

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 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)



NETFLIX

# STRANGER THINGS

PANIQUE À HAWKINS

WELCOME  
TO  
HAWKINS

VOUS AVEZ 60 MINUTES POUR SORTIR SAINS ET SAUFS  
DES CONFINES DU MONDE À L'ENVERS

GILLES SAINT-MARTIN

# STRANGER THINGS

*GUIDE DE L'ÉTRANGE*

NETFLIX

Direction de la publication : Carine Girac-Marinier  
Édition : Antoine Caron  
Direction artistique : Uli Meindl  
Couverture : Sophie Rivoire  
Conception graphique et mise en pages : SKGD-Création  
Fabrication : Ombeline Canaud

Crédits des illustrations (hors Netflix) : © Shutterstock.com  
Illustrations originales : Boutanox

---

Achevé d'imprimer en RPC par HUNG HING OFFSET PRINTING  
Dépôt légal : août 2021 - 328925  
N° projet : 11047731 - septembre 2021  
© 2021 Édition Larousse

Toute reproduction ou représentation intégrale ou partielle, par quelque procédé que ce soit, de la nomenclature et/ou du texte et des illustrations contenus dans le présent ouvrage, et qui sont la propriété de l'Éditeur, est strictement interdite.  
ISBN : 978-2-03-601414-5

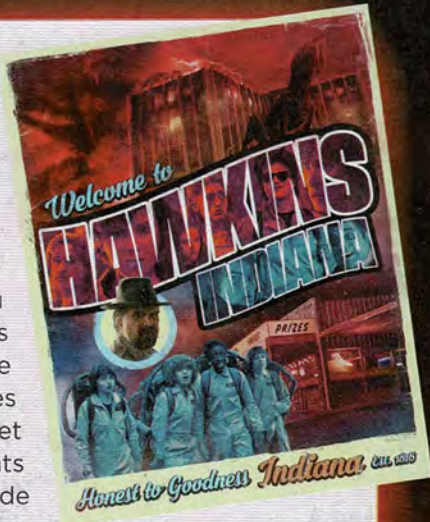
STRANGER THINGS™ / © Netflix. Used with permission.

**NETFLIX**

OFFICIAL MERCHANDISE  
©NETFLIX

# BIENVENUE à HAWKINS !

Nous sommes en 1983. Hawkins, la petite ville de l'Indiana que vous habitez, est du genre tranquille. Il y a des magasins variés où on peut presque tout trouver, l'Arcade Palace pour se défouler, des rues idéales pour malmener vélos et skateboards, et une grande forêt pour faire les quatre-cents coups en toute discrétion. Ici, tout le monde se connaît au moins de vue et il ne se passe jamais rien de véritablement marquant.



Pourtant, cette ambiance paisible et sereine a récemment été chamboulée par un drame. Votre camarade Will Byers a disparu. Cela s'est passé dans la nuit du 6 au 7 novembre, alors qu'il rentrait chez lui à vélo après une partie de jeu de rôle menée dans le sous-sol des Wheeler. Sa mère Joyce et son grand frère Jonathan remuent ciel et terre pour le retrouver. Malheureusement, mis à part son vélo retrouvé dans la forêt par le shérif Jim Hopper, aucun indice probant n'a pu être recueilli. Peu après, une mystérieuse fille portant une perruque blonde et une robe d'un autre âge a été aperçue en compagnie de Mike Wheeler, Dustin Henderson et

Lucas Sinclair, vos camarades de classe. Dans les couloirs de la Hawkins Middle School, on raconte qu'elle s'appellerait Elfe. Quel étrange prénom... Selon la rumeur, elle aurait des pouvoirs psychiques et des dons de télékinésie. Ces histoires vous intriguent autant qu'elles vous amusent. Vous en êtes détachés car vous n'avez jamais été confrontés aux phénomènes étranges qui semblent survenir ces derniers temps à Hawkins.

**POURRIEZ-VOUS Y FAIRE FACE  
SI C'ÉTAIT LE CAS ?**



# RÈGLES DU JEU



De 2 à 6 joueurs

Durée d'une partie : de 60 à 90 minutes environ

## Matériel

- ◆ Un livret contenant les règles du jeu, 4 scénarios et les solutions des énigmes
- ◆ **60 cartes réparties en :**
  - 50 cartes **ÉNIGMES** distribuées en 4 séries (1 par scénario)
  - 4 cartes **VÉRIFICATIONS** et **VÉRITÉS** (1 par scénario)
  - 6 cartes **COMPÉTENCES**
- ◆ **10 enveloppes réparties en :**
  - 4 enveloppes **VÉRIFICATIONS** et **VÉRITÉS** (1 par scénario)
  - 6 enveloppes **COMPÉTENCES**
- ◆ **3 planches contenant :**
  - Les 2 plans du scénario 1
  - Les plans des scénarios 2 et 3
  - Les 2 plans du scénario 4



## Mise en place de la partie

Avant le début de la partie, les joueurs se répartissent les cartes **COMPÉTENCES** en les choisissant ou en les tirant au hasard, en prenant connaissance, puis les mettent dans les enveloppes **COMPÉTENCES** correspondantes. Toutes les cartes **COMPÉTENCES** doivent être distribuées, quel que soit le nombre de joueurs. Un joueur peut donc en avoir plusieurs s'il y a moins de 6 participants.

Les joueurs se mettent ensuite d'accord pour choisir un des 4 scénarios, puis sélectionnent les cartes **ÉNIGMES**, la carte **VÉRIFICATIONS** et **VÉRITÉ**, et la planche correspondante :

• **Scénario 1 - L'entité**

13 cartes ÉNIGMES, 1 carte VÉRIFICATIONS et VÉRITÉ,  
1 planche recto-verso

• **Scénario 2 - L'oublié**

12 cartes ÉNIGMES, 1 carte VÉRIFICATIONS et VÉRITÉ,  
1 planche

• **Scénario 3 - L'intrusion**

12 cartes ÉNIGMES, 1 carte VÉRIFICATIONS et VÉRITÉ,  
1 planche

• **Scénario 4 - Le monde à l'envers**

13 cartes ÉNIGMES, 1 carte VÉRIFICATIONS et VÉRITÉ,  
1 planche recto-verso

La carte VÉRIFICATIONS et VÉRITÉ doit être insérée dans l'enveloppe éponyme. Les cartes ÉNIGMES doivent être empilées dans l'ordre de leur numérotation (la n°1 en haut de la pile) sans être lues, et mises de côté. **Un crayon et des feuilles de papier sont fortement conseillés.**



## DÉROULEMENT DU JEU

### Mécanisme de jeu

Contrairement à un jeu de rôle, cet escape game ne nécessite pas de maître de jeu : tous les joueurs participent de la même façon. Ils commencent par lire l'introduction du scénario dans le présent livret. Pour parvenir à échapper aux étranges événements qui les attendent, ils doivent résoudre 12 ou 13 énigmes (selon le scénario choisi) matérialisées par des cartes ÉNIGMES numérotées. Seule la résolution d'une énigme donne accès à la carte ÉNIGME suivante. Les réponses sont validées par l'intermédiaire de la carte VÉRIFICATIONS et VÉRITÉ correspondant au scénario choisi. Une fois la dernière énigme résolue, les joueurs sont invités à lire une des deux conclusions proposées en fonction de l'exactitude de la vérité qu'ils ont trouvée *in fine*.



## Les compétences

Chacune des **6 COMPÉTENCES** est utile dans une partie, et associée à un trait de caractère qui risque de se manifester en cas de mauvaise réponse. Ces spécificités sont décrites sur les cartes **COMPÉTENCES**. Sauf indication contraire liée à une pénalité, les cartes **COMPÉTENCES** peuvent être sorties à tout moment de leurs enveloppes, mais elles doivent y être replacées après chaque utilisation.

## Les vérifications

La résolution des énigmes permet d'identifier des chiffres appelés « clés de la vérité », symbolisés par l'icône 🗝️. La méthode permettant de les déterminer est expliquée en bas de chaque carte **ÉNIGME**. Pour les vérifier, les joueurs sortent la carte **VÉRIFICATIONS** et **VÉRITÉ** de son enveloppe et contrôlent sur la face **VÉRIFICATIONS** que la clé qu'ils ont trouvée correspond bien à celle du numéro de l'énigme. Si la réponse est correcte (smiley 😊), ils peuvent prendre la carte **ÉNIGME** suivante. Si elle est erronée (smiley 😞), ils doivent s'appliquer une pénalité puis réfléchir à nouveau à l'énigme. La carte **VÉRIFICATIONS** et **VÉRITÉ** doit être systématiquement replacée dans son enveloppe après chaque utilisation, et la face **VÉRITÉ** ne doit pas être consultée avant d'avoir réuni toutes les clés de la vérité.

## Les pénalités

En cas de mauvaise réponse à une énigme, une pénalité doit être appliquée avant de poursuivre la partie en tentant à nouveau de résoudre l'énigme. Pour la déterminer, il faut utiliser les **HEXAGONES DU HASARD**, présentés ci-contre. Un des joueurs ferme les yeux et pose son doigt au hasard sur l'ensemble d'hexagones. La couleur où il tombe indique la carte **COMPÉTENCE** correspondante sur laquelle figure le descriptif de la pénalité. Si, par un heureux hasard, c'est l'hexagone central qui est désigné, aucune pénalité ne doit être appliquée.





## Fin de partie

Lorsqu'ils ont trouvé toutes les clés de la vérité (🔑), les joueurs retournent la carte **VÉRIFICATIONS** et **VÉRITÉ**, et identifient sur la face **VÉRITÉ** les mots de la vérité au moyen de la table de déchiffrement. Puis ils lisent dans le livret la conclusion correspondant à leur scénario. Selon leur performance, ils sont ensuite invités à lire une des deux conclusions proposées.

## Option chronométrée

Comme pour une campagne de jeu de rôle, le temps que prendra cet escape game peut être difficile à prévoir. Toutefois, les joueurs les plus aguerris ou ceux qui aiment les défis peuvent pimenter le jeu en fixant un temps limité. Ainsi, selon leur niveau, les joueurs peuvent par exemple se donner 60 ou 90 minutes pour arriver au terme de chaque scénario. Dans ce cas, ils démarrent le chronomètre juste après la lecture de l'introduction, et le stoppent après avoir trouvé les mots de la vérité.

# HEXAGONES DU HASARD

