

ÉNIGMES

À TOUS LES ÉTAGES



3 ENQUÊTES
À RÉSOUDRE
EN GROUPE !



8+



2-4

 Bayard
Jeunesse





Depuis qu'Iris Ketou et Geoffroy d'Enledos se sont rencontrés au camping de Lugubre-sur-Morne, ils ne se quittent plus. Un soir, alors qu'ils promènent T-rex, le caniche d'Iris, ils aperçoivent une vieille tour en ruine.

- Eh, on dirait qu'il y a de la lumière à l'intérieur, remarque Iris. Et si on allait voir ?

- Et si on fuyait ? suggère Geoffroy.

Il faut dire qu'entre les tombes au pied de la tour, les cris qui s'échappent par intermittence des fenêtres et le panneau "défense d'entrer, mes créatures attaquent!", il y a de quoi hésiter. Mais alors que les deux amis se préparent à partir, T-rex se précipite vers la tour en aboyant. Il entre par la porte entrouverte, qui claque derrière lui.

- Tu tenais vraiment à ce chien ? demande Geoffroy.

- Évidemment ! réplique Iris en l'attrapant par le col.

Allez, viens, on va chercher T-rex.

Sans le savoir, Iris et Geoffroy s'apprêtent à s'aventurer dans... La Tour Sans Retour !



LISTE DU MATÉRIEL

- 3 enveloppes énigmes
- Deux pions de groupe
- Un livret de règles
- 3 paquets de cartes

Chaque énigme est liée à une couleur que l'on retrouve sur les enveloppes, les cartes et les éléments interactifs de la tour qui leur sont associés.

Matériel de l'énigme 1 : T-REX EN DÉTRESSE

- 1 plateau circulaire formant le sol du rez-de-chaussée
- 2 plateaux rectangulaires formant les murs du rez-de-chaussée
On les reconnaît à leurs fentes imprimées en bleu et en rose.

- un paquet de cartes :
1 carte Introduction
2 cartes Mystère
23 cartes Numéros

Matériel de l'énigme 2 : À LA RECHERCHE DE LA LAMPE PERDUE

- 1 plateau circulaire formant le sol du 1er étage
- 2 plateaux rectangulaires formant les murs du 1er étage
On les reconnaît à leurs fentes imprimées en vert et en jaune.

- un paquet de cartes :
1 carte Introduction
7 cartes Mystère
42 cartes Numéros

Matériel de l'énigme 3 : EN QUÊTE D'ANTIDOTE

- 1 plateau circulaire formant le sol du 2e étage
- 2 plateaux rectangulaires formant les murs du 2e étage
On les reconnaît à leurs fentes imprimées en rouge et en violet.

- un paquet de cartes :
1 carte Introduction
6 cartes Mystère
38 cartes Numéros





MISE EN PLACE

Former 2 groupes de 1 ou 2 joueurs·euses.

À noter : Vous pouvez surélever la tour en posant celle-ci sur le couvercle retourné de la boîte.

Énigme 1 : T-REX EN DÉTRESSE se déroule uniquement au Rez-de-chaussée de la tour.

Posez le plateau circulaire pour former le sol du rez-de-chaussée. Assemblez les 2 plateaux rectangulaires en faisant correspondre les marques de couleur bleue et rose placées au niveau des encoches.

Placez un pion de groupe sur le carré orange du rez-de-chaussée et l'autre à l'opposé, dans le hall. **D**

Récupérez les cartes à bords orange avec lesquelles vous formez un paquet. Séparez les cartes Mystère et posez-les côté image vers le haut, visibles par tous les joueurs·euses.

Rappel : Les cartes Mystère se reconnaissent à leur illustration sur la face verso (à la place du numéro habituel).

Puis, lisez la carte "ENIGME 1 - Introduction" pour commencer la partie.



Énigme 2 : A LA RECHERCHE DE LA LAMPE PERDUE se déroule sur deux étages : le rez-de-chaussée et le premier étage.

Construisez le premier étage en assemblant le plateau circulaire et les plateaux rectangulaires contenus dans la deuxième enveloppe au-dessus du rez-de-chaussée.

Pour cela, faites correspondre les marques de couleur jaune et verte placées au niveau des encoches.

Placez un pion de groupe sur le carré vert du rez-de-chaussée et le second pion dans la pièce opposée, le cellier. **D**

Récupérez les cartes à bords verts avec lesquelles vous formez un paquet. Séparez les cartes Mystère et posez-les côté image vers le haut, visibles par tous les joueurs·euses.

Puis lisez la carte "ENIGME 2 - Introduction" pour commencer la partie.





Énigme 3 : EN QUÊTE D'ANTIDOTE se déroule sur les 3 étages, depuis le rez-de-chaussée jusqu'au 2ème étage.

Construisez le deuxième étage en assemblant le plateau circulaire et les plateaux rectangulaires contenus dans la troisième enveloppe et posez-le au-dessus du premier étage, lui-même placé au-dessus du rez-de-chaussée.

Pour cela, faites correspondre les marques de couleur rouge et violette placées au niveau des encoches.

Placez un pion de groupe sur le carré bleu du rez-de-chaussée **D** et le second pion à l'opposé dans le salon.

Récupérez les cartes à bords bleues avec lesquelles vous formez un paquet. Séparez les cartes Mystère et posez les côté image vers le haut, visibles par tous les joueurs·euses.

Puis lisez la carte "ENIGME 3 - Introduction " pour commencer la partie.

PRÉSENTATION

Énigme à tous les étages est un jeu d'énigmes coopératif dans lequel deux groupes doivent partager toutes leurs informations en temps réel : contenu des cartes, indices, objets découverts, etc... Chaque groupe ne voit qu'une seule partie de la tour et doit donc partager ses informations avec l'autre.

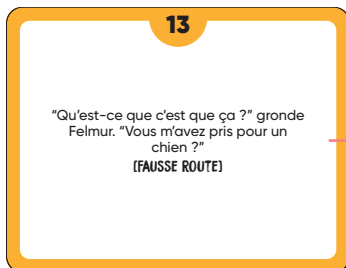
La communication est primordiale, vous n'aurez jamais besoin de faire des choix au hasard. Ainsi, dans les cas où vous pensez être bloqués, relisez bien les cartes, interagissez avec tous les éléments qui sont à votre disposition et parlez avec l'autre groupe !

Il n'y a aucun intérêt à cacher des informations aux autres, au contraire, privilégiez l'entraide entre groupes.

DÉBUT ET FIN DE PARTIE

Les cartes « ENIGME - introduction » indiquent le début de chaque énigme, tandis que la mention "Victoire !" sur une carte indiquera la fin de l'énigme.

Mais attention : des **FAUSSE ROUTE** jalonnent le parcours. Si vous en obtenez plus de trois dans une même énigme, vous devez la recommencer depuis le début.



DÉROULEMENT DU TOUR

1 - Si un groupe identifie une image dans la salle où se trouve son pion qui est aussi présente sur une carte Mystère, il la retourne immédiatement et la lit à haute voix.

2 - Observation : Chaque groupe observe la salle dans laquelle il se trouve et doit tenter de décrire à voix haute tous les éléments qui peuvent faire progresser l'enquête.

3 - Chaque groupe choisit soit de :

- piocher une carte dont le numéro (de la couleur de l'énigme) est dans la salle où il se trouve, sans la lire.
- Prendre une carte mise de côté précédemment sans la lire.

Exemple prenant place dans l'énigme 1 : Le groupe A pioche la carte numéro 1 et le groupe B pioche la carte numéro 2.

4 - Ensuite, un des deux groupes lit sa carte à haute voix, SANS la montrer à l'autre groupe. Il suit ensuite les indications données par la carte et décide soit de suivre ces indications, soit de la mettre de côté, face visible, ce qui termine son tour. Il pourra l'utiliser plus tard.

Exemple : le groupe A lit la carte 1 à haute voix : la carte n'indique aucune action particulière, le groupe A met donc cette carte face visible de côté et termine son tour.

5 - Ensuite, l'autre groupe lit à son tour sa carte à haute voix et choisit lui aussi de suivre les indications données par la carte, ou de la mettre de côté, face visible, pour le moment, ce qui termine son tour.

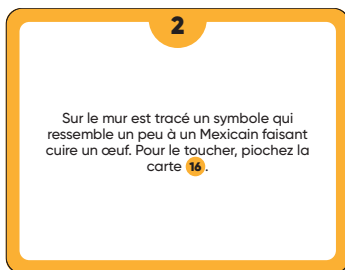
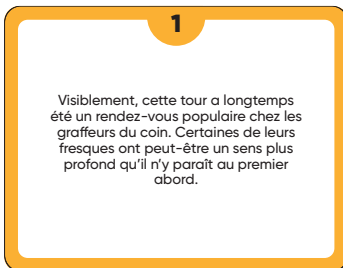
Exemple : le groupe B lit la carte 2 à haute voix : .

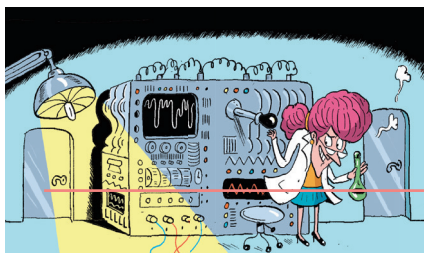
Ici, la carte 2 donne la possibilité de piocher une autre carte. Dans ce cas, le groupe B a deux choix :

- Décider de piocher la carte indiquée.
- Laisser la carte 2 de côté face visible et finir son tour.

6- Un groupe est obligé de changer de salle lorsqu'une carte le précise. Lorsqu'un groupe change de salle, il retire du jeu toutes les cartes mises de côté qui ont déjà servi.

Fin du tour. Un nouveau tour peut commencer, en suivant le même déroulement.





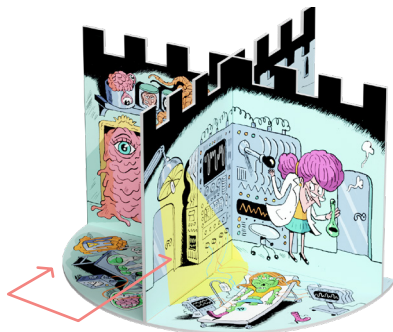
CHANGEMENTS DE SALLE ET D'ÉTAGE :

Pour changer de salle, il faut suivre l'illustration.

Exemple : si une carte liée à cette porte indique que vous pouvez changer de salle :

Vous devez déplacer votre pion dans la salle directement située derrière cette porte.

À noter : lorsque vous devez changer de salle pour monter à un étage supérieur, le pion doit être déplacé dans la salle strictement au-dessus de celle où le groupe se trouve actuellement.



LES RÈGLES D'UNE BONNE RÉUSSITE...

- Toujours décrire à haute voix la pièce quand on y entre, et écouter attentivement les descriptions de l'autre pièce par le second groupe. Échanger sur le contenu des pièces et essayer de trouver des points communs.
- Toujours lire à haute voix la carte que l'on a retournée.
- Un groupe ne peut agir que dans la pièce où il se trouve, même si il peut voir des actions et indices ailleurs. L'emplacement du pion indique dans quelle pièce se trouve le groupe.
- Un groupe ne peut interagir qu'avec des numéros de la couleur de l'énigme en cours.

Exemple :

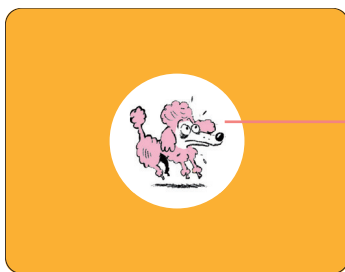
Le groupe se trouvant dans cette pièce peut décider de piocher une carte correspondant à un des numéros bleus disponibles : ici **2**, **3**, **4** et **6**.

Où se trouvent les indices?

Chaque détail compte. Dans le décor de la tour ou sur les cartes, tous les indices sont donnés pour résoudre les énigmes. N'hésitez pas à être curieux et à vous intéresser aux numéros sur la tour, mais attention, toutes les pistes ne sont pas bonnes à suivre...

Les cartes Mystère

Les cartes Mystère se reconnaissent à leur illustration sur le verso de la carte, à la place du numéro habituel.



ÉNIGMES

À TOUS LES ÉTAGES



Le JEU



ÉNIGMES À TOUS LES ÉTAGES LE JEU

La tour sans retour

D'après l'idée originale
de la collection "Énigmes à tous les
étages" de Paul Martin
chez Bayard Jeunesse

Jeu coopératif

À partir de 8 ans
De 2 à 4 joueurs-euses en groupe

Cette boîte propose 3 énigmes :

- 1- "T-Rex en détresse",
niveau initiation
Durée : 15 minutes
- 2 - "A la recherche de la lampe
perdue",
niveau intermédiaire
Durée : 25 minutes
- 3 - "En quête d'antidote",
niveau confirmé
Durée : 35 minutes

Conception : L'Équipe ludique,
Mathieu Blayo et Nicolas Joly

Illustrations : Eric Meurice

Écriture : Baptiste Massa

Responsable de projet : Marion Bordier

Direction artistique : Olivier Delhayé

Fabrication : Joséphine Boittin

Relecture : Pierre Bellet, Drean Erwan

© Bayard Éditions 2025.

Bayard Editions SAS 15, bd Gabriel Péri

92240 Malakoff - France.

www.bayardjeunesse.com

contact@laboludic.com