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 10 000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

ESCAPE ROOM
LE JEU
ÉDITION FAMILIALE

VOYAGE DANS LE TEMPS

PRÉFACE

Bonjour et bienvenue dans Escape Room Le Jeu Édition Familiale d'Identity Games. Comme dans les salles Escape Room partout dans le monde, vous êtes « enfermés » et le but est de trouver les codes afin de vous « échapper » dans un délai de 60 minutes en trouvant la solution aux casse-têtes et énigmes. Réfléchissez bien ! Un travail d'équipe, une bonne communication, de l'ingéniosité, de la créativité, de la logique, faire attention aux détails, seront également très importants.

Cette boîte contient 3 aventures palpitantes dans l'ordre croissant de difficulté et un jeu d'introduction de 15 minutes. Comme dans une « Vraie » Escape Room, vous ne pouvez jouer à chaque jeu qu'une seule fois. Êtes-vous prêts à relever le défi ?

NOTE AUX PARENTS

Cette édition familiale d'Escape Room Le Jeu peut être jouée avec des enfants à partir de 10 ans. Quand vous jouez avec des enfants de 10 à 14 ans, notez bien que vous les aidez en tant que parent. Par exemple, vous pouvez les aider à élargir leur vision des choses, à diviser le travail et bien lire à haute voix les indices. La plupart des enfants de plus de 14 ans peuvent jouer seuls.

APPLICATION ET SITE INTERNET

Téléchargez l'application pour avoir la musique d'ambiance et pour partager vos photos de victoire sur les réseaux sociaux.

Rendez-vous sur www.escaperoomthegame.com pour consulter les FAQ et voir les règles du jeu. Vous trouverez aussi les documents que vous pouvez imprimer après avoir joué. Vous pourrez aussi trouver les soluces vous aidant à connaître les indices et étapes manqués.

CONTENU:

- Timer électronique
- Décodeur d'indice
- 16 Clés
- 3×8 Cartes indices
- Les 4 aventures:
  - Interdiction de Sortie (intro) ■□□□□
  - Le Présent ■■□□□
  - Le Passé ■■■□□
  - Le Futur ■■■■□

Niveau de difficulté croissant

Niveaux adaptés à l'âge indiqué : +10

INFORMATION CRUCIALE !

Lisez les règles du jeu attentivement et complètement.
Vous pouvez aussi regarder la vidéo explicative sur notre site.
Vous avez besoin des règles pour pouvoir vous échapper !

IMPORTANT : LISEZ, REGARDEZ & COMMUNIQUEZ !

PRÉPARATION

Placez 3 piles AA (non incluses) dans le Timer et préparez toutes les clés. Trouvez les enveloppes et les indices correspondant à l'aventure que vous vous apprêtez à jouer. Commencez toujours par le niveau 0 et jouez ensuite les aventures 1 et 2, la difficulté allant croissant. Vérifiez que tout le monde possède un papier et crayon. Assurez-vous que tout le monde ait une bonne vue sur tous les éléments du jeu. Examinez attentivement les détails présents sur les clés et sur le Timer avant de commencer le jeu.

BUT DU JEU

Chaque aventure est composée de 3 enveloppes (niveaux). Pour chaque niveau, vous devez trouver un code représenté par 4 clés à entrer dans le Timer. Trouvez 3 codes corrects en moins de 60 minutes pour gagner.

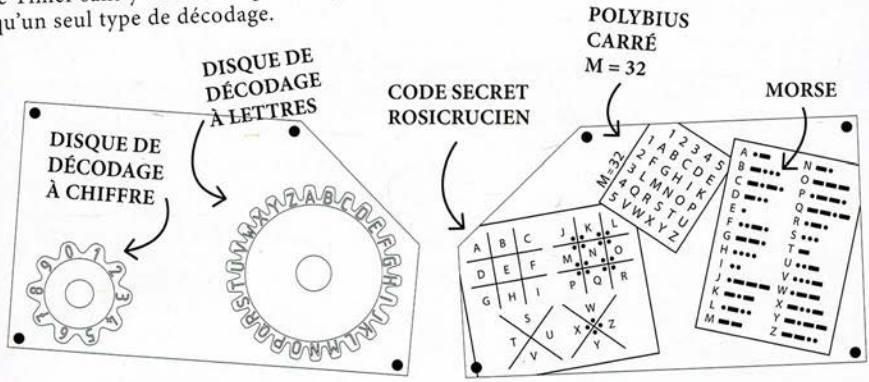
LE JEU

N'ouvrez jamais une enveloppe avant d'y avoir été invité. Prenez la première enveloppe de l'aventure choisie lisez, calmement et à haute voix, le texte inscrit sur le dos de celle-ci. Vérifiez que le contenu de l'enveloppe corresponde bien à ce qui est inscrit sur le rabat. C'est complet ? Retirez prudemment les éléments du cadre. Allumez ensuite le Timer et pressez sur le bouton START. Si vous voulez profiter de la musique d'ambiance de l'application, appuyez sur le bouton de l'application en même temps que vous pressez celui du Timer. L'horloge va commencer son décompte de 60 minutes à zéro, le jeu a commencé !

Tous les joueurs doivent bien regarder les éléments dans tous les sens. Cherchez les indices, les codes, énigmes et résolvez les casse-têtes. Travaillez en équipe ! Une fois que vous aurez trouvé le premier des trois codes, prenez les 4 bonnes clés et insérez les dans le Timer. Si le code est correct, vous entendrez un son de "confirmation". Vous pourrez alors ouvrir la seconde enveloppe et commencer à déchiffrer le second code. Quand vous aurez rentré le troisième code correct, vous entendrez la musique de la victoire et le temps s'arrêtera.

TIMER

Pendant le jeu, vous verrez parfois sur les documents le logo 'ER'. C'est une information importante, elle vous indique qu'il faut convertir quelque chose en utilisant les éléments sur le Timer. N'utilisez jamais le Timer sans y être invité par le logo ER. Chaque aventure ne requiert qu'un seul type de décodage.



ENTRER UN CODE

Une fois que vous trouvez un code, placez les quatre clés de gauche à droite dans le Timer. Si le code entré est incorrect, vous entendrez un son "d'erreur "et 1 minute sera déduite du temps restant. Essayez une nouvelle fois de trouver le bon code. Vous ne pourrez pas continuer le jeu avant de craquer ce code. Si le code est correct, vous entendrez un son de "confirmation" et le temps continuera de filer.

Des questions ? Consultez les FAQ sur notre site internet.

Note : Le Timer a aussi une fonction 15 minutes. Elle peut être activée en tenant le bouton START appuyé durant 3 secondes. Une fois que vous presserez à nouveau le bouton pendant 3 secondes, il reviendra à 60 minutes. Vous pouvez utiliser cette option pour réaliser l'aventure d'introduction de 15 minutes ainsi que d'autres aventures de 15 minutes de la gamme Escape Room Le Jeu.

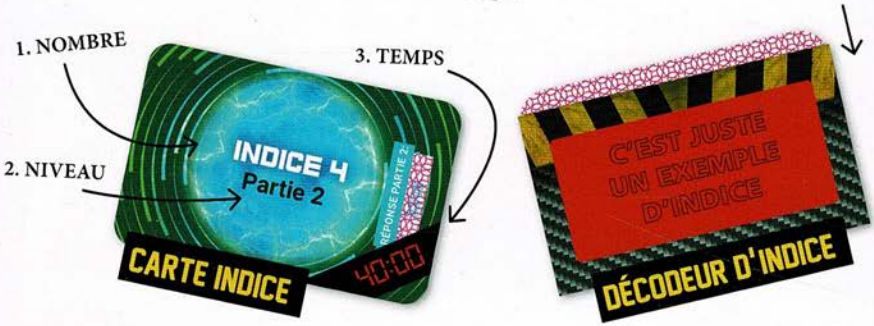
CLÉS

INFORMATION CRUCIALE !

Le jeu contient huit clés. Ces huit clés ont six faces différentes, chaque face donne des informations différentes. Les autres clés sont identiques. Si vous regardez de plus près, vous verrez que deux clés (celle avec le rond et celle avec le carré) ont exactement le même recto et verso. Les autres clés ont des faces différentes. Examinez attentivement ces clés avant de commencer le jeu !

CARTES INDICE

Chaque aventure contient huit cartes indice. Vous entendrez occasionnellement un "son" vous informant que vous pouvez prendre un indice. Vous pouvez décider de le lire ou non, cela dépend de vous. Pour lire la carte indice, glissez-la dans le décodeur d'indice et lisez à haute voix. Lisez toujours les indices attentivement et entièrement ! Si vous n'en avez pas besoin, cela signifie que vous êtes sur la bonne voie et dans les temps.



1. Nombre : c'est l'ordre dans lequel vous devez prendre les cartes indice.
2. Niveau : l'indice concerne ce niveau de l'aventure.
3. Temps : ne lisez jamais l'indice avant que le temps montré sur la carte ne soit passé.

VICTOIRE

Si vous avez entré 3 codes corrects dans le Timer en moins de 60 minutes, vous entendrez la musique de la "victoire" et vous aurez gagné le jeu. Vous pouvez prendre une photo de l'équipe en montrant le temps qu'il vous reste depuis l'application pour ensuite la partager sur les réseaux sociaux. Si vous n'avez pas réussi à trouver les bons codes, vous entendrez le son de la "défaite" et le temps repartira dans l'autre sens. Vous pourrez alors continuer à chercher les codes. Le Timer fonctionnera de la même manière mais sans la musique de "victoire" à la fin. N'oubliez pas d'éteindre le Timer à la fin de la partie.

Si vous échouez et que vous êtes curieux de savoir ce que vous avez manqué, rendez-vous sur **WWW.ESCAPEROOMTHEGAME.COM** pour télécharger la soluce. Si d'autres personnes veulent également jouer à ce jeu, vous pouvez imprimer les éléments "utilisés" (ceux avec une imprimante dessus) et les remettre à la bonne place dans les enveloppes.

ASTUCES IMPORTANTES

SI VOUS ÊTES COINCÉ DANS LE JEU

Vous pourrez vous sentir frustré, mais cela fait partie de l'expérience d'un Escape Room. Revenez sur vos pas si nécessaire pour revoir votre logique, reprenez tous les éléments un par un. Gardez ces astuces et relisez-les à haute voix si vous êtes coincé:

COMMUNIQUEZ! Restez positif et écoutez-vous les uns et les autres. Partagez vos idées et pensez tout haut. Prenez des notes, vérifiez tous les éléments. Résumez les indices ensemble. Encore… et encore.

LISEZ! AToutes les informations du jeu sont importantes. Il n'y a aucun indice sur l'enveloppe mais le texte est important pour avoir une vue d'ensemble. Lisez les éléments et cartes indice attentivement et complètement. Relisez tout encore…et encore.

REGARDEZ! Vous n'avez rien laissé dans l'enveloppe ? Étudiez une nouvelle fois tous les éléments, recto et verso. Comparez vos notes. Vérifiez les détails des clés encore une fois. Les clés sont-elles mises dans le bon ordre ? La bonne face est devant ?

ÉCONOMISEZ DU TEMPS ! Lisez les règles à haute voix avant de jouer. Servez-vous des applications du téléphone comme par exemple, la lampe torche, la calculatrice, etc. Vous n'avez pas besoin de connaissance particulière, toutes les informations nécessaires se trouvent dans le jeu. Partagez les tâches. Ne cassez rien à moins qu'il y ait une icône imprimante dessus. Utilisez les décodeurs du Timer uniquement quand le logo 'ER' apparait.

LE PLUS IMPORTANT, N'ABANDONNEZ JAMAIS ! LES RÉPONSES SONT LITTÉRALEMENT DEVANT VOUS !

MESURES DE SÉCURITÉ

ATTENTION

- Ne mettez pas le Timer dans l'eau.
- Ne démontez pas le Timer.
- Ne placez pas le Timer et les piles à proximité d'eau, d'électricité, de chaleur et/ou de sources froides.

ENTRETIEN ET MAINTENANCE

- Éteignez le Timer lorsqu'il n'est pas utilisé.
- Retirez les piles si le Timer n'est pas utilisé pendant une période prolongée.
- Nettoyez le Timer en l'essuyant délicatement avec un chiffon propre et humide.

INFORMATIONS SUR LES PILES

- Veuillez utiliser 3 piles 1.5V "AA" (LR6) alcaline (non incluses).
- Les piles sont des petits objets.
- Les piles doivent être placées ou remplacées par un adulte.
- Placez les piles en orientant les pôles (+/-) comme dessiné dans le compartiment à pile.
- Retirez les piles usagées du Timer.
- Recyclez les piles usagées.
- Retirez les piles du Timer si vous ne l'utilisez pas pendant une longue période.
- Seules les piles de type équivalent à celles recommandées doivent être utilisées.
- NE PAS brûler les piles usagées.
- NE PAS placer les piles à proximité d'un feu, elles peuvent couler ou exploser.
- NE PAS mélanger des piles neuves et anciennes, ni mélanger des types différents (ex: alcaline/standard).
- NE PAS utiliser des piles rechargeables.
- NE PAS charger des piles non-rechargeables.
- NE PAS court-circuiter les bornes d'alimentation.

COMMENT INSÉRER LES PILES :

1. Ouvrez le compartiment à pile avec un tournevis.
2. Si des piles usagées sont en place, retirez-les en soulevant un côté de la pile. NE PAS retirer ou placer des piles à l'aide d'un couteau ou d'un objet en métal.
3. Placez les piles en orientant les pôles (+/-) comme dessiné dans le compartiment à pile.
4. Remettez bien le cache du compartiment.
5. Vérifiez la loi concernant le recyclage des déchets chimiques.

Nécessite 3 piles 1.5V "AA" (LR6) alcaline (non incluses). Les piles doivent être recyclées correctement. Les piles ne doivent pas être jetées avec les autres déchets ménagers. Jetez les piles comme des déchets chimiques. Un tel acte permet de limiter l'impact sur l'environnement et sur la santé. En recyclant les piles usagées, vous contribuez à éviter la contamination de l'eau et de la nature. Le recyclage permet de sauvegarder nos ressources et de fabriquer de nouveaux produits. Merci de jouer un rôle dans la préservation de la nature en évitant de mettre ces objets dans le circuit municipal ! Le symbole "Poubelle à roulettes" signifie que ces produits devraient être collectés comme "déchets électriques et électroniques". Vous pouvez ramener vos anciens appareils en magasin lorsque vous en achetez des nouveaux. Pour connaître les règlementations quant au recyclage, n'hésitez pas à consulter les associations locales.

Développement : White Castle Games
& Markus Müller
Illustrations : Anna Verhoog
Idée & Design : Team Identity Games

Vous avez des questions à propos de ce produit ? Envoyez un e-mail à info@Rivieragames.com

©2021, Identity Games International BV,
Westersingel 108 | 3015 LD Rotterdam | The Netherlands
www.identitygames.nl

Piles 3x 1.5V AA non incluses

FABRIQUÉ EN CHINE