Guide du maître du jeu

Escape Game Aventure

GLOBAL AVENTURE

CRÉATEUR DE LOISIRS SUR MESURE

Ce guide est destiné au maître du jeu qui ne participera pas à la résolution des énigmes.

Qu'est-ce que l'Escape Game Aventure ?

Il s'agit d'un Escape Game à faire à la maison, inspiré de l'activité Escape Game proposée par La Forêt d'Acrobates. Le principe est simple : trouver, résoudre des énigmes et décoder le message amené par Flèche, le faucon Pèlerin de Robin des Bois.

Ce jeu est adapté de 1 à 4 joueurs, accessible à partir de l'âge de 8 ans.

Quel est le matériel nécessaire pour jouer ?

- Le message codé transmis par Flèche
- Le synopsis de l'Escape Game
- Les 5 énigmes à résoudre sous format enveloppe
- 10 enveloppes pour y placer les énigmes, les morceaux de photo et le message codé final (vous pouvez fabriquer les enveloppes vous-même)
- 1 pièce de jeu où cacher les enveloppes
- Ce guide du contenant les solutions aux énigmes
- Une feuille avec les rébus par niveau de difficulté à découper et coller

Règles du jeu

Le rôle du maître du jeu se décompose en deux temps :

- Premier temps : la préparation et l'installation de l'Escape Game
- Second temps : animation et la solution des énigmes.

- Avant la partie

<u>Message « ciblé » :</u>

Le maître du jeu choisit, selon le niveau de difficulté, la suite de chiffre à écrire sur la feuille de l'énigme « Message ciblé » (emplacement marqué d'un trait).

<u>Niveau facile</u>
368253 V (DOUBLE V = W)
86 V 7587 86 V = (UN V PLUS UN V = W)

<u>Niveau moyen</u>
52 538873 463423 378 28 33288 33 92466 (LA LETTRE INDICE EST AU DEBUT DE WAGON)
77364373 538873 33 52 24253 6383 (PREMIÈRE LETTRE DE LA CIBLE NEUF)

<u>Niveau Difficile</u>
45 7'2448 33 52 84648-876474363 538873 33 5'25742238 (IL S'AGIT DE LA VINGT-TROISIÈME LETTRE DE L'ALPHABET)
52 5626668483 332883 53 87246 6247 52 538873 332883 23 784 53 7848 (LA LOCOMOTIVE DEBUTE LE TRAIN MAIS LA LETTRE DÉBUTE CE QUI LE SUIT)

Vous pouvez créer vos propres messages codés, il suffit de remplacer chaque lettre du message par le chiffre de la cible sur laquelle on trouve la lettre (ex : A = 2 ; M = 6)

La solution de chaque suite est marquée entre parenthèse et donne un indice sur la lettre à trouver pour décoder le message final.

Photo-montage :

Le maître du jeu commence par découper la photo fournie selon les pointillés verts marqués ou selon sa propre convenance pour varier le niveau de difficulté. Il place ensuite chaque morceau dans une enveloppe différente.

Méli-Mélo :

Le maître du jeu choisit, selon le niveau de difficulté, le méli-mélo à écrire sur la feuille de l'énigme du même nom, (à l'emplacement marqué d'un trait).

Niveau facile

BTDUE ED TERUVIO (DEBUT DE VOITURE)

Niveau moyen

BORNI TSE EL CPNIRE ESD … AL EEIRMEPR LEETRT SUVO AEDIUEGR
(ROBIN EST LE PRINCE DES… LA PREMIERE LETTRE VOUS GUIDERA)

Niveau Difficile

OEERTLCPM E'SXROEIPNLS "……., A'LV ELS SLCIF" TE VUSO REVEROUTZ AL PTSOOIIN ED AL TEERLT ICENDI
(COMPLETER L'EXPRESSION "……, V'LA LES FLICS" ET VOUS TROUVEREZ LA POSITION DE LA LETTRE INDICE)

La solution de chaque méli-mélo est marquée entre parenthèse et donne un indice sur la lettre à trouver pour décoder le message final.

Avocat :

Le maître du jeu choisit, selon le niveau de difficulté voulu, le message codé à écrire sur la feuille de l'énigme « Avocat », à l'emplacement marqué d'un trait.

Niveau facile*
TURKJ TU PYBBY
(DEBUT DE ZORRO)

Niveau moyen
JUB ECUWQ, ZU JUHCYDU KD QBFXQRUJ
(TEL OMEGA, JE TERMINE UN ALPHABET)

Niveau Difficile
Q B'YDIJQH TU HERYX, SU SXULQBYUH DYSH QYTU BUI FBEI TUCKDYI UJ IYWDU TU BK BUJJHU YDTYSU
(A L'INSTAR DE ROBIN, CE CHEVALIER NOIR AIDE LES PLUS DEMUNIS ET SIGNE DE LA LETTRE INDICE)

Si vous souhaitez créer votre propre message codé :

A = Q	H = X	O = E	V = L
B = R	I = Y	P = F	W = M
C = S	J = Z	Q = G	X = N
D = T	K = A	R = H	Y = O
E = U	L = B	S = I	Z = P
F = V	M = C	T = J	
G = W	N = D	U = K	

La solution de chaque message codé est marquée entre parenthèse et donne un indice sur la lettre à trouver pour décoder le message final.

Rébus :

Le maître du jeu décide, selon le niveau de difficulté, le rébus à faire deviner, dans l'énigme du même nom. Le rébus choisi doit être découpé puis collé sur la feuille « Rébus » (dans l'emplacement vide prévu pour cela).

Vous avez un rébus par niveau de difficulté.

Une fois toutes les feuilles énigmes préparées vous pouvez passer à l'étape suivante :

Le maître du jeu place les différentes énigmes et les morceaux de photos du « Photo-Montage » dans les enveloppes prévues à cet effet et les cachent dans un périmètre décidé par lui-même. Ce périmètre devra être indiqué au préalable aux participants.

Vous êtes prêt à lancer le jeu !

- Durant la partie

Chaque énigme permet de trouver une lettre indice, qui sera à rayer dans le message codé pour laisser apparaitre le véritable message.

Astuce : Si les participants ne trouvent pas une lettre à chaque énigme, ils se trouvent alors sur une fausse piste.

Message « ciblé » (W) :

L'objectif de cette énigme est de remplacer les chiffres de la suite par la lettre correspondante en se référant à la cible.

Indice à donner pour les plus jeunes :

« Nous avons compris comment décoder le message, il suffit d'utiliser la cible, mais il y a tellement de possibilités que nous avons besoin de ton aide. Il semblerait qu'un chiffre correspond à une lettre de l'anneau en question. Si nous avons bien compris " ROBIN " serait codé " 76246 " »

Photo-montage (K) :

L'objectif de cette énigme est de rassembler, comme un puzzle, les différentes pièces de la photo afin que la lettre indice se dévoile d'elle-même.

Méli-Mélo (U) :

L'objectif de cette énigme est de retrouver l'indice en remettant dans l'ordre, les lettres de tous les mots qui composent la phrase choisie.

Indice à donner pour les plus jeunes :

« Nous avons compris comment décoder le message, il suffit de remettre dans l'ordre les lettres de chaque mot. Si nous avons bien compris " NOBIR " se traduit " ROBIN " »

Avocat (Z) :

L'objectif de cette énigme est de retrouver le message donnant la lettre indice, en utilisant le système de décodage « une lettre = une autre lettre ». Dans notre cas, A=K, donc on peut deviner que B=L, C=M…

Indice à donner pour les plus jeunes :

« Avocat = A vaut K »

Rébus (Q) :

L'objectif de cette énigme est de retrouver le message donnant une lettre indice en résolvant le rébus proposé.

Niveau facile

(La dix-septième lettre de l'alphabet = Q)

Niveau moyen

(Je suis au départ d'une reine anglaise = Queen = Q)

Niveau Difficile

(Je débute le nom d'un homme repoussant, isolé à Notre Dame de Paris = Quasimodo = Q)

Si vous souhaitez créer d'autres rébus, vous pouvez aller sur le site web http://www.rebus-o-matic.com/

Fin du jeu

Après avoir résolu les 5 différentes énigmes, le but est de décoder le message transmis par Flèche. Les lettres-indices trouvées précédemment doivent être rayées dans ce message pour révéler le véritable message de Robin des Bois.

Les lettres-indices à rayer sont K, Z, W, Q et V

Le message codé devient :

« Le Shérif m'a capturé et enfermé dans son camp situé à la Forêt d'Acrobates sur la base de Bessilles à Montagnac. Joyeux compagnons, aidez-moi ! »

GLOBAL AVENTURE

CRÉATEUR DE LOISIRS SUR MESURE