afin de savoir combien de temps il vous aura fallu pour y parvenir.

Vous pouvez ensuite consulter le tableau de la page suivante pour évaluer votre réussite. **Lors du calcul des cartes Aide, ne prenez en compte que celles qui vous ont donné de nouvelles pistes ou des solutions.** Si une carte Aide vous a révélé 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
≤ 80 min	10 étoiles	8 étoiles	7 étoiles	5 étoiles	4 étoiles
≤ 120 min	9 étoiles	7 étoiles	6 étoiles	4 étoiles	3 étoiles
≤ 160 min	8 étoiles	6 étoiles	5 étoiles	3 étoiles	2 étoiles
> 200 min	7 étoiles	5 étoiles	4 étoiles	2 étoiles	1 étoile

## I: Un dernier conseil

Chaque élément de jeu que vous avez utilisé avec succès pour résoudre une énigme doit être mis de côté. Ainsi, vous pourrez plus facilement suivre votre progression, sans vous mélanger les pinceaux. Seules les **illustrations des lieux** seront utiles pour **plusieurs énigmes**.

## J: Le jeu va commencer

Eh bien, qu'est-ce que vous attendez? **Lancez le chronomètre** et évadez-vous de cette prison! **Maintenant**, vous avez le droit d'ouvrir et de lire la **feuille « Lettre »** pour commencer avec la première énigme. Si quelque chose n'est pas clair, n'hésitez pas à **consulter le livret de règles au cours du jeu**.

Inka & Markus Brand, Kosmos et Iello remercient toutes les personnes qui ont testé 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 ainsi que pour toute la famille et ont remporté un grand nombre de prix.

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

**Illustration de couverture:** Silvia Christoph

**Illustrations:** Claus Stephan

**Graphisme du titre:** Michaela Kienle

**Graphisme:** Sensit Communication GmbH

**Développement technique:** Monika Schall

**Rédaction:** Ralph Querfurth, Alexandra Kunz

**Édition française:** IELLO

**Gestion de projet version française:** Marie-Laure Faurite

**Traduction française:** Laura Muller-Thoma

**Relecture française:** Maëva Debieu Rosas

**Graphisme version française:** Claire Wach

© 2023 KOSMOS

Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG, Stuttgart, Allemagne

© 2024 IELLO SAS pour la version française

IELLO - 9, avenue des Erables, lot 341

54180 Heillecourt, France

iello.fr

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.

**ATTENTION!** Contient des punaises. Risque de blessure.



# CERTIFICAT

Les joueurs et joueuses experts suivants

<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>

sont parvenus à s'évader de la prison

le

à

Heureusement que vous n'êtes pas restés derrière les barreaux alors que vous étiez innocents!

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 sympa:

Le meilleur souvenir  
de cette partie: