

GAUTHIER WENDLING

ESCAPE BOYS

CA

CHAPITRE 2

LIVRET DE RÈGLES

4D4
EDITIONS



www.404-editions.fr
Un département d'Édi8
92 avenue de France, 75013 Paris

©2021, 404 éditions.

Sous la direction de Frédéric Dorne
Maquette : SKGD-Création

Musique originale de Gilles Lombard
Voix d'homme : Jean-Marc Debois
Voix de femme : Marianne Ausseil
Voix d'enfant : Alice Noël
Voix de Grippe-Sou : Adrien Elie

Crédits photos :

© laplateresca ; © kirasolly ; © Mark Kostich ; © Emoji ; © New Africa ; © Mulderphoto ;
©Photo&Graphic Stock ; © shyshka ; © Andrey Kiselev ; © Nataly-Nete ; © Mark Carrel ; © Thaut
Images ; © Waldteufel ; © Corri Seizinger ; © Schlierner © konstruktor1980 ; © pixelrobot ; ©
fotopak ; © nd700 ; ©siam4510 ; © darkbird ; © Olga Mishyna ; © Alexander Pokusay ; © photosvac
; © sorrapongs ; © valeriy boyarskiy ; © mytree ; © savalan ; © Tony Baggett , © Cool Hand Creative ;
© Neoleo ; © Andrew ; © Zaharov43 ; © OlegMit ; © kanvag

IT et tous les éléments et personnages
qui y sont associés sont des marques de commerce
et de © Warner Bros. Entertainment Inc. (s20)

ISBN : 979-1-0324-0503-1
Dépôt légal : octobre 2021.

Achévé d'imprimer en septembre 2021.
Imprimé en Chine par GNG Promotion.

LIVRET DE RÈGLES

« Si vous vous attendiez à « Ça » ! De vieux potes de lycée vous ont écrit pour vous rassembler ici, autour de cette table de restaurant. Des potes, façon de parler : vous n'étiez pas vraiment amis avec le « Club des Ratés » de Derry. Vous lisez :

Ne soyez pas surpris de recevoir cette lettre, et de vous réunir autour de cette table. On ne s'aimait pas, au lycée. Pourtant, aujourd'hui, il va falloir se serrer les coudes... Autrefois, nous autres les Ratés, nous avons sauvé la ville de son pire cauchemar. Vous savez que c'est vrai. Nous avons juré de nous réunir si ÇA revenait... Et l'horreur est de retour. Mais nous risquons d'échouer.

Cette lettre est une bouteille à la mer ! Vous serez notre seconde équipe. Aidez-nous !

L'Escape Box ÇA propose de recréer l'ambiance d'une escape room chez vous, en famille ou entre amis. En fouillant les lieux, les joueurs, qui incarnent des habitants de la ville américaine de Derry, vont devoir trouver la cachette de Grippe-Sou, le monstre qui se nourrit des peurs des enfants, et résoudre ses énigmes en un temps limité. Le jeu est géré par un Maître de jeu (MJ) qui s'occupe de dissimuler les éléments des énigmes, et de valider les réponses. Si nos joueurs parviennent à résoudre toutes les énigmes avant la fin du temps imparti, ils réussissent le scénario et sauvent la ville ! Le jeu propose trois scénarios tous différents pour tester l'habileté et l'astuce des joueurs.

DESCRIPTION DU MATÉRIEL :

- 137 cartes
- 1 poster
- 1 livret de règles
- 1 livret de scénarios pour le MJ
- 1 livret pour les joueurs : le Vieux Cahier
- 1 fichier sonore à télécharger :



Ou sur le site : <https://l.ead.me/bc8ZPG>

TEMPS DE JEU :

Une partie de jeu dure 60 minutes, plus le temps de mise en place des cartes d'énigmes (quelques minutes seulement avant de commencer à jouer). Le temps de jeu est mesuré par la lecture du fichier sonore à télécharger ou bien par un simple chronomètre, ou encore en consultant une horloge.

CONSTITUER L'ÉQUIPE :

Le jeu est prévu pour 3 à 7 personnes : un Maître de jeu et jusqu'à 6 joueurs. Si ces derniers sont seulement au nombre de 2, il est conseillé de retirer 2 énigmes du scénario (le MJ choisira celles à supprimer à l'exception de la dernière). Il ôtera les cartes de chacune de ces énigmes du paquet avant de commencer la mise en place. Il placera en évidence les cartes qui étaient prévues en récompenses pour ces énigmes.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE :

1. Un Maître du jeu est désigné, il propose un scénario et en prend connaissance.
2. Les cartes des rôles sont choisies ou distribuées au hasard, ou au choix du MJ.
3. Les joueurs quittent la zone de jeu.
4. Le MJ rassemble les éléments nécessaires au scénario choisi.
5. Le MJ place les éléments visibles en évidence.
6. Le MJ dissimule les cartes (il garde en mémoire la position des cartes **Peur Panique !** Voir plus loin : **LES CARTES PEUR PANIQUE !**, page 12.).
7. Le MJ laisse à disposition de quoi écrire. Les joueurs reviennent dans la zone de jeu et reçoivent leur livret : le Vieux Cahier.
8. Le MJ lit le texte d'introduction du livret de scénarios.
9. Le MJ lance le décompte d'une heure, la partie commence !
10. Les joueurs fouillent les lieux.
11. Les joueurs tentent de résoudre les énigmes.
12. Les joueurs gagnent s'ils résolvent toutes les énigmes en moins de 60 minutes.

AVANT DE COMMENCER LA PARTIE :

Il existe deux catégories de personnages : les joueurs et le Maître du jeu (MJ).

Avant de commencer la partie, il est nécessaire de définir qui sera le Maître du jeu et qui incarnera les joueurs. Les joueurs n'ont pas accès aux livrets de règles ni de scénarios mais peuvent consulter le Vieux Cahier. Le Maître du jeu peut lire les règles et le scénario à jouer. Il met en place le jeu, fait appliquer les règles, remet une nouvelle carte à l'équipe quand la bonne réponse à une énigme a été donnée et peut aider les joueurs s'ils sont bloqués. Le Maître de jeu ne pourra pas jouer un scénario qu'il a déjà animé, car il connaît les réponses aux énigmes. Par contre, il est tout à fait possible que le Maître du jeu prenne le rôle d'un des joueurs lors d'un autre scénario.

Le jeu comprend 3 scénarios, chacun proposant des énigmes différentes. Les scénarios sont de difficulté croissante : le premier est d'un niveau facile, le second est pour ceux qui connaissent déjà les jeux d'échappée, le troisième est un niveau expert. Le MJ détermine le scénario qui sera joué et le lit.

RÔLES DANS L'ÉQUIPE :

Les personnes présentes incarnent les joueurs, pris par le temps pour trouver Grippe-Sou et découvrir le moyen de tuer le monstre. Les joueurs doivent parvenir à reconstituer les énigmes et y répondre. Pour cela, ils fouillent les lieux et rassemblent les cartes récoltées. La résolution de la dernière énigme met fin au jeu.

Les membres de l'équipe sont tous différents et chaque carte rôle apporte un pouvoir qui peut s'avérer utile à un moment ou à un autre du jeu. Chaque rôle a aussi une peur secrète qu'il cache aux autres. Les rôles prennent la forme d'une carte à conserver. Les rôles sont choisis ou distribués au hasard, les joueurs gardent le même rôle pendant toute la partie mais pourront en changer pour une autre session. Chaque membre de l'équipe prend connaissance du pouvoir et de la peur secrète de son personnage avant la phase de mise en place.

VOICI LES RÔLES ET LEURS POUVOIRS :

- **COACH** : plein d'autorité, peut proposer deux réponses au lieu d'une aux énigmes, à condition de le faire en beuglant, comme s'il s'adressait à l'équipe de foot qu'il entraîne.

SA PEUR SECRÈTE : qu'on découvre que dans sa jeunesse, il s'est dopé pour remporter des épreuves. Toute sa carrière est bâtie sur une tricherie. S'il tombe sur une carte Peur Panique ! il se justifie à un interlocuteur imaginaire ou aux joueurs qui tentent de lui parler, bredouillant qu'il était jeune et impressionnable... que la pression était terrible... que les autres le faisaient aussi... Cela l'empêche de jouer jusqu'à l'annonce du prochain décompte de minutes.

- **GEEK** : il centralise les informations issues du renseignement. Il est responsable du Vieux Cahier, qu'il peut prêter aux autres. C'est le seul joueur autorisé à faire des recherches sur smartphone ou écran durant la partie : Wikipédia, traducteur automatique, calculatrice...

SA PEUR SECRÈTE : être à nouveau tyrannisé par des brutes comme il l'était au lycée. S'il tombe sur une carte Peur Panique ! il serre le Vieux Cahier contre lui et évite craintivement les autres joueurs jusqu'à l'annonce du prochain décompte de minutes. Si on l'approche, il réagit comme si on allait le frapper, gémit et refuse de parler.

- **MÈRE AU FOYER** : ancienne pom-pom girl, elle peut convaincre le MJ de revenir sur une décision, avec un sourire et une bourrade amicale : « Allez, tu dis que la réponse à l'énigme n'est pas complète, mais tu peux l'admettre, non ? OK on joue cette peur, mais seulement trois minutes, tu es d'accord ? »

SA PEUR SECRÈTE : qu'on s'en prenne à ses enfants. Si elle trouve une carte Peur Panique ! elle cesse de jouer et court partout dans la pièce, cherche ses enfants qu'elle croit enlevés par Ça, jusqu'à l'annonce du prochain décompte de minutes. Elle les appelle anxieusement par leurs prénoms, sans répondre aux autres joueurs. Si par hasard elle tombe sur une carte cachée, elle la laisse à la vue des autres sans la ramasser.

- **ASSISTANT SOCIAL** : un peu psychologue, il peut dissiper une peur panique chez un autre joueur une fois par scénario, à condition de comprendre en l'observant et l'écoutant, l'origine de sa peur. Il ne peut pas utiliser son pouvoir sur lui-même.

SA PEUR SECRÈTE : il se sent responsable de la mort de son ex à l'époque du lycée, sans doute une des victimes de Ça. S'il trouve une carte Peur Panique ! il croit qu'un des joueurs est son ex sous forme de zombie. Jusqu'à l'annonce du prochain décompte de minutes, il peut jouer mais s'écarte craintivement du joueur visé, et évite de se trouver dans la même partie de la pièce. Si ce joueur lui parle, l'Assistant social crie « Non, tu es mort ! Laisse-moi ! »

- **ASSUREUR** : prudent au point d'être paranoïaque, il prévoit tout danger. Il ne souffre pas de la première carte Peur Panique ! qu'il trouve (il la rend au MJ). Il ne peut faire usage de ce pouvoir sur les autres.

- **GEEK** : il centralise les informations issues du renseignement. Il est responsable du Vieux Cahier, qu'il peut prêter aux autres. C'est le seul joueur autorisé à faire des recherches sur smartphone ou écran durant la partie : Wikipédia, traducteur automatique, calculatrice...

SA PEUR SECRÈTE : être à nouveau tyrannisé par des brutes comme il l'était au lycée. S'il tombe sur une carte Peur Panique ! il serre le Vieux Cahier contre lui et évite craintivement les autres joueurs jusqu'à l'annonce du prochain décompte de minutes. Si on l'approche, il réagit comme si on allait le frapper, gémit et refuse de parler.

- **MÈRE AU Foyer** : ancienne pom-pom girl, elle peut convaincre le MJ de revenir sur une décision, avec un sourire et une bourrade amicale : « Allez, tu dis que la réponse à l'énigme n'est pas complète, mais tu peux l'admettre, non ? OK on joue cette peur, mais seulement trois minutes, tu es d'accord ? »

SA PEUR SECRÈTE : qu'on s'en prenne à ses enfants. Si elle trouve une carte Peur Panique ! elle cesse de jouer et court partout dans la pièce, cherche ses enfants qu'elle croit enlevés par Ça, jusqu'à l'annonce du prochain décompte de minutes. Elle les appelle anxieusement par leurs prénoms, sans répondre aux autres joueurs. Si par hasard elle tombe sur une carte cachée, elle la laisse à la vue des autres sans la ramasser.

- **ASSISTANT SOCIAL** : un peu psychologue, il peut dissiper une peur panique chez un autre joueur une fois par scénario, à condition de comprendre en l'observant et l'écoutant, l'origine de sa peur. Il ne peut pas utiliser son pouvoir sur lui-même.

SA PEUR SECRÈTE : il se sent responsable de la mort de son ex à l'époque du lycée, sans doute une des victimes de Ça. S'il trouve une carte Peur Panique ! il croit qu'un des joueurs est son ex sous forme de zombie. Jusqu'à l'annonce du prochain décompte de minutes, il peut jouer mais s'écarte craintivement du joueur visé, et évite de se trouver dans la même partie de la pièce. Si ce joueur lui parle, l'Assistant social crie « Non, tu es mort ! Laisse-moi ! »

- **ASSUREUR** : prudent au point d'être paranoïaque, il prévoit tout danger. Il ne souffre pas de la première carte Peur Panique ! qu'il trouve (il la rend au MJ). Il ne peut faire usage de ce pouvoir sur les autres.

SA PEUR SECRÈTE : les objets du quotidien qui peuvent provoquer toutes sortes d'accidents. S'il trouve une deuxième carte Peur Panique ! il se fige sur place et n'approche plus rien, ne touche plus à rien, jusqu'à l'annonce du prochain décompte de minutes. Il peut parler avec les autres et participer à la réflexion sur une énigme, mais sur un ton nerveux.

- DIRECTEUR DE LA SUPÉRETTE : occupé du matin au soir et très organisé, il va droit au but. Le MJ lui interdit secrètement une partie de la pièce où se trouve une ou plusieurs cartes Peur Panique ! Le joueur ne peut ni en parler ni s'en expliquer avec les autres joueurs.

SA PEUR SECRÈTE : qu'on découvre qu'il porte une perruque. S'il trouve une carte Peur Panique ! il croit que sa perruque est une pieuvre qui lui dévore le cerveau. Il court dans la pièce en se donnant des coups sur la tête, s'écroule en boule sur le sol jusqu'à l'annonce du prochain décompte de temps. Il est incapable de jouer ou de parler.

Quel que soit le nombre de membres d'équipe, le rôle du Geek doit être joué. C'est le responsable du Vieux Cahier. C'est aussi la seule personne à avoir le droit de faire des recherches avec son smartphone durant le jeu.

S'il y a moins de 6 joueurs, il est déconseillé de faire jouer à la fois l'Assistant Social et l'Assureur dans un même scénario.

Si le rôle du Directeur de la Supérette est joué, il faut que le MJ ait en mémoire la ou les parties de la pièce où il a caché les cartes **Peur Panique !**

RÈGLES DU JEU

Avec l'accord des propriétaires des lieux, le MJ définit la zone de jeu, c'est-à-dire les limites de la pièce où va se dérouler le jeu, afin que cela soit clair pour tous. Les objets hors jeu ou endroits hors limites sont précisés également. Le MJ peut être amené à cacher une carte bien précise en dehors du lieu défini, cela sera alors précisé dans le scénario.

NOTE : du fait du stress engendré par le temps limité d'une partie, les joueurs peuvent parfois maltraiter le mobilier pendant leurs recherches. Il est important de prévenir tout incident qui pourrait survenir lors d'une fouille intensive : si un meuble risque de basculer, aucune carte ne sera placée à son sommet et les joueurs devront savoir dès le début de la partie qu'il n'y a rien à chercher à cet endroit et que le meuble est potentiellement dangereux. De même, si des objets fragiles sont présents, il est conseillé de les enlever de la pièce (idéalement) ou de prévenir les joueurs dès le début de la partie qu'il n'y a rien à trouver près de ces objets car ils sont fragiles. D'une manière générale, tous les objets, plantes ou meubles fragiles ou risquant de blesser les joueurs sont à déclarer hors jeu. De même, il ne sera pas nécessaire d'ouvrir les housses des coussins pour les fouiller. Le MJ se mettra d'accord au préalable avec les occupants des lieux pour définir ces limites. Ces objets et zones hors jeu seront précisés par le MJ avant que les joueurs ne quittent la pièce, en présence de tous, et ces limites seront répétées juste avant le lancement du décompte (et lors de la partie, si nécessaire).

EXEMPLE : seront hors jeu le sommet d'un meuble où se trouvent des statuettes fragiles, la proximité d'un cactus aux épines douloureuses, ou une armoire bancale.

La zone de jeu devra être une pièce suffisamment grande pour contenir le MJ et les joueurs, et suffisamment meublée pour pouvoir y dissimuler efficacement toutes les cartes. Dans la plupart des cas, il s'agira du séjour de l'habitation. Si la pièce est trop petite ou trop peu meublée, le MJ peut proposer d'intégrer une seconde pièce à la zone de jeu. Les joueurs pourront aller et venir comme bon leur semble entre les deux pièces comme s'il s'agissait d'une unique salle. Il est conseillé d'éviter de choisir les cuisines et salles d'eau, où l'humidité pourrait abîmer le matériel du jeu.

ENSUITE, L'ÉQUIPE DE JOUEURS QUITTE LA (OU LES) PIÈCE(S) OÙ LE MJ VA DISSIMULER LES CARTES. IL EXISTE PLUSIEURS SORTES DE CARTES :

- Les **énigmes** sont des informations plus ou moins explicites, comme des codes, des morceaux plans, des morceaux de mécanisme.
- Les cartes **Peur Panique !** sont des textes explicites indiquant les effets à appliquer immédiatement.
- Les **rôles** rappellent les pouvoirs de chaque personnage.

**LA SUITE EST RÉSERVÉE AU M.J.
IL EST DÉCONSEILLÉ AUX JOUEURS
DE LIRE AU-DELÀ DE CE POINT.**