



15 min



1/4



6+

ESCAPE GAME

au château



Règle mise en ligne par
didacto
jeux éducatifs et matériels pédagogiques



1 CHÂTEAU À MONTER



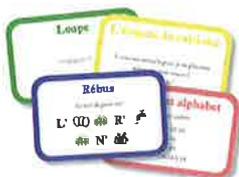
1 PIDON MAX & ENZO



9 ENVELOPPES



1 CARTE MIROIR



180 ÉNIGMES



1 FILTRE ROUGE



1 HORLOGE



1 SABLIER



1 BLOC-NOTES



1 LOUPE

BUT DU JEU

Sortir du château avant minuit, en résolvant les énigmes de chaque pièce.

PRÉPARATION DU JEU

- Pour reconnaître les murs et les sols qui correspondent, utiliser les **numéros inscrits dans les angles**.
- Il y a 3 cales  : une pour chaque niveau, à positionner au centre de la jonction des 3 murs pour qu'ils tiennent entre eux. **La cale rose est pour l'étage du milieu.**
- Monter le château en commençant par emboîter les murs du rez-de-chaussée sur le sol correspondant :



Hall ⑨



Cuisine ⑧



Salle à manger ⑦

- Poser ensuite le sol du premier étage en mettant le sol 5 (bibliothèque) au-dessus du sol 8 (cuisine), puis emboîter les murs du premier étage correspondants :



Chambre des parents ⑥



Bibliothèque ⑤



Salon ④

- Poser ensuite le sol du second étage en mettant le sol 2 (salle de bain) au-dessus du sol 5 (bibliothèque), puis emboîter les murs du second étage correspondants :



Grenier ③



Salle de bain ②



Chambre des enfants ①

- Avant de continuer, assurez-vous d'obtenir le visuel du château présent sur la page précédente avec la cuisine, puis au-dessus la bibliothèque, et encore au-dessus la salle de bain.

- Pour bien fixer le tout, **insérer les coudées grises**  au niveau de la jonction entre les murs supérieurs et inférieurs (au rez-de-chaussée et au premier étage).

- Ajouter les échelles décoratives dans les trous pour parfaire le château !



- Séparer les cartes et rassembler en tas celles qui ont la même couleur de contour (il y a 20 cartes par couleur et 9 couleurs différentes, une pour chaque pièce).
- Sélectionner au hasard une carte de chaque couleur et les placer dans les enveloppes de couleurs correspondantes en prenant soin de mettre l'énigme face à vous, du côté de l'ouverture.

Exception faite de l'énigme finale (hall), où la solution doit être du côté de l'ouverture, afin de laisser apparaître la patte d'Enzo dans le petit trou.

- Placer ensuite chaque enveloppe dans la pièce correspondante (attention à ne pas dévoiler la patte d'Enzo de l'énigme finale) :



CHAMBRE DES ENFANTS



SALLE DE BAIN



GRENIER



SALON



BIBLIOTHÈQUE



CHAMBRE DES PARENTS



SALLE À MANGER



CUISINE



HALL

- Placer le sablier, l'horloge, la loupe, la carte miroir et le filtre rouge à côté du château.
- Placer l'aiguille de l'horloge sur 12. Placer le pion Max et Enzo dans la chambre des enfants.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Tous les joueurs jouent ensemble avec le pion d'Enzo contre l'horloge (ce sera la même mécanique à un joueur).

- Lorsque Enzo entre dans une pièce, tous les joueurs doivent lire et résoudre l'énigme inscrite sur la carte.
- Selon la pièce dans laquelle ils se trouvent, ils auront de 1 à 3 minutes pour résoudre l'énigme (1, 2 ou 3 temps avec le sablier – plus de détails en page suivante).
- Lorsque les joueurs trouvent la réponse, ils retournent la carte et vérifient la réponse à l'aide du filtre rouge, qui va la laisser apparaître.



- Si les joueurs répondent correctement, ils peuvent passer dans la pièce suivante et tenter de résoudre la prochaine énigme. Les pièces sont numérotées de 1 à 9, dans l'ordre de déplacement (de la chambre des enfants au hall).
- S'ils se trompent ou s'ils n'ont pas réussi à résoudre l'énigme lorsque le temps du sablier est écoulé, ils devront avancer l'horloge de trois heures et passeront ensuite dans la pièce suivante.

Attention, si les joueurs commettent 4 erreurs, ils perdent la partie et se retrouvent enfermés dans le château ! Il faut donc bien réfléchir, se mettre d'accord et être sûr de sa réponse avant de la formuler et de la valider collectivement.

- Dans chaque pièce, les énigmes sont différentes et les joueurs devront parfois s'aider d'accessoires pour les résoudre.

- Voici le type d'énigme et le temps du sablier I correspondant pour chaque pièce :



1. CHAMBRE DES ENFANTS

Rébus
(pas d'accessoire)



2. SALLE DE BAIN

Énigme
(carte miroir)



3. GRENIER

Charade
(pas d'accessoire)



4. SALON

Énigme en javanais
(explication de langue
+ bloc de détective)



5. BIBLIOTHÈQUE

Énigme
(loupe)



6. CHAMBRE DES PARENTS

Énigme en morse
(grille de morse
+ bloc de détective)



7. SALLE À MANGER

Énigme en chiffres
(grille de chiffres et alphabet
+ bloc de détective)



8. CUISINE

Énigme
(pas d'accessoire)



9. HALL

Cherche et trouve
(pas d'accessoire)



- La méthode pour le javanais, la grille de morse et celle de chiffres et alphabet se trouvent sur [la page suivante](#).
- L'énigme finale du hall est un peu particulière car il s'agit d'un jeu de « **cherche et trouve** ». L'enveloppe est posée de façon à cacher le trou. Lorsque les joueurs arrivent dans cette salle, **ils retournent l'enveloppe** et la patte de Max, le chien d'Enzo, apparaîtra dans le trou ! Il faut alors **chercher la patte dans tout le château** et la trouver avant la fin du sablier. Mais attention, il y a d'autres pattes avec des couleurs différentes, il ne faut pas se tromper !

FIN DE LA PARTIE

Si les joueurs résolvent l'énigme du hall, la dernière pièce, avant minuit, ils gagnent la partie ! Max et Enzo peuvent sortir du château.

Mais si les joueurs se trompent 4 fois, la partie est perdue ! Max et Enzo se retrouvent enfermés dans le château...

QUE SE PASSE-T-IL SI... ?

- ... on veut simplifier le jeu ? On peut jouer sans le sablier, pour que les joueurs aient le temps de comprendre comment déchiffrer chaque énigme et de trouver la réponse. Ou on peut avancer l'horloge de deux heures au lieu de trois à chaque erreur, ce qui permet de faire 6 erreurs au lieu de 4.
- ... on veut corser le jeu ? Toutes les énigmes doivent être résolues en un seul sablier.

Les joueurs peuvent recommencer une partie en changeant chaque carte-énigme. Réussiront-ils à sortir avant minuit ?





COMMENT DÉCHIFFRER LES ÉNIGMES ?

1. UTILISATION DU REFLÈTE DU MIROIR

Le texte est écrit à l'envers. Aidez-vous de la carte miroir en la plaçant à droite de la carte, et le texte s'affichera ainsi dans le bon sens de lecture.



2. DÉCHIFFRER LE MORSE

Chaque lettre correspond au code indiqué à sa droite. Il faut donc trouver la lettre correspondant à chaque code pour recomposer le mot et résoudre l'énigme.

A . —

B — ...

C —

D — . . .

E .

F

G —

H

I . .

J . —

K — . —

L

M —

N — . .

O —

P

Q —

R

S

T —

U

V

W . —

X —

Y —

Z —

3. LIRE LE JAVANAIS

Dans ces énigmes, les lettres « av » ont été ajoutées devant chaque voyelle. Pour résoudre le message caché, il faut donc enlever « av » devant chaque voyelle.

À noter : si deux voyelles se suivent, comme ici « ou » dans le mot « courage », on ne place « av » que devant la première voyelle, devant le son prononcé à l'oral.

Bavon *cav*our*av*ag*ave* !
Bon courage !

4. TRANSFORMER LES CHIFFRES EN LETTRES

Chaque lettre de l'alphabet correspond à un chiffre ou un nombre. Il faut donc trouver la lettre correspondant à chaque chiffre ou nombre pour recomposer le mot et résoudre l'énigme.

A 1	J 10	S 19
B 2	K 11	T 20
C 3	L 12	U 21
D 4	M 13	V 22
E 5	N 14	W 23
F 6	O 15	X 24
G 7	P 16	Y 25
H 8	Q 17	Z 26
I 9	R 18	