

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





Spielanleitung • Rulebook • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

# FIND the CODE!



Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2019

# FIND the CODE!

## PAYS FANTASTIQUE



**Auteurs :** Antje Gleichmann, Kai Haferkamp

**Illustratrice :** Stephanie Böhm

**Durée de la partie :** 20 min. env.

### Chers parents,

Avec ce coffre à trésor et le matériel fourni, vous pouvez concocter une fabuleuse chasse au trésor pour vos enfants à l'aide d'énigmes élaborées. Il vous suffit de préparer quelques petites choses.

FRANÇAIS

### Contenu



**Conseil : Le code par défaut du cadenas est 000.**

### Idée

Remplissez le coffre à trésor de petites surprises et fermez-le avec le cadenas. Posez les énigmes aux enfants afin qu'ils puissent ouvrir le cadenas.

## Préparatifs

Les cartes-énigmes ont 3 niveaux de difficulté différents. Choisissez une carte-énigme adaptée à l'aide du numéro au dos des cartes :

- Cartes-énigmes de 1 à 4 : **facile**
- Cartes-énigmes de 5 à 8 : **moyen**
- Cartes-énigmes de 9 à 12 : **difficile**

### Conseils importants concernant le cadenas :

1. L'ouverture de l'anse du cadenas doit être placée à gauche, c'est-à-dire que les encoches entre les mollettes vous font face.
2. Entrer le code enregistré en dernier dans le cadenas en tournant les molettes.



- avant la première chasse au trésor : code par défaut 000
- après une chasse au trésor : le code entré en dernier ou 000 si vous avez réinitialisé le code par défaut après votre chasse au trésor.

3. Déverrouiller le cadenas :

**Le cadenas s'ouvre facilement en appuyant sur l'anse du cadenas ; c'est alors, et alors seulement que vous pouvez passer à l'étape suivante !**



(Une mauvaise manipulation peut rendre le cadenas **inutilisable** !)

Si le cadenas ne s'ouvre pas, répéter l'étape 2. Si nécessaire, essayer les codes à chiffres des pages 39 à 42 de la règle du jeu.

4. Prendre la figurine et la placer sur une surface plane
5. Poser le cadenas sur la figurine, de manière à ce que la pointe du chapeau de la figurine appuie sur le petit bouton noir situé sous le cadenas
6. **Maintenir le petit bouton enfoncé !**





7. Tourner les mollettes du cadenas pour afficher le code de la nouvelle carte-énigme sélectionnée. Vous trouverez les codes à chiffres qui correspondent aux énigmes pages 39 à 42 de la règle du jeu.

8. Retirer le cadenas de la figurine.

9. **Rouvrir ensuite le cadenas et vérifier le code entré.**

Si vous avez respecté toutes les étapes, un nouveau code est enregistré dans le cadenas. Vous pouvez commencer une nouvelle chasse au trésor !

Nous vous recommandons de réinitialiser le code sur 000 après chaque partie ou de bien noter le dernier code enregistré dans le cadenas. Reportez-vous aux pages 39 à 42 de la règle du jeu.

Veillez à ce que personne ne modifie le code enregistré dans le cadenas, délibérément ou par inadvertance (voir point n°3).

Remplissez maintenant le coffre à trésor de petites surprises pour les enfants. Refermez le coffre et fixez-y le cadenas. **Assurez-vous que l'anse du cadenas est dirigée vers la gauche.** N'oubliez pas de tourner les chiffres sur le cadenas au hasard pour cacher le bon code ! Sinon ce serait trop facile pour les enfants.

Mettez la carte-énigme précédemment sélectionnée dans la boîte d'énigmes avec les 9 pièces de puzzle et la figurine. Les autres cartes-énigmes et cette règle du jeu peuvent être conservées dans la chemise cartonnée fournie.

**Important : faites attention à ce que les enfants n'aient pas accès aux solutions dans le livret.**

Sélectionnez un emplacement pour la chasse au trésor, par ex. dans la maison, le jardin, l'aire de jeux, etc.. Cachez-y le coffre à trésor et la boîte à énigmes.

**Maintenant, l'aventure peut commencer !**



Allez avec les enfants à l'endroit choisi pour la chasse au trésor et lisez le texte «Pays fantastique» à haute voix.

**Conseil :** Regardez aussi sur [www.haba.de/find-the-code](http://www.haba.de/find-the-code). Vous y trouverez de nombreuses autres idées, comme par exemple relier le coffre à trésor à une chasse au trésor en photo, ou télécharger plus de cartes énigmes. Vous pourrez également obtenir des conseils sur les surprises à mettre dans le coffre à trésor.

# Pays fantastique

FRANÇAIS

## Chers aventuriers, imaginez...

... vous êtes au milieu d'une forêt et découvrez une mystérieuse porte en pierre. Vous hésitez encore un peu, mais vous passez la porte et êtes soudain plongés au cœur d'un monde fantastique. Vous rencontrez de nombreuses et mystérieuses créatures mythiques et l'atmosphère magique vous envoûte immédiatement. Au détour d'un chemin, vous découvrez un coffre à trésor de grande valeur. Que peut-il bien contenir ? Vous êtes curieux de le savoir, mais vous constatez qu'il est malheureusement fermé par un cadenas à code. Vous trouvez également une boîte contenant une carte-énigme, une figurine et 9 pièces de puzzle qui pourraient bien illustrer une carte au trésor. Tous ces éléments pourraient vous aider à ouvrir le coffre.

## Réussirez-vous à trouver le code pour ouvrir le coffre à trésor ?

Assemblez les pièces du puzzle pour former une carte au trésor. Placez la figurine sur la case de départ (= celle avec la porte en pierre). Résolvez ensemble les 3 énigmes de la carte.

Il est important de commencer par l'énigme située la plus en haut. Ensuite, résolvez l'énigme du milieu et enfin celle du bas. Attention : il n'y a toujours qu'une seule solution pour chaque énigme ! Le nombre de points du dé situé en face de la bonne solution indique le nombre de cases pour avancer la figurine sur la carte au trésor.



La case sur laquelle vous atterrissez après la première énigme vous indique le chiffre supérieur du code. Puis résolvez la deuxième énigme et avancez la figurine du nombre de points figurant sur le dé de la deuxième solution. Cette case indique le numéro du milieu pour le cadenas à code. Puis, à partir de là, avancez la figurine du nombre de points du dé en face de la troisième solution. Ainsi, vous placez les 3 chiffres dans le bon ordre, c'est-à-dire de haut en bas, sur le cadenas à code.

### **L'anse du cadenas peut-elle s'ouvrir ?**

Génial, vous avez réussi ! Répartissez équitablement entre vous le trésor caché à l'intérieur du coffre.

### **L'anse du cadenas ne s'ouvre pas ?**

Domage, mais vous avez mal résolu une ou plusieurs énigmes. Recommencez avec votre figurine et les énigmes à partir de zéro. Cette fois, vous réussirez certainement !

**Pour finir, quelques conseils :** regardez attentivement le puzzle de la carte au trésor, vous y trouverez de précieux indices pour résoudre l'énigme ! Parfois, il faut compter ou trouver quelque chose dessus, parfois, il faut mettre la carte-énigme sur la carte au trésor pour trouver la bonne solution.

**Déchiffrez le code à 3 chiffres,  
ouvrez le coffre et partagez le trésor !**

**AMUSEZ-VOUS BIEN !**



## Conseils utiles pour les parents

Selon leur âge, les enfants peuvent avoir besoin de votre aide pour résoudre les énigmes. Vous trouverez ci-dessous un aperçu des différents types d'énigmes et des conseils pour les résoudre. Les symboles des cartes-énigmes sont représentés en haut à gauche sur la carte, à côté de chaque énigme. Si les aventuriers ne savent pas comment faire, vous pouvez lire les conseils suivants :



Ici il s'agit de bien compter, en plus de bien observer ! Combien de fois le motif est-il représenté sur la carte au trésor (sous forme de reflet ou dans une autre position) ? Dans certaines énigmes, il faut aussi ajouter ou soustraire des motifs.



Commencez à l'emplacement du dragon sur la carte-énigme et suivez le chemin. A quel nombre sur le dé cela vous amène-t-il ?



Regardez bien ! Lequel des 3 motifs est représenté, ou pas, sur la carte au trésor ?



Trouvez les deux motifs représentés sur la carte au trésor et reliez-les entre eux avec le doigt. Si c'est trop difficile, utilisez un bord de la carte-énigme pour les relier. Lequel des 3 motifs se trouve sur cette ligne ?



Trouvez les deux motifs représentés sur la carte au trésor et mesurez la distance entre les deux. Servez-vous de la règle sur la carte-énigme comme outil. Laquelle des 3 distances indiquées est la bonne ?



Positionnez la rose des vents figurant sur la carte-énigme exactement sur celle de la carte au trésor. Lequel des 3 motifs de la carte-énigme est représenté sur la carte au trésor à côté des pointes de flèche ?



Trouvez la pièce de puzzle représentée parmi les 9 pièces de puzzle de la carte au trésor, en vous aidant des formes. Lequel des 3 motifs de la carte-énigme est représenté dessus ?





1		0
		2
		6
2		8
		5
		2
3		3
		5
		8
4		4
		7
		1

 **Wichtig für das Hinterlegen eines neuen Zahlencodes:**

Schloss muss sich durch Drücken des Bügels leicht öffnen lassen, erst dann - und nur dann - einen neuen Zahlencode hinterlegen. (Eine Missachtung kann das Schloss unbrauchbar machen!)

 **Important information about setting a new number code:**

The lock should open easily when you press the shackle. Then – and only then – should you enter a new number code. (Disregarding this point may make the lock unusable!)

 **Important pour définir une nouvelle combinaison de chiffres :**

le cadenas doit s'ouvrir facilement en appuyant sur l'anse. Ce n'est qu'à ce moment, et uniquement à ce moment, que l'on peut définir une nouvelle combinaison de chiffres. (Le non-respect de cette règle peut rendre le cadenas inutilisable !)

 **Belangrijk voor het opslaan van een nieuwe cijfercode:**

Het slot moet gemakkelijk te openen zijn door op de beugel te drukken, pas dan - en echt pas dan - sla je een nieuwe cijfercode op. (Anders kan het slot onbruikbaar worden!)

 **Importante para añadir un nuevo código numérico:**

el candado se debe abrir ligeramente presionando la patilla únicamente para añadir un nuevo código numérico (de no hacerse así puede que el candado quede inservible).

 **Importante per l'impostazione di un nuovo codice numerico:**

il lucchetto deve aprirsi senza sforzo premendo l'arco. A quel punto, e soltanto a quel punto, impostare un nuovo codice numerico. (Se non si presta attenzione il lucchetto può diventare inutilizzabile!)



5		  
6		  
7		  
8		  

 **Wichtig für das Hinterlegen eines neuen Zahlencodes:**

Schloss muss sich durch Drücken des Bügels leicht öffnen lassen, erst dann - und nur dann - einen neuen Zahlencode hinterlegen. (Eine Missachtung kann das Schloss unbrauchbar machen!)

 **Important information about setting a new number code:**

The lock should open easily when you press the shackle. Then – and only then – should you enter a new number code. (Disregarding this point may make the lock unusable!)

 **Important pour définir une nouvelle combinaison de chiffres :**

le cadenas doit s'ouvrir facilement en appuyant sur l'anse. Ce n'est qu'à ce moment, et uniquement à ce moment, que l'on peut définir une nouvelle combinaison de chiffres. (Le non-respect de cette règle peut rendre le cadenas inutilisable !)

 **Belangrijk voor het opslaan van een nieuwe cijfercode:**

Het slot moet gemakkelijk te openen zijn door op de beugel te drukken, pas dan - en echt pas dan - sla je een nieuwe cijfercode op. (Anders kan het slot onbruikbaar worden!)

 **Importante para añadir un nuevo código numérico:**

el candado se debe abrir ligeramente presionando la patilla únicamente para añadir un nuevo código numérico (de no hacerse así puede que el candado quede inservible).

 **Importante per l'impostazione di un nuovo codice numerico:**

il lucchetto deve aprirsi senza sforzo premendo l'arco. A quel punto, e soltanto a quel punto, impostare un nuovo codice numerico. (Se non si presta attenzione il lucchetto può diventare inutilizzabile!)



9	  	  
10	  	  
11	  	  
12	  	  

 **Wichtig für das Hinterlegen eines neuen Zahlencodes:**

Schloss muss sich durch Drücken des Bügels leicht öffnen lassen, erst dann - und nur dann - einen neuen Zahlencode hinterlegen. (Eine Missachtung kann das Schloss unbrauchbar machen!)

 **Important information about setting a new number code:**

The lock should open easily when you press the shackle. Then – and only then – should you enter a new number code. (Disregarding this point may make the lock unusable!)

 **Important pour définir une nouvelle combinaison de chiffres :**

le cadenas doit s'ouvrir facilement en appuyant sur l'anse. Ce n'est qu'à ce moment, et uniquement à ce moment, que l'on peut définir une nouvelle combinaison de chiffres. (Le non-respect de cette règle peut rendre le cadenas inutilisable !)

 **Belangrijk voor het opslaan van een nieuwe cijfercode:**

Het slot moet gemakkelijk te openen zijn door op de beugel te drukken, pas dan - en echt pas dan - sla je een nieuwe cijfercode op. (Anders kan het slot onbruikbaar worden!)

 **Importante para añadir un nuevo código numérico:**

el candado se debe abrir ligeramente presionando la patilla únicamente para añadir un nuevo código numérico (de no hacerse así puede que el candado quede inservible).

 **Importante per l'impostazione di un nuovo codice numerico:**

il lucchetto deve aprirsi senza sforzo premendo l'arco. A quel punto, e soltanto a quel punto, impostare un nuovo codice numerico. (Se non si presta attenzione il lucchetto può diventare inutilizzabile!)

13



14



15



# FIND the CODE!



# FIND the CODE!



**HABA®**



1



2



3



5



7



9



# FIND the CODE!



**HABA®**



# FIND the CODE!



**HABA®**

10

5



4



6



8



3



4



5



# FIND the CODE!

## Conseils importants concernant le cadenas

Lorsque vous préparez une chasse au trésor, veuillez respecter les étapes suivantes pour régler ou enregistrer un code à chiffres :

1. L'ouverture de l'anse du cadenas doit être placée à gauche, c'est-à-dire que les encoches entre les mollettes vous font face.
2. Entrer le code enregistré en dernier dans le cadenas en tournant les molettes.
  - ▶ avant la première chasse au trésor : code par défaut 000
  - ▶ après une chasse au trésor : le code entré en dernier ou le code réinitialisé au code par défaut 000



3. Déverrouiller le cadenas : **Le cadenas s'ouvre facilement en appuyant sur l'anse du cadenas ; c'est alors, et alors seulement que vous pouvez passer à l'étape suivante !**

**(Une mauvaise manipulation peut rendre le cadenas inutilisable !)**



Si le cadenas ne s'ouvre pas, répéter l'étape 2. Si nécessaire, essayer les codes à chiffres de la page 39 de la règle du jeu.

4. Prendre la figurine et la placer sur une surface plane
5. Poser le cadenas sur la figurine, de manière à ce que la pointe du chapeau de la figurine appuie sur le petit bouton noir situé sous le cadenas



### 6. Maintenir le petit bouton enfoncé !

7. Faire tourner les mollettes du cadenas et définir le code de la carte-énigme sélectionnée (voir la page 39 de la règle du jeu)

8. Retirer le cadenas de la figurine

### 9. Rouvrir ensuite le cadenas et vérifier le code entré

**Si vous avez respecté toutes les étapes, un nouveau code est enregistré dans le cadenas. Vous pouvez commencer une nouvelle chasse au trésor !**

Nous vous recommandons de réinitialiser le code sur 000 après chaque partie ou de bien noter le dernier code enregistré dans le cadenas. Reportez-vous à la page 39 de la règle du jeu.

Veuillez à ce que personne ne modifie le code enregistré dans le cadenas, délibérément ou par inadvertance (voir également le point n°3).