

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



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.



Combien de petits poids chaque forme pèse-t-elle? Ces chiffres sont les clés. Tous les petits poids dans la pièce sont nécessaires pour équilibrer toutes les balances. Donc: chien + maison = nombre total de petits poids.



Placez le marque page sur le livre pour faire coïncider les taches de café. Les 4 types de symboles affichés sur le signet montrent désormais chacun un indice présenté dans le livre. Par exemple:

◇ × × × × = ...mondiale. Lister, avec ses favoris, regardant ...
◇ × × × × = ...est une femme scientifique qui a...



Bloc: Dessinez les côtés rouge, vert et bleu du bloc sur la grille 3 par 3. Rappelez-vous que le bloc peut être tourné. | Bol: A chaque jonction, le nombre de cacahuètes est divisé par deux. Notez le nombre de cacahuètes passant à travers chaque tube après chaque jonction, vous trouverez alors quel bol aura le plus de cacahuètes. | Singe: Il y a un ordre spécifique à la fois pour ce que couvre / touche le singe et quelle (s) main (s) il utilise pour le faire. | Tasse: Faites attention à la position des restes de ruban adhésif sur les posters et aux taches sombres sur le mur pour pouvoir accrocher correctement les posters.



Trouvez les 8 bouteilles colorées dans le manoir. Assemblez la centrifugeuse en suivant les instructions. Placez le disque en papier sur la centrifugeuse en carton de sorte qu'ensemble, ils affichent le même rapport de couleur que les bouteilles. L'ordre des couleurs n'est pas important. Tournez la roulette pour voir laquelle des couleurs ressort.



Recherchez les 4 souvenirs associés à chaque voyage. Quelle forme de clé ces souvenirs forment-ils si vous les connectez dans le bon ordre?

INDICES SUPPLÉMENTAIRES

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



Fleming et Röntgen sont côte à côte sur le mur. Note: Röntgen regarde à gauche.



La face verte du bloc a la même forme qu'un des trous. | Ce n'est pas la tête de singe 2. | Libérez le singe!



Le code se compose de 3 parallélogrammes et 1 carré.



Maison + chien + homme + bateau = 15 petits poids. Bateau = 1 petit poids



Placez la roulette sur la centrifugeuse de façon à ce que 3 sections rouges, 3 bleues, 1 jaune & 1 noire soient visibles. Quelle nuance de violet apparaît quand la centrifugeuse tourne?



ESCAPE ROOM

LE JEU

PUZZLE AVENTURE


RÈGLES DU JEU

INTRODUCTION

Dans ce mélange de jeu d'Escape et de puzzle, vous explorez un mystérieux manoir, 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 trouvé 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

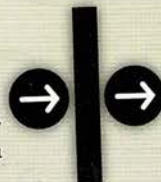
Le jeu est divisé en 5 étapes qui se répètent plusieurs fois: Lire, Assembler le puzzle, Trouver le code, Convertir et Ouvrir !

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:
 $A = 5, B = 2, C = 4, D = 5$ or
 $A = \bullet, B = \blacksquare, C = \blacktriangle, D = \blacklozenge$

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 un jeton indice dans la boîte. À la fin du jeu, les jetons 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): $A=5, B=2, C=4, D=5$

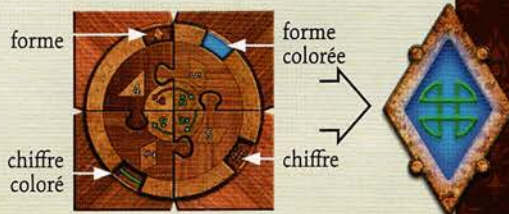


3. Additionnez ensemble les valeurs vertes et rouges des pièces "Clé". Tournez ensuite les 4 pièces "Clé" ensemble du nombre trouvé d'un **quart de tour** dans le **sens des aiguilles d'une montre** (nombre positif) ou dans le **sens inverse des aiguilles d'une montre** (nombre négatif). Exemple: $+2 + 0 - 2 + 2 = +2$, donc 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 jetons 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 jetons Indice restantes. Votre score sera: $124 - (3 \times 6) = 106$ ce qui est un résultat fantastique!

	1 joueur	2 joueurs
Parfait!!!	< 100	< 70
Fantastique!	100 - 125	70 - 95
Super	126 - 150	96 - 120
Raisonnable	> 150	> 120

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  utilisés 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 ETES PRET A JOUER, LISEZ LE PROLOGUE QUI SUIT. BONNE CHANCE!! SINON, NE LISEZ PAS PLUS LOIN.

LE SECRET DU SCIENTIFIQUE

PROLOGUE

Il y a dix minutes, vous avez reçu un appel du Central. On vous informe que des habitants de la banlieue nord de la ville se plaignent d'une sonnerie incessante de l'alarme d'un vieux manoir. Habituellement, quand une alarme sonne, une compagnie privée appelle le propriétaire et s'occupe de prévenir la police en cas de besoin. Cette

fois, aucune compagnie de sécurité n'est concernée et c'est à vous, jeune recrue de la police, d'aller voir ce qu'il se passe. Vous sonnez plusieurs fois à la porte, mais la sonnette est couverte par le son de l'alarme. Tandis que vous cherchez un moyen d'entrer en force dans le manoir, vous remarquez que la porte d'entrée est ouverte. C'est votre jour de chance!



Ouvrez le compartiment correspondant à ce symbole.



ATTENTION: INDICES AU DOS