



CERTIFICAT

Les élèves intrépides

sont parvenus à chasser les grondelins de l'Académie de Magie

le

à

Bravo, jeunes mages ! Le Cercle Magique International vous adresse ses félicitations les plus enchantées.

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 difficile était



Pour 1 à 4 joueuses
et joueurs de
10 ans et plus

L'Académie de Magie

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

De quoi parle le jeu ?

Poudres, élixirs et vieux chaudrons : votre quotidien à l'Académie de Magie est palpitant ! Mais l'aventure qui vous attend l'est encore plus !

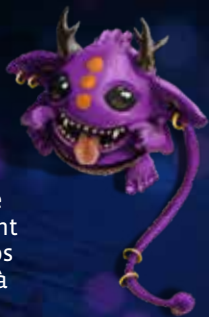
Alors que vous suivez assidûment le cours de M. Maugis sur les éléments magiques et leurs propriétés, une détonation fait sursauter toute la classe.

La chaise de votre professeur vient de se renverser sous vos yeux ! Deux de ses pieds ont tout bonnement disparu... Puis c'est au tour de gros livres de s'échapper de l'étagère et de se mettre à planer autour de vous. Vous et les autres élèves observez, bouche bée, ce spectacle.

M. Maugis, complètement décontenancé, s'écrie alors : « Au secours... Des grondelins ! » Et là, c'est le chaos total : de petites créatures à cornes surgissent de l'ombre et se jettent sur vos tables, déchirent vos parchemins, renversent vos encriers. Tous hurlent à l'unisson et courent en tous sens.

« Ne les laissez pas s'échapp... » s'égosille votre professeur, mais il est déjà trop tard. Les petits diabolotins se sont fauflés par la porte... M. Maugis et les autres élèves de la classe se précipitent alors à leur suite...

Il ne reste plus que vous. Vous allez devoir user de divers pouvoirs magiques et résoudre le plus rapidement possible les énigmes. C'est votre seul moyen d'arrêter les grondelins avant qu'ils ne détruisent l'Académie !



IMPORTANT : Ne regardez pas en détail les éléments du jeu avant de commencer la partie ! N'ouvrez pas encore les différents documents et ne regardez pas le recto des cartes. Attendez que « le jeu » vous demande de le faire.

Matériel de jeu

91 cartes

30 cartes Aide

35 cartes Réponse

26 cartes Énigme

1 grimoire

1 disque décodeur

1 socle

1 plan

20 objets étranges

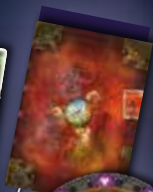
(4 baguettes magiques,

11 parchemins,

1 sondasphère,

1 aurascope, 1 focamental,

1 liane et 1 nature morte)



Matériel supplémentaire

De plus, vous aurez besoin de **quelque chose pour écrire** (idéalement un stylo ou 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.

Chère joueuse, cher joueur, 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@iello.fr

Mise en place

Placez le **grimoire** et le **disque décodeur** au centre de la table. Détachez précautionneusement les **4 baguettes magiques**, les **11 parchemins**, la **sondasphère**, l'**aurascope**, le **focamental**, la **liane** et la **nature morte** de leur planche. Prenez alors le **focamental**, pliez-le le long de la ligne à sa base et insérez-le dans le **socle**. Laissez-le ensuite avec les autres objets étranges dans un coin de la table. Vous n'en aurez besoin que plus tard dans la partie.



Triez les cartes en 3 paquets, en fonction de ce qui est inscrit sur leur dos :

- > Cartes Énigme (rouge)
- > Cartes Réponse (bleu)
- > Cartes Aide (vert)

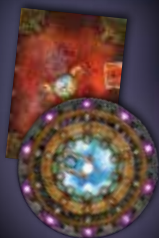
Faites attention à ne pas regarder le recto de ces cartes.

Vérifiez que les cartes Énigme sont classées dans l'ordre alphabétique, et les cartes Réponse dans l'ordre croissant.

Triez les cartes Aide en empilant les cartes de même symbole, 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.

Où est le plateau de jeu ?

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



Au cours de la partie, vous ajouterez à cela des cartes Énigme : soit elles seront représentées sur les illustrations correspondant à l'énigme en cours, soit le texte vous invitera à les prendre. Dès que c'est le cas, vous pouvez prendre la ou les cartes indiquées et les regarder. Dans ce jeu, vous trouverez des cartes Énigme allant de A à Z.

Exemple :

Sur une illustration, vous apercevez la carte Énigme A. Vous pouvez donc immédiatement prendre la carte correspondante dans le paquet et la regarder.



En revanche, vous ne pouvez regarder les cartes Réponse que si vous avez entré un code dans le disque décodeur et que ce dernier vous a indiqué la carte à prendre.

De même, vous ne pouvez prendre les objets étranges que lorsqu'il est clairement indiqué que vous les avez découverts. En attendant, laissez-les de côté !

Déroulement du jeu



Votre but est de sauver l'Académie de Magie avant que les grondelins ne la détruisent. Le plus vite sera donc le mieux ! Mais 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 ceci est autorisé, et parfois même nécessaire. Vous ne pouvez jouer au jeu qu'une seule fois : après cela, vous connaîtrez toutes les solutions aux énigmes et le matériel ne vous servira plus à rien ! Cela permet une grande diversité dans les énigmes.

Au cours de la partie, vous avancerez **d'énigme en énigme** au gré des pages du grimoire. **Chaque énigme est associée à un symbole**, et vous ne pourrez poursuivre le jeu que lorsque vous aurez trouvé le **code à trois chiffres** répondant à cette énigme. Lorsque vous découvrirez une énigme, observez attentivement les pages du grimoire et les cartes Énigme à votre disposition. Réfléchissez à la meilleure façon de résoudre l'énigme et donc de trouver le code à trois chiffres, puis entrez le code obtenu dans le **disque décodeur**.

Sur le bord extérieur du disque se trouvent **10 symboles différents**. Chaque symbole représente l'un des codes à obtenir. 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 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 avez alors le droit de sortir du paquet et de regarder. Si le code est incorrect, vous devrez poursuivre vos recherches afin de découvrir la solution. Si le code est correct, la carte Réponse vous indiquera comment continuer.

Exemple :

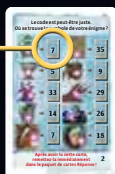
Pour l'énigme avec le symbole , vous avez identifié **4 0 3** comme étant le code. Vous entrez cette combinaison sous le symbole  du disque décodeur. Dans la petite fenêtre, vous voyez apparaître le **numéro de la carte Réponse** que vous pouvez désormais récupérer dans le paquet et regarder (ici, la carte numéro 30).





➔ 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 bon symbole 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.




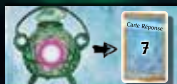
➔ Le code est-il *probablement* correct ?

Si oui, la **carte Réponse** ressemblera à l'illustration ci-contre.

Où peut-on voir les symboles des énigmes ?

Bonne question ! Regardez attentivement les illustrations sur la **carte Réponse** : de nombreux **objets verrouillés** s'y trouvent, et tous sont associés à un **symbole**.

Dans notre exemple, vous cherchez à concocter une potion magique dans le chaudron, ce qui est associé au **symbole** . Cherchez donc l'image du chaudron sur la **carte Réponse** que vous tenez entre les mains. Une seconde **carte Réponse** vous sera alors indiquée à côté.



Ici, il s'agit de la **carte Réponse 7**. Cherchez 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.

➔ Le code est-il *réellement* correct ?

Si oui, la **seconde carte Réponse** vous indiquera comment continuer. Vous verrez sur cette carte une ou plusieurs nouvelles **cartes Énigme** que vous aurez alors le droit de **prendre dans le paquet** 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 sur le disque décodeur et assurez-vous de les avoir entrés sous le bon symbole. 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 : Vous devez **résoudre les énigmes dans l'ordre** ! Cela signifie que vous pouvez continuer avec l'énigme suivante en tournant la page du grimoire uniquement si vous avez découvert le code précédent et que le jeu vous autorise à le faire.

N'oubliez pas !

- Les énigmes sont représentées dans l'ordre sur les cartes Réponse, de haut en bas dans la colonne de gauche, puis de même dans la colonne de droite.
- 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 le disque décodeur.



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^{er} INDICE** » vous indiquent quels éléments du jeu sont nécessaires pour résoudre l'énigme correspondante. Les cartes Aide « **2^e INDICE** » vous aideront de façon un peu plus concrète pour trouver la solution. Enfin, les cartes Aide « **SOLUTION** » donnent la solution à l'énigme.


N'hésitez pas à vous servir de ces cartes si une énigme vous pose problème. 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, que les grondelins ont été chassés et que vous avez sauvé l'Académie de Magie. Une carte vous annoncera que la partie est finie.

Score

Réussir à résoudre toutes les énigmes est une belle prouesse ! 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 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
< 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 et sauvez l'Académie de Magie ! Maintenant, vous avez le droit d'ouvrir le grimoire et de prendre connaissance de la première énigme. Si quelque chose n'est pas clair, n'hésitez pas à consulter ce livret de règles au cours de la partie.

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.

Illustrations : Claus Stephan
Illustration de couverture : Martin Hoffmann
Graphisme (titre et jeu) : Fine Tuning
Rédaction : Katja Ermitsch, Sandra Hanstein
Développement technique : Monika Schall
Concept d'EXIT : KOSMOS
(Ralph Querfurth, Sandra Dochtermann)
Édition française : IELLO
Gestion de projet version française : Marie-Laure Faurite
Traduction française : Laura Muller-Thoma
Relecture française : Maëva Debieu Rosas
Graphisme version française : Cindy Roth

© 2023 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
© 2024 IELLO SAS pour la version française
IELLO - 9, avenue des Érables, 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.