



Pour 1 à 4 joueurs  
de 12 ans et plus

## La Station Polaire

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

Une douce et merveilleuse matinée en Arctique, où la température avoisine les  $-15^{\circ}\text{C}$  ! Vous faites partie d'une importante équipe de chercheurs divisés en plusieurs départements. Au sein du département IMB-Q-12, vous étudiez le réchauffement climatique au pôle Nord. Tout cela est top secret, et vous n'avez aucune idée de la nature des missions des autres départements. Vous n'avez, par exemple, rien vu ni entendu à propos du département IMB-Q-13 depuis des semaines.

Tout à coup, l'alarme d'évacuation se déclenche ! Vous courez jusqu'à la porte, mais celle-ci s'est déjà verrouillée automatiquement. À travers la fenêtre, vous pouvez voir vos collègues des autres départements détalier jusqu'aux hélicoptères. Vous êtes les seuls laissés-pour-compte... Vous arrivez à grimper jusqu'au puits d'aération pour vous rendre dans la salle voisine. Là également, la porte est déjà fermée. Le laboratoire est complètement détruit, et vous vous demandez ce qui a pu se passer ici. Vous trouvez ensuite un carnet et un disque étrange.



Tout dans la salle est sécurisé par des serrures à combinaison. Et vous vous rendez compte d'une chose : **vous pourrez vous échapper seulement si vous réussissez à casser les codes à temps.**

Autrement, ce sera assurément la fin pour vous.

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

## Matériel de jeu

84 cartes

24 cartes Énigme

30 cartes Réponse

30 cartes Aide

2 objets étranges

1 carnet de notes

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** et une **montre** (idéalement, un **chronomètre**), pour surveiller le temps écoulé. Une paire de **ciseaux** rendra la partie plus simple à jouer. Si vous n'en avez pas, vous pouvez tout de même jouer et simplement déchirer le matériel avec vos mains.

## Mise en place

Placez le **carnet** et le **disque décodeur** sur la table. Laissez les **objets étranges** dans la boîte pour le moment. Triez les **cartes** en trois paquets, en suivant 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<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 ».

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-mêmes ce que vous devrez faire et à quoi ressemble la salle. Au début du jeu, vous n'avez que le carnet 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 utiliser les objets étranges dans 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 et la regarder.





# Déroulement du jeu

Votre but est de vous échapper ensemble de la station polaire aussi vite que possible.

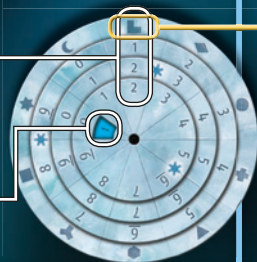
Cela serait nettement plus simple si chaque serrure de la pièce n'était pas protégée par une énigme. Aussitôt que la partie a commencé, vous pouvez regarder toutes les pages du carnet. Au cours de la partie, vous trouverez des objets verrouillés par un code composé de trois chiffres. Pour y accéder, vous devrez trouver le code correspondant et le rentrer dans le disque décodeur. Sur l'extrémité du disque se trouvent dix 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 :

Pour l'énigme avec le symbole , vous avez identifié le code **1 2 2** comme étant la solution. 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.



## → 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 carnet 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 tiroir vert avec le **symbole**  dessus.



Pour continuer avec cet exemple :  
Ensuite, vous allez regarder la carte Réponse représentée à côté du tiroir vert sur la carte, et vous verrez que vous devrez désormais récupérer la carte Réponse 21 du paquet.



**REMARQUE :** Vous devez voir l'objet avec le symbole sur une carte Énigme ou dans le carnet de notes afin d'être capables de l'ouvrir. Vous ne pouvez pas ouvrir quelque chose que vous n'avez pas trouvé ; tout comme dans une vraie 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 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<sup>er</sup> INDICE** » vous indique également quelles cartes Énigme vous devez avoir trouvées afin de pouvoir résoudre l'énigme correspondante.

Les cartes Aide « **2<sup>e</sup> 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 pour une carte Énigme spécifique ou pour une énigme dans le carnet qui y correspond. Ces énigmes sont habituellement 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 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, formez 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.

**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 vous êtes échappés de la station polaire. Une carte vous l'indiquera. Démarrez le chronomètre 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	1-2 cartes Aide	3-5 cartes Aide	6-10 cartes Aide	> 10 cartes Aide
< 60 min.	10 Étoiles	8 Étoiles	7 Étoiles	5 Étoiles	4 Étoiles
< 75 min.	9 Étoiles	7 Étoiles	6 Étoiles	4 Étoiles	3 Étoiles
< 90 min.	8 Étoiles	6 Étoiles	5 Étoiles	3 Étoiles	2 Étoiles
> 90 min.	7 Étoiles	5 Étoiles	4 Étoiles	2 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, mais pas remis dans la boîte. 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 mêlerez pas les pincesaux. **Pour certaines énigmes**, les seules choses dont vous aurez besoin seront les illustrations de la salle.

## Le jeu va commencer

Qu'attendez-vous ? **Lancez le chronomètre** et sortez de la station avant qu'il ne soit trop tard !

Maintenant, vous avez le droit de parcourir le carnet de notes 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 tous 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'échappées games.

Concept d'EXIT : KOSMOS  
 Ralph Querfurth, Sandra Dochtermann  
 Illustrations : Michael Menzel  
 Illustration de couverture : Silvia Christoph  
 Conception du titre : Michaela Kienle  
 Graphismes : Sensit Communication GmbH  
 Traduction française : Robin Houpiet  
 Édition française : IELLO

© 2016-2018 KOSMOS  
 © 2017-2018 IELLO  
 9, avenue des Érables – Lot 341  
 54180 HEILLECOURT  
 www.iello.com  
 Tous droits réservés  
 Imprimé en Allemagne



0:00:01

# CERTIFICAT

Les joueurs suivants

1 |

2 |

3 |

4 |

le  à

sont sortis avec succès de la station polaire.

Quel exploit mémorable ! Et quelle chance de ne pas être enfermés à jamais dans la station !

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