

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 ★★☆☆ modifiable 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)



GEO

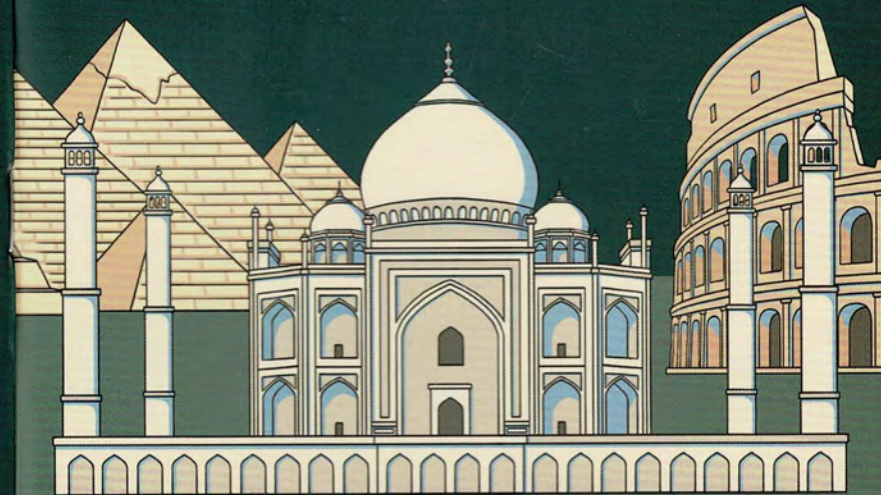
# ESCAPE GAME

RETROUVEZ DANS CE LIVRET TOUTES LES  
INFORMATIONS NÉCESSAIRES AU BON  
DÉROULEMENT DES 3 ENQUÊTES :

- les règles du jeu pour bien vous lancer  
dans la résolution des énigmes ;
- tout ce que le maître du jeu doit savoir  
et révéler aux joueurs pour les guider ;
- les solutions des 3 scénarios.

# ESCAPE GAME

LE GUIDE  
DU MAÎTRE DU JEU



# LES RÈGLES DU JEU

## LE CONCEPT D'ESCAPE GAME

Cette boîte est inspirée des *escape rooms* dont les participants doivent s'échapper en un temps imparti. Ici, les joueurs vivent l'expérience d'escape game au sein des plus célèbres sites et monuments du monde.

### QUI PEUT JOUER ?

En famille ou entre amis, en équipe de 2 à 8 joueurs. L'un des participants devra endosser le rôle de maître du jeu (MJ).

### LA MISSION

Résoudre les énigmes, trouver des trésors ou s'échapper des lieux mythiques en exploitant le moindre indice, le tout en 45 minutes ! Aux joueurs de **coopérer**, de faire les bons choix et d'utiliser les ressources mises à disposition lors de la partie, grâce à leurs talents d'**observation** et leur esprit **logique**.

### LES CARTES

Chaque énigme se compose de cartes. Celles-ci pourront être découvertes en fouillant la pièce ou simplement données par le MJ au fur et à mesure que les joueurs remplissent des objectifs et **déverrouillent des étapes**.

Sur le verso de chaque carte est indiqué un numéro et le nom de l'intrigue à laquelle elle appartient.

## LE MAÎTRE DU JEU

### SA MISSION

C'est lui qui explique les consignes à respecter pour que tout se déroule au mieux, qui présente le contexte et l'objectif à atteindre, et oriente les joueurs tout au long de la partie. Il **n'est pas là pour mettre les joueurs en situation d'échec**. Au contraire, il assure le bon déroulement de l'intrigue.

Le MJ est aussi le gardien du temps. Si les joueurs progressent rapidement, inutile de trop les aider. En revanche, s'ils perdent beaucoup de

temps, le MJ doit les aider grâce aux indices proposés dans ce livret. Mais il est libre de donner des informations complémentaires, si ces indices ne suffisent pas.

### SES INTERVENTIONS

Au cours de la partie, le MJ ouvre l'œil et tend l'oreille pour donner un petit coup de pouce aux joueurs quand il le juge utile, mais sans pour autant leur donner la réponse. Il ne fait qu'orienter leur raisonnement. Il assure en outre les transitions entre chaque énigme grâce aux **mises en situation**.

### LES INDICES

Pour savoir quel indice donner, le MJ se réfère au scénario.

**Attention** : il doit veiller à ne pas transmettre d'indices lorsque les joueurs sont en pleine réflexion. Cela risquerait de briser la dynamique du groupe ! Il vaut mieux attendre un peu afin de les solliciter au cours d'une période creuse, quand les joueurs sont à court d'idées.

Le MJ n'est pas l'interlocuteur des joueurs, qui ne doivent donc pas lui demander la validation de leurs réponses ou lui poser des questions. Comme dans un *escape room*, il observe la partie depuis l'extérieur et n'intervient que quand il le juge nécessaire.

### LES MISES EN GARDE

Si le MJ constate qu'un joueur est sur une bonne piste mais que le groupe s'égare, il peut intervenir :

« Écoutez-vous les uns les autres, l'un d'entre vous vient de faire une remarque importante. »

« Peut-être que vous avez négligé un indice passé. »

### SES OUTILS

- Les instructions sur la remise des cartes aux joueurs.
- Les objectifs à atteindre pour chaque étape, à ne pas révéler aux joueurs au cours de la partie.

- Les mises en situation à lire aux joueurs au fil du jeu.
- Les indices à éventuellement transmettre aux joueurs pour les aider au cours de l'aventure.

## PRÉPARATION DE LA PARTIE

Une fois l'intrigue choisie par les joueurs, le MJ se reporte dans le livret au scénario correspondant. **Avant de démarrer la partie**, il prend connaissance du contexte de l'histoire et **lit attentivement la totalité des étapes** de l'aventure.

Le MJ réunit ensuite les cartes de l'intrigue et les organise en suivant les instructions du livret. Il devra au préalable constituer les lots de cartes qu'il distribuera au fur et à mesure de l'aventure. **Attention de bien respecter l'ordre des cartes**, afin de ne pas dévoiler trop tôt la suite de l'aventure aux joueurs !

Lorsque le MJ est prêt, la partie peut démarrer. Top chrono !

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Après avoir lancé la partie, le MJ lit à voix haute la première mise en situation et distribue le premier lot de cartes, comme indiqué dans le livret.

Les joueurs échangent ensemble et décryptent les cartes. Ils doivent toujours garder à l'esprit que chaque étape permet de remplir un ou plusieurs objectifs. Le MJ, quant à lui, observe leur progression, mais il ne prend pas part à la résolution.

Chaque fois qu'une étape est déverrouillée – qu'un objectif est atteint –, le MJ lance la suite du scénario : il continue de suivre les instructions, de lire des mises en situation quand c'est nécessaire et de distribuer de nouvelles cartes.

Parfois, les joueurs devront faire un choix entre plusieurs pistes possibles selon les théories qu'ils développent. S'ils font une erreur et s'en rendent compte, ils doivent alors revenir en arrière.

## DROITS ET RESSOURCES DES JOUEURS

Les joueurs peuvent :

- ✓ choisir le niveau de difficulté avant le début de la partie ;
- ✓ jouer les intrigues dans n'importe quel ordre, rien ne les lie entre elles ;
- ✓ poser des questions ;
- ✓ proposer de se déplacer dans des lieux ;
- ✓ demander un indice au MJ.

## NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Trois niveaux de jeu sont proposés aux joueurs. Dans chaque cas, l'expérience est intense et la mission n'est jamais réussie d'avance !

★ **Niveau facile** : vous participez pour la première fois à un jeu d'échappée game et vous n'êtes pas adeptes des jeux de logique. Vous aurez le droit de demander **autant d'indices que le MJ pourra vous en fournir**.

★★ **Niveau intermédiaire** : vous êtes des joueurs occasionnels d'échappée game ou de jeux de logique et vous voulez relever le défi. Vous aurez le droit de demander des indices mais le MJ devra **attendre 3 minutes** avant de vous en transmettre un.

★★★ **Niveau difficile** : vous vous considérez comme des joueurs confirmés d'échappée game, et la logique, ça vous connaît. Vous n'avez le droit de **demande qu'un seul indice** dans toute la partie.

Dans tous les cas, le MJ sera juge de votre progression et pourra décider de vous apporter des indices ou des mises en garde à sa guise.

## MATÉRIEL À DISPOSITION

Si les joueurs souhaitent se mettre dans les conditions d'un vrai échappée game, le MJ peut régler le chronomètre sur 45 minutes.