

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



ATTENTION : NE LISEZ PAS LES INDICES AVANT D'EN AVOIR BESOIN

COMMENT ET QUELS INDICES

CES INDICES EXPLIQUENT CE QUE DEVRIEZ FAIRE DANS CETTE PIÈCE DU MANOIR ET PEUT VOUS FOURNIR DES ASTUCES POUR LE FAIRE.



A. Trouvez l'arc sur le sol. Suivez la flèche jusqu'à ce que vous atteigniez une autre flèche. Continuez à suivre cette flèche, etc. Jusqu'à ce que vous atteigniez une fleur. B. Comparez les 2 fenêtres de la salle du trône. Sur la fenêtre située à l'arrière de la bibliothèque, coloriez les diamants dont la couleur est différente. Quel symbole apparaît ? C. A l'aide du chapitre 2, déterminez quelle chaise est restée vide. Quelle est la position (#) de cette chaise par rapport à la table ? D. Résolvez l'énigme qui se trouve au dos de la bibliothèque. À quel titre de livre fait-on référence ici ?



Placez une règle le long d'une flèche pour voir de laquelle des 6 positions (tonneaux) elle a été tirée. Trouvez les 4 positions à partir desquelles 3 flèches ont été tirées. Vérifiez combien de points ont été marqués pour chaque position afin de pouvoir déterminer quel seigneur occupait quelle position. La première lettre du nom du seigneur indique la position de la clé et le numéro de sa position est la clé.



Utilisez les actions décrites dans le chapitre 3 du livre et les dégâts visibles des deux côtés des armures pour déterminer quel seigneur portait quelle armure et quelle arme. Pour chacun des seigneurs, trouvez la combinaison correcte d'armure et d'arme sur la tapisserie afin de trouver la forme de la clé. La forme de la clé d'Alfred correspond à la position A du décodeur de puzzle, etc.



Trouvez l'ordre des 4 étages. L'étage qui a une porte rouge & blanche est l'étage 2. Reliez l'étage 1 au reste du château. Regardez les insignes sur le canon et comparez-les avec ceux de la carte afin de pouvoir diriger le canon dans la bonne direction. Placez l'étage 2 sur l'étage 1. Dirigez le canon. Ouvrez la pièce de puzzle sur laquelle se trouve la trappe et comptez les boulets de canon qui se trouvent en dessous (clé A). Placez l'étage 3, etc. Enfin, cherchez la clé de la bonne couleur quelque part dans le château.



Reliez les 4 trophées qui constituent une créature légendaire avec les 2 règles pour former une croix. Regardez au centre de la croix pour trouver la clé.



Trouvez les 4 gardiens du code de la porte. A. Regardez la grande tapisserie représentant les chevaliers dans la salle du trésor (forme). B. Regardez le serpent dans la salle des trophées (nombre ou forme). C. Trouvez le tableau représentant le baron (chiffre). D. Cherchez le message laissé par un ancien prisonnier au dernier étage de la tour Cannon (chiffre).

INDICES SUPPLEMENTAIRES

CES INDICES FOURNISSENT DES INFORMATIONS OU UNE PETITE PARTIE DE LA SOLUTION.



Les archers se tenaient aux positions 1, 3, 4 et 6. Mais qui se tenait où ? Le jaune vaut 2 points, l'orange 5 points et le rouge 8 points.



Alfred portait l'armure jaune. Duncan tenait l'épée.



A. Canard, poulet, ours, nautile (coquillage). B. Bêlier, serpent, renard, araignée. C. Porc, taureau, chauve-souris, rat. D. Cerf, hibou, grenouille, poisson.



A. Suivez attentivement les flèches, y compris sous les tapis et autres objets. Utilisez une règle si vous le souhaitez. B. Cherchez les différences pour chaque rangée horizontale et coloriez-les. Commencez par le bas. C. La chaise de Matilda est celle qui est la plus proche de la bibliothèque. D. Vous n'avez pas besoin d'un deuxième exemplaire d'un livre.



L'étage qui a une porte rouge et blanche est l'étage 2. Trouvez les insignes sur les canons et le château lui-même sur la carte. Le côté nord du château est le côté avec la porte. Trouvez la clé violette dans la salle du trésor.

ESCAPE ROOM

LE JEU

PUZZLE AVENTURE

RÈGLES DU JEU

INTRODUCTION

Dans ce mélange de jeu d'Escape et de puzzle, vous explorez un mystérieux château, pièce par pièce, vous découvrez les secrets qu'il cache. Lisez l'histoire, assemblez le puzzle de ce que voit le personnage principal, résolvez les énigmes et trouvez le code, ouvrez les bons compartiments et gagnez des morceaux de puzzle pour la pièce suivante. Continuez jusqu'à ce que vous ayez terminé le puzzle et trouvez le moyen de vous échapper ! Comme les vrais Escape Room, le jeu ne peut être joué qu'une seule fois. Vous pouvez bien sûr passer le jeu à quelqu'un d'autre !

ATTENTION : N'OUVREZ AUCUN COMPARTIMENT AVANT QUE LE JEU NE VOUS Y INVITE

PRÉPARATION

Retirez toutes les parties (12 pièces « Clé », le Puzzle Décodeur, 10 pièces Indice & 2 parties mystères) du cadre en carton. Les deux parties mystères vont avec le compartiment ayant le même symbole représenté. Gardez-les pour plus tard.

1. Gardez un coin de table libre et bien éclairé (minimum 1 mètre x 1 mètre) pour le puzzle.
2. Placez le Puzzle Décodeur, les 10 pièces indice et les 12 pièces « Clé » à proximité de cet espace.
3. Donnez à chaque joueur un crayon/stylo et un papier.
4. Décidez si vous souhaitez jouer la partie sous pression (Mode Escape Room) ou sans la pression du temps (Mode Puzzle). Dans tous les cas, il est possible de faire une pause dans la partie. Pour le Mode Escape Room, gardez un chronomètre prêt pour mesurer votre temps de jeu.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

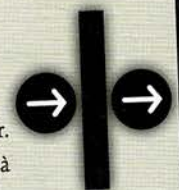
Le jeu est divisé en 5 étapes qui se répètent plusieurs fois : Lire, Assembler le puzzle, Trouver le code, Convertir et Ouvrir !

Étape 1 : Lire

Une fois un compartiment ouvert, lisez l'histoire écrite sur le rabat. Ensuite, retirez les pièces de puzzle et autres éléments de jeu du compartiment et, si nécessaire, sortez le matériel du cadre. Vérifiez que tout le contenu listé sur le couvercle est bien présent.

Étape 2 : Le Puzzle

Assemblez les pièces du puzzle pour former une pièce du manoir. Ajoutez cette pièce aux autres déjà faites en vous assurant que les flèches près des portes soient bien reliées.



Étape 3 : Trouvez le code

Complétez la tâche indiquée en caractères gras à l'intérieur du rabat, en regardant attentivement la pièce(s), en associant correctement les éléments et en résolvant les énigmes contenues dans le compartiment. Vous cherchez un code à 4 parties représenté par des **chiffres** ou des **formes**.


L'ordre de ces chiffres ou formes, indiqué par A, B, C & D, est aussi important.

Par exemple, un code peut ressembler à cela :

A=5, B=2, C=4, D=5 ou

A = ●, B = ■, C = ▲, D = ▽

Parties imprimables

Si un des éléments comporte ce logo d'imprimante  et seulement dans ce cas - vous pouvez écrire dessus, le plier, le déchirer, le couper, etc.

Indices

Coincé ? Utilisez les indices au dos de la Règle du Jeu. Lisez un indice avec le symbole correspondant au symbole présent sur le compartiment qui a été ouvert en dernier et remplacez une pièce indice dans la boîte. A la fin du jeu, les pièces indice non utilisées valent des points (dans le Mode Escape Room).



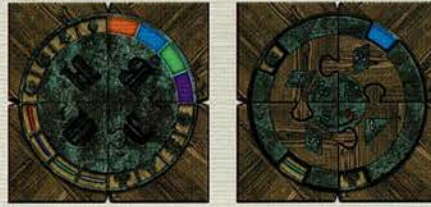
Étape 4 : Convertir

Convertissez le code trouvé en symbole en suivant ces différentes étapes.

1. Cherchez les 4 pièces "Clé" qui montrent les chiffres ou les formes du code que vous avez trouvé. Il y a 6 pièces "Clé" différentes allant du chiffre 1 au chiffre 6 et avec des formes différentes dessus. Chaque pièce "Clé" existe en double.



2. Placez les pièces "Clé" dans la bonne position sur le Puzzle Décodeur. Exemple de code (5245) : A=5, B=2, C=4, D=5

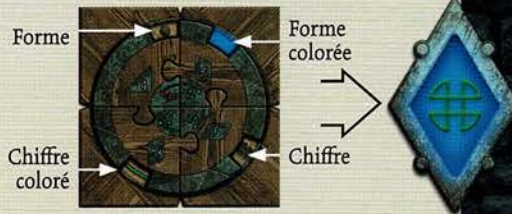


3. Additionnez ensemble les valeurs vertes et rouges des pièces "Clé". Tournez ensuite les 4 pièces "Clé" ensemble du nombre trouvé d'un **quart de tour** dans le **sens des aiguilles d'une montre** (nombre positif) ou dans le **sens contraire** (negative number). Exemple : $+2 + 0 - 2 + 2 = +2$, 2 quarts de tour dans le sens des aiguilles d'une montre.



+ 2 quarts de tour

4. Combinez les informations visibles du Puzzle Décodeur pour former un symbole : la forme, la couleur de la forme, le chiffre et la couleur du chiffre. Exemple : Un diamant bleu avec un chiffre fait de lignes vertes.



Étape 5 : Ouvrez !

Le symbole trouvé correspond exactement au symbole d'un des compartiments ? Ouvrez ce compartiment. Vérifiez que le nombre montré

sur le rabat est bien celui qui suit directement le précédent compartiment ouvert. Si c'est le cas, vous avez le bon code ! Vous pouvez continuer en lisant le texte du rabat (étape 1). Si ce n'est pas le cas, fermez le compartiment et essayez encore.

Si le symbole trouvé ne correspond à aucun compartiment ? C'est que le code est mauvais. Essayez de comprendre d'où vient l'erreur et retentez votre chance.

Refaites les 5 étapes jusqu'à ce que vous ayez ouvert tous les compartiments, lu tous les textes et étudié tous les contenus. Arrêtez le chronomètre (seulement en Mode Escape Room) et calculez votre score.


Score final

Calculez votre score comme ceci : (Temps de jeu en minutes) - $3 \times$ (nombre de pièces Indice restantes) = Score. Ensuite trouvez votre score dans le tableau pour voir votre niveau !

Exemple : Vous vous êtes échappé sans aide en 124 minutes et avez 6 pièces Indice restantes. Votre score sera : $124 - (3 \times 6) = 106$ ce qui est un résultat fantastique !

	1 joueur	2 joueurs
Parfait !!!	< 115	< 85
Fantastique !	115 - 140	85 - 110
Super	141 - 165	111 - 135
Raisonnable	> 165	> 135

Après avoir terminé la partie

Une fois la partie terminée, vous pouvez passer le jeu à d'autres joueurs ! Remettez tous les éléments dans les bons compartiments. Jetez tous les éléments ayant un logo imprimante  et réimprimez-les depuis :

www.escaperoomthegame.com.

Le site internet contient également les FAQs et les Soluces si vous souhaitez voir ce que vous auriez dû faire pour résoudre le mystère et savoir où vous auriez pu trouver les indices cachés.

SI VOUS ÊTES PRÊT À JOUER LISEZ LE PROLOGUE QUI SUIT. BONNE CHANCE SINON NE LISEZ PAS PLUS LOIN.

"Baron Sorcière & Voleur"

Prologue

Après une longue journée de travail, vous rentrez chez vous en traversant le village. En tant que notaire, vous êtes l'un des rares habitants à savoir lire et écrire et vous avez fort à faire pour rédiger et lire les actes. Devant la porte d'entrée de votre maison, votre voisin, Gérard, vous attend et commence à balbutier : « V-votre femme... Ils ont pris votre femme ! » « Quoi ? ! Qui ? Pourquoi ? ! » « Les hommes du Baron ! », répond Gérard. « Ils sont venus frapper à votre porte il y a une

heure avec un mandat de perquisition, ont mis votre maison sens dessus dessous et ont trouvé toutes sortes d'amulettes et un livre montrant le symbole du diable... Des trucs de sorcellerie ! ». Des trucs de sorcellerie ? Impossible ! Votre femme n'est pas une sorcière... C'est un médecin ! Elle n'aurait jamais apporté ce genre de choses dans votre maison. « Ils l'ont emmenée au château. L'exécution a lieu demain ». Dépité, vous vous mettez à genoux. « Alors c'est peine perdue », dites-vous. A votre grande surprise, Gérard répond : « Pas encore ! Il y a un moyen de la sauver... »



Ouvrez maintenant le compartiment qui correspond à ce symbole



ATTENTION: INDICES AU DOS