

Le troisième Tome

Escape game

3 à 5 joueurs/joueuses

1 organisateur·rice

1 heure et demie

Manuel d'organisation

**Un jeu de claiRe
et Arthur Lefebvre**



Téléchargé sur La Vie en Jeux (<https://www.lavieenjeux.fr/>)

Suivi de version :

Version :	Date :	Description :
1.2	29/10/2021	Changement de l'indice de l'énigme des chapeaux et changement de l'exemple de l'énigme des échecs
1.1	31/08/2019	Passage en écriture inclusive
1.0	30/09/2018	Création initiale du document

Scénario

Les joueurs/joueuses sont de grand·es fans du roman de Lewis Carroll *Les aventures d'Alice au pays des merveilles* et de sa suite *De l'autre côté du miroir*. À force de recherches sur le sujet, ils et elles apprennent que l'éditrice du Castor bleu se serait procurée le manuscrit d'un troisième tome d'Alice et le garderait dans son bureau sans rien en faire. Bien décidé·es à trouver ce manuscrit s'il existe et à en vérifier l'authenticité, ils/elles décident donc de cambrioler l'éditrice. Que ce manuscrit existe ou non, qu'il soit vrai ou pas, ils/elles veulent en avoir le cœur net !

Ainsi, les joueurs et joueuses vont cambrioler le bureau de l'éditrice du Castor bleu à la recherche de ce manuscrit... et chercher à en sortir en moins d'une heure !

Résumé du déroulement du jeu

Une fois entré·es chez l'éditrice (où ils/elles seront enfermé·es par l'organisateur·rice), les joueurs/joueuses auront une heure pour trouver le manuscrit et surtout pour sortir de la pièce en résolvant de nombreuses énigmes. Il y a donc deux degrés dans la réussite de cet escape : sortir dans le temps imparti sans le manuscrit, et, mieux encore, sortir avec le manuscrit ! À l'inverse, si les joueurs/joueuses ne sortent pas, ils/elles pourraient avoir tout de même la satisfaction d'avoir trouvé le manuscrit ! En effet, les deux parties sont indépendantes, et il est tout à fait possible de réussir l'une sans réussir l'autre.

Préparation du jeu

Invitation des joueurs et joueuses

L'escape a été conçu pour être joué de 3 à 5 joueurs/joueuses. Si les joueurs et joueuses sont expérimenté·es, elle est conseillée à 3 et déconseillée à 5. Avec des plus jeunes, elle est conseillée pour 5 joueurs/joueuses.

Prévoyez une heure et demi pour l'escape game, en comptant le temps de briefing avant et de debriefing ensuite.

Détermination du lieu

Une pièce de 20m² minimum est nécessaire pour jouer à cet escape, pour qu'il y ait suffisamment de place pour répartir les indices et surtout pour que les joueurs et joueuses n'aient pas la sensation de « se marcher dessus ».

Elle ne doit avoir qu'une seule porte permettant d'en sortir, fermant à clé. Si elle compte d'autres portes (ou fenêtre(s) permettant de sortir), il faudra les fermer à clé et/ou les noter « hors-jeu ». Tout ce qui est noté « hors-jeu » n'existe pas en tant qu'élément de jeu pour les joueurs et joueuses, qui doivent donc ignorer tout ce sur quoi est indiqué « hors-jeu » : par exemple, une porte notée « hors-jeu » ne peut pas être ouverte par les joueurs et joueuses. (Des toilettes accessibles à partir de la pièce peuvent être utiles, il faudra alors aussi les noter « hors-jeu ».)

Idéalement, la pièce doit comporter deux tables, un ou plusieurs placards (à défaut, des tiroirs) fermant à clé et une bibliothèque avec au moins une quinzaine d'ouvrages (mais plus il y en a, mieux ce sera pour éviter que les joueurs et joueuses trouvent « par hasard » un indice ou la clé de sortie).

La salle doit être un minimum rangée pour éviter que les joueurs et joueuses ne « s'inventent » trop de fausses pistes. Si besoin, pensez à indiquer que certaines zones sont « hors-jeu » (par des étiquettes collées sur la zone en question), pour y ranger des affaires personnelles (utile si vous voulez faire jouer l'escape chez vous) ou éviter d'induire en erreur les joueurs et joueuses.

Il faut que l'organisateur·rice puisse avoir accès à un autre espace, juste à côté de la zone de jeu, pour accueillir les joueurs/joueuses puis pour surveiller le déroulement de l'escape.

Préparation du matériel

Vous pouvez lire la partie « Explication des énigmes » (ci-dessous) avant celle-ci ou en parallèle pour mieux comprendre la mise en place. Les photos qui y sont pourront de plus vous aider dans la mise en place du jeu.

Deux clés de la pièce et un livre de Claude Ponti

Une des deux clés est celle qui permettra aux participant·es de sortir de la pièce. Elle doit être cachée dans un livre de Claude Ponti (peu importe lequel), lui-même rangé avec les autres livres de la bibliothèque. Si possible, pour éviter que les joueurs et joueuses ne trouvent la clé par hasard, la clé doit être fixée (scotch, patafix...) au livre. Vérifiez également qu'on ne peut pas la voir avant d'ouvrir le livre.

L'autre clé servira à l'organisateur·rice pour fermer la pièce après y avoir fait entrer les joueurs et joueuses, comme clé de secours en cas de besoin, ainsi qu'à « libérer » les joueurs et joueuses à l'issue du temps de jeu s'ils/elles n'ont pas réussi à sortir seul·es.

Deux ordinateurs reliés par internet ou par un réseau local, un logiciel permettant à l'organisateur·rice de voir l'intérieur de la pièce et de communiquer par écrit avec les joueurs et joueuses, des enceintes, un micro et une caméra

Un des ordinateurs est à l'intérieur et relié aux enceintes, positionné de telle manière que grâce à la caméra on puisse voir la plus grande partie possible de la salle. Le micro doit au minimum permettre d'entendre les joueurs et joueuses se trouvant juste devant l'ordinateur.

L'autre ordinateur est à l'extérieur et destiné à l'organisateur·rice, pour surveiller le bon déroulement de l'escape et communiquer avec les joueurs et joueuses.

Comme logiciel, vous pouvez utiliser Skype, Ekiga, Jitsi, Linphone ou encore TeamViewer. Vous pouvez sinon utiliser un câble Ethernet pour relier les deux ordinateurs entre eux et contrôler celui dans la pièce à distance, pour voir les joueurs/joueuses et communiquer avec eux/elles. Avec ce système, vous pourrez contrôler plusieurs caméras si besoin.

Une bande son et le fichier « Compte à rebours »

Pour des raisons de droits d'auteur, aucune bande son n'est incluse dans les fichiers de l'escape. Pourtant, la bande son permet de créer facilement une ambiance ! Pour créer la votre, vous pouvez vous aider de la proposition du fichier « Bande son - playlist » qui détaille les titres des musiques prévues.

Cette playlist doit ensuite être copiée sur l'ordinateur à l'intérieur, avec le fichier « Compte à rebours ». Les deux seront démarrés par l'organisateur·rice au début de l'escape.

Un coffre-fort à combinaison à chiffres (ou un coffre fermé par un cadenas 4 chiffres), le « Manuscrit du Tome 3 » et la « Lettre accompagnant le manuscrit » imprimés, un morceau de carton et le fichier « Le rosier » imprimé (et plastifié de préférence)

Choisissez « 1865 » comme code du coffre-fort ou du cadenas du coffre, mettez dedans le manuscrit et la lettre l'accompagnant puis fermez-le (si le mode d'emploi du coffre-fort n'est pas évident et/ou s'il se bloque, même temporairement, après un certain nombre d'erreurs, ajoutez une discrète note « hors-jeu » dessus indiquant comment s'en servir et précisant dans quelles conditions il se bloque). Pour rendre l'énigme un peu plus facile, vous pouvez coller sur le coffre le dessin d'une rose, ou poser dessus une rose. Placez le coffre-fort dans l'espace de jeu.

Découpez ensuite un des deux rosiers selon les traits noirs (sans mélanger les pièces) et collez l'autre sur le morceau de carton, en veillant à répartir uniformément la colle (vous pouvez aussi utiliser du scotch double face). Découpez ensuite le tout en suivant les traits noirs, en veillant à ne pas mélanger les pièces. Puis, derrière chaque

pièce, collez (ou scotchez) la pièce correspondante dans le même sens (c'est-à-dire de façon à ce qu'il suffise de retourner toutes les pièces d'un des rosiers selon un axe vertical pour obtenir l'autre rosier). Placez enfin le rosier du côté blanc sur une table dans l'espace de jeu (le puzzle rosier doit être totalement terminé de manière à ce que le côté blanc avec la phrase « Peignons les roses en rouge ! » soit visible, ainsi que les chiffres « fausses-pistes » sur les roses blanches).

Le fichier « Les chapeaux » imprimé (et plastifié de préférence), un cadenas à lettres permettant de préférence de former le mot « chat » et un coffre/valise/... pouvant être fermé par ce cadenas

Derrière chaque chapeau, collez (ou scotchez au double-face) un groupe de deux lettres, aléatoirement sauf pour les chapeaux de la page 4 du fichier, sur lesquels il faut coller « CH » et « AT ». Patafixez ensuite tous les chapeaux sur un mur de la zone de jeu, à hauteur d'yeux, autour de la phrase « Prenez vos deux chapeaux pour la pluie ! ».

Fermez ensuite le coffre avec le cadenas, après l'avoir réglé sur le mot « chat ». La plupart des cadenas à cinq lettres comportent un espace blanc pour la cinquième lettre, utile dans ce cas. Il est même recommandé d'utiliser un cadenas à cinq lettres : en effet, les joueurs et joueuses risquent de tester des mots au hasard en voyant un cadenas à lettres, mais ils ne testeront pas « chat » s'ils sont devant un cadenas à cinq lettres, plutôt « Alice », « Lewis », etc. Avec un cadenas à quatre lettres, il est probable qu'ils/elles trouvent le mot au hasard – dans ce cas, vous pouvez, au moment du briefing, interdire aux joueurs/joueuses de tester des codes au hasard quand ils/elles trouvent un cadenas. (Si votre cadenas ne permet pas de choisir le mot « chat », vous pouvez changer les groupes de lettres de l'énigme, à condition bien sûr de laisser les deux bons sur les deux bons chapeaux, et d'avoir la même police d'écriture pour tous les groupes de lettres.)

Un cadenas magnétique (à défaut tout autre cadenas à clé originale et peu commune), un coffre pouvant être fermé par ce cadenas, de nombreuses clés n'ouvrant rien de l'espace de jeu, de nombreux porte-clés et une boîte

La clé d'un cadenas magnétique ressemble fortement à un porte-clé, et c'est ce qui est exploité dans cette énigme. Ce type de cadenas est assez cher, il est donc possible d'en utiliser un autre pour cette énigme, mais cela diminuera sa difficulté.

Sur un anneau, placez la clé du cadenas magnétique avec une autre clé. Accrochez ensuite chacune de vos clés à un porte-clé. Enfin, placez le tout dans la boîte, fermez le coffre à l'aide du cadenas magnétique et placez ces deux éléments assez éloignés l'un de l'autre dans la zone de jeu. Veillez à ce qu'il soit facile de comprendre que la boîte remplie de clés est un élément de jeu, en la plaçant à un endroit où d'autres éléments de jeu sont placés et loin de là où on pourrait s'imaginer un vide-poche (notamment si vous le faites jouer chez vous).

Le fichier « Le miroir » imprimé (et plastifié de préférence), un miroir carré assez petit et léger (pour pouvoir être manipulé facilement sans risque de casse) et un livre-coffre *Alice in Wonderland* avec un code à trois ou quatre chiffres (ou à défaut un coffre avec un cadenas à trois ou quatre chiffres)

Régalez le code du livre-coffre (ou du coffre, éventuellement décoré) sur « 831 » ou « 0831 » selon le nombre de chiffres et placez-le dans la zone de jeu, avec dedans (ou dessus) la phrase « Je suis en retard, en retard, je dois passer de l'autre côté du miroir ! » découpée.

Découpez également la deuxième partie du fichier « Le miroir », indiquant l'heure d'un rendez-vous, autour des pointillés, et placez la dans la zone de jeu. Placez le miroir à un autre endroit, de manière à rendre facile à comprendre qu'il s'agit d'un élément de jeu (par exemple en le plaçant à un endroit « illogique » pour un miroir : sur une chaise, dans une plante...).

Le fichier « Les échecs - image » imprimé (et plastifié de préférence), le fichier « Les échecs - lettres - version modifiable » imprimé (et plastifié) après les modifications décrites ci-dessous et un jeu d'échec

Avant tout, choisissez une cachette pouvant contenir une clé, facile à désigner de préférence par un mot de huit lettres (un livre ou une boîte de jeu par exemple). Notez cette cachette, elle servira plus tard, lors de la préparation de l'énigme « Eat me, drink me », notamment. Téléchargez la police « Burton's Dreams Pro » (sur le site www.dafont.com). Modifiez le fichier « Les échecs – lettres – version – modifiable » en écrivant votre mot de 8 lettres désignant la cachette avant de l'imprimer. (Si une cuisine se trouve dans votre espace de jeu, la cachette/le mot « Moutarde » semble approprié, en plus d'être thématique.) Modifier également le fichier « Les échecs – mise en place » pour mettre les lettres du mot choisi aux emplacements indiqués par les « ... » dans l'ordre, d'en haut à gauche à en bas à droite. Bien sûr, si votre mot fait moins de huit lettres, certaines cases resteront vides dans les deux cas.

Ensuite, découpez le fichier « Les échecs – image » en deux, en coupant en zigzag, en faisant attention à placer environ la moitié des pièces visibles sur un côté et l'autre moitié sur l'autre. Placez une des moitiés de l'image dans le coffre fermé par le cadenas avec pour code « chat » et l'autre moitié dans le coffre fermé par le cadenas magnétique, et refermez ces coffres. Placez ensuite une quinzaine de pièces d'échecs dans le livre-coffre *Alice in Wonderland* (ou le coffre choisi en remplacement), dont les pièces visibles sur le fichier « Les échecs – mise en place », et refermez le livre-coffre (rangez les autres pièces du jeu d'échec). Enfin, découpez le fichier « Les échecs – lettres – version modifiable » en suivant les traits noirs, et collez les lettres sur l'échiquier (à la patafix ou au scotch double-face, en faisant attention à ce que cela ne l'abîme pas) en prenant le fichier « Les échecs – mise en place » comme modèle (attention à bien suivre la numérotation des lettres et des colonnes pour la mise en place). Placez l'échiquier dans

la zone de jeu.

Des cartes à jouer au dos différent (2 d'une sorte, 4 d'une autre, 6 d'une autre et 7 d'une dernière), le fichier « Les tasses de thé et les cartes à jouer – citations » imprimé (et plastifié de préférence), le fichier « Les tasses de thé et les cartes à jouer – version modifiable » imprimé (et plastifié également de préférence) après les modifications décrites ci-dessous, un morceau de carton, un cadenas à 4 chiffres et un coffre pouvant être fermé par ce cadenas

Selon les cartes à jouer que vous avez, vous allez devoir modifier le fichier « Les tasses de thé et les cartes à jouer – version modifiable » avant de l'imprimer (ce fichier est le plus compliqué à modifier en raison de son mode de création, le plus simple semble être de rebasculer les images sur un logiciel de création d'images type Inkscape ou Photoshop). Scannez les dos des cartes que vous avez, et remplacez ceux du fichier, sur les quatre tasses et sur le carré constitué des dos des cartes. Placez le dos des cartes présentes en 4 exemplaires avec la photo d'une fille sur la plage avec quelqu'un enterré dans le sable dont seul le pied dépasse, le dos des cartes présentes en 7 exemplaires avec la photo d'un homme portant un éléphant, le dos des cartes présentes en 6 exemplaires avec la photo de la tortue-boule-à-thé, et enfin le dos des cartes présentes en 2 exemplaires avec la photo d'un âne bâti ! Pour le carré constitué des dos des cartes, les dos peuvent être placés aléatoirement.

Fixez (à la patafix ou au scotch) sur un mur de la zone de jeu les citations, dans le même ordre que celui du fichier. À proximité, posez les quatre tasses de café, préalablement découpées, après avoir mis un peu de patafix dans leur dos.

Collez (ou scotchez) le carré de cartes sur le morceau de carton, puis découpez autour. Placez le dans la zone de jeu, sur une table, de préférence pas à proximité immédiate des citations et des tasses de thé.

Mélangez toutes les cartes et disposez-les dans l'espace de jeu, par groupe de 3 à 5, avec parfois le recto dessus, parfois le verso.

Enfin, choisissez « 4762 » comme code du cadenas et fermez le coffre avec avant de le placer dans la zone de jeu. Pour simplifier un peu le jeu, collez sur le coffre une étiquette « thé » dans un style assez ancien et/ou glissez dans le cadenas une étiquette « Descartes ».

Le fichier « Eat me, drink me - version modifiable » imprimé en veillant à imprimer la seconde page sur du papier transparent (et plastifié de préférence) après avoir fait les modifications décrites ci-dessous, des fioles avec des étiquettes « Drink me » ou « Bois-moi » accrochées, une boîte à biscuits avec une étiquette « Eat me » ou « Mange-moi », du jus d'orange, de la grenadine et de la menthe, des bonbons ou gâteaux, un placard ou grand tiroir ou placard fermant à clé et sa clé

Téléchargez les polices de caractère « Burton's Dreams Pro » (si ce n'est pas déjà

fait) et « DLI LightScript » (sur le site www.dafont.com). Trouvez une cachette désignable par un mot de six lettres (livre, jeu de société, objet...), et notez cette cachette, elle vous servira juste après. Ensuite, modifiez le fichier « Eat me, drink me » – version modifiable en conséquence avant de l'imprimer (en mettant les deux premières lettres du mot à la place des pointillés de la première colonne, les deux suivantes à la place des pointillés de la seconde colonne, et les deux dernières à la place des pointillés de la troisième colonne, et, si votre cachette n'est pas un livre, en remplaçant « Auteur·e » par le terme approprié le cas échéant).

Remplissez la boîte à biscuits de bonbons ou gâteaux (en faisant attention à d'éventuels régimes alimentaires/allergies de vos joueurs/joueuses), puis placez la première page du fichier « Eat me, drink me » – version modifiable (découpée selon les traits noirs) dans la boîte. Mettez ensuite cette boîte dans le grand placard ou tiroir, fermez-le à clé, et placez la clé dans la cachette choisie précédemment, lors de la préparation de l'énigme des échecs.

Découpez chacun des trois symboles de la deuxième page du fichier « Eat me, drink me – version modifiable ». Placez-en un dans chacune des fioles, puis remplissez-les, celle avec le symbole orange de jus d'orange, celle avec le symbole rouge de grenadine, et celle avec le symbole vert de menthe. Mettez ensuite ces fioles dans la boîte fermée par le cadenas « 4762 » et refermez-la. Si les fioles ne sont pas totalement étanches et/ou si elles risquent de se renverser dans la boîte, ajoutez une étiquette « hors-jeu » dessus indiquant « ne pas déplacer ni secouer ».

Le fichier « Les feuilles » imprimé sur du papier transparent (et de préférence plastifié)

Découpez les feuilles en suivant un carré imaginaire, et en veillant à ce que tous les carrés soient de la même taille, et que, une fois empilés, toutes les feuilles soient en face les unes des autres.

Placez trois de ces feuilles dans la cachette définie lors de l'énigme « Eat me, drink me », dont les deux dernières (celles de la page trois du fichier). Placez-en une autre dans le coffre fermé par la clé magnétique, une autre dans le coffre fermé par le cadenas « chat » et mettez la dernière dans le placard/tiroir fermable à clé (en veillant à refermer ces cachettes et à remettre les clés là où elles étaient).

Du décor

Vous pouvez ajouter du décor pour créer une ambiance, que ce soit pour donner vraiment l'impression d'être dans le bureau de l'éditrice ou pour ajouter des références à Alice au pays des merveilles, notamment à des éléments connus non-utilisés dans l'escape, par exemple « le joyeux non-anniversaire » (via des affiches, des cartes postales, des figurines...). Il est aussi conseillé de mettre de nombreux livres (et adaptations

diverses) d'Alice au pays des merveilles, à divers endroits de la pièce mais surtout là où est le livre-coffre *Alice in Wonderland* pour qu'il soit moins facile à trouver (et donc rendre sa découverte d'autant plus satisfaisante).

Explication des énigmes

Trouver le manuscrit

L'énigme du rosier

Pour cette énigme, les joueurs/joueuses doivent peindre les roses en rouge comme indiqué, et pour cela retourner les pièces de puzzle (toutes ou seulement celles où il y a des roses), selon un axe vertical, de manière à reconstituer un rosier rouge. Ils trouveront ainsi 4 chiffres ainsi qu'une flèche (sur la rose du haut) qui indique leur ordre de lecture, et qui permet de trouver le code du coffre-fort où se trouve le manuscrit du troisième Tome : « 1865 » !



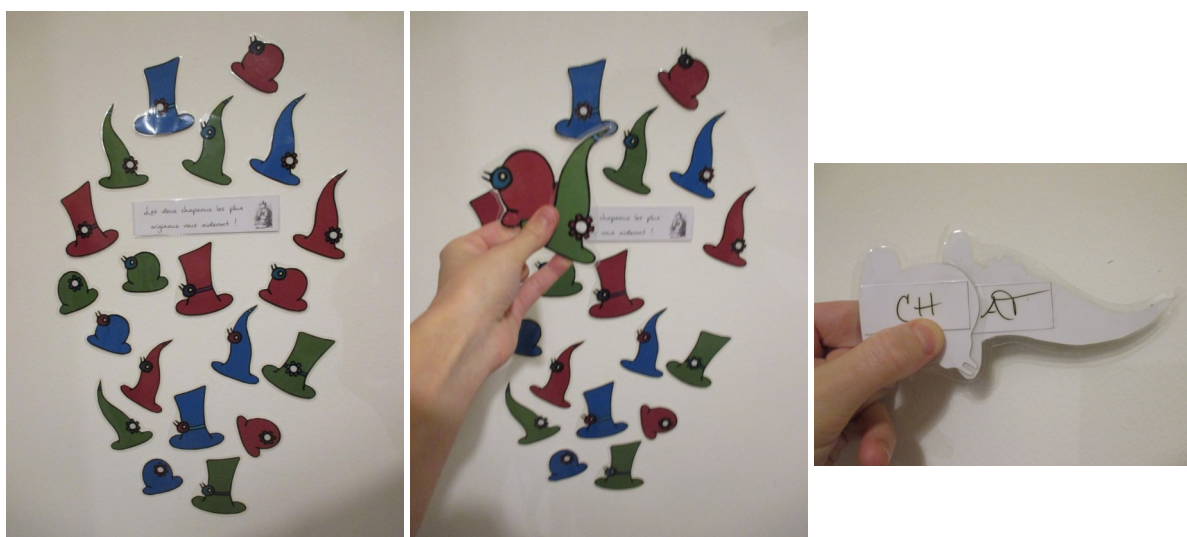
Attention, si les joueurs et joueuses mélangent toutes les pièces avant de résoudre l'énigme, elle deviendra plus compliquée et particulièrement longue à résoudre (même si tout à fait faisable), n'hésitez pas à leur dire d'arrêter si vous les voyez procéder ainsi (ou du moins à leur suggérer fortement de changer de technique de résolution) ! S'ils/elles bloquent pour une autre raison, rappelez-leur leur objectif « Peignez les roses

en rouge ! ».

Sortir de la pièce

L'énigme des chapeaux

Pour résoudre cette énigme, les joueurs/joueuses doivent trouver les deux chapeaux les plus originaux, les intrus : ce sont ceux dont l'association des couleurs n'est pas la bonne (ceux de la page 4 du fichier « Les chapeaux »). En prenant ces deux chapeaux et en les retournant, les deux groupes de deux lettres permettant de trouver le mot « chat » (code du cadenas à lettres) sont visibles.



Dans le coffre ouvert, les joueurs/joueuses trouvent une feuille et une moitié de photo d'échiquier, utiles pour plus tard.



Si cette énigme pose problème aux joueurs/joueuses, vous pouvez par exemple les aider à l'aide de l'indice « Certain-es disent que les originaux sont les intrus, ceux qui ne respectent pas assez les règles... ». Le fait de devoir prendre les chapeaux peut également poser problème à certains groupes, n'hésitez pas à leur suggérer : « Prenez l'aide dont vous avez besoin ! ». Si vous avez un cadenas à cinq lettres, le fait de devoir laisser le dernier espace blanc (puisque le mot « chat » ne comporte que quatre lettres) n'est pas non plus évident à trouver, vous pouvez bien sûr donner des indices aux joueurs/joueuses à ce sujet.

L'énigme de la clé

Pour cette énigme, il « suffit » aux joueurs/joueuses de trouver la clé du cadenas magnétique ! Mais cela est loin d'être évident tant le cadenas magnétique offre peu d'indices sur le type de clé qui peut l'ouvrir.



À l'intérieur du coffre, les joueurs et joueuses trouvent une feuille et une moitié de photo d'échiquier, à utiliser plus tard.



Contrairement aux apparences, cette énigme peut poser d'importantes difficultés aux joueurs et joueuses : aidez-les notamment s'ils/elles ont fait le rapprochement entre l'étrange cadenas fermé et la boîte de clé, sans trouver la bonne, par exemple avec l'indice « La marque vous donnera la clé... » ou « La marque vous donnera la bonne clé parmi toutes... » (évidemment uniquement si le cadenas que vous avez choisi a une marque visible également présente sur sa clé !).

L'énigme du miroir

Pour cette énigme, les joueurs et joueuses doivent associer le miroir au mot « RDV À ». En plaçant le miroir au-dessus de cette heure de rendez-vous étrange, ils et elles peuvent lire l'heure réelle : 08:31 ! Le code (831 ou 0831) est à utiliser pour le livre-coffre, comme l'indique la note « Je suis en retard, en retard, je dois passer de l'autre côté du miroir ! » qui s'y trouve.



Dans ce coffre, les joueurs et joueuses trouvent des pièces d'échec, à utiliser ensuite.



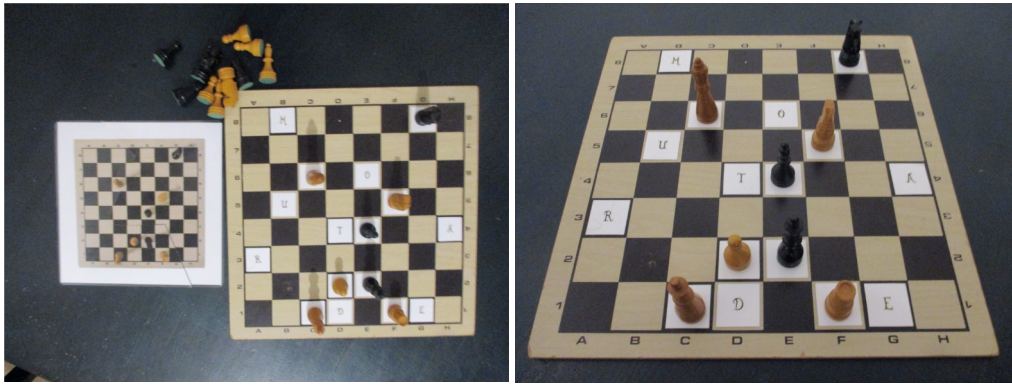
Les joueurs/joueuses peuvent éventuellement avoir des difficultés à comprendre quoi faire dans cette énigme et quels éléments utiliser. Si besoin, aidez-les en leur disant « Passez de l'autre côté du miroir... ».

L'énigme des échecs

Les joueurs et joueuses peuvent résoudre cette énigme grâce à l'échiquier et aux deux moitiés de photos et aux pièces d'échec trouvées précédemment.

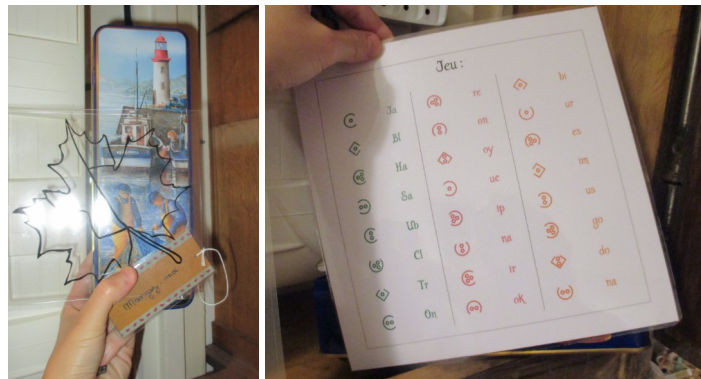


Ils/elles doivent positionner les pièces sur l'échiquier (en respectant ou non le type de pièce indiqué par l'image). En lisant les lettres non recouvertes de gauche à droite puis de haut en bas, ils/elles trouvent l'endroit où aller chercher !



Énigme avec pour solution « Moutarde ».

C'est dans cet endroit que sont cachées une feuille et la clé du placard/tiroir où se trouve la boîte de biscuits (avec une partie de l'énigme « Eat me, drink me »), utiles ensuite.



Une des sources d'erreur fréquente sur cette énigme est que les joueurs et joueuses se concentrent sur les lettres cachées et non sur celles visibles. Si cela les bloque trop, dites-leur par exemple « La vérité est parfois juste sous nos yeux... ».

L'énigme des tasses de thé et des cartes à jouer

Pour résoudre cette énigme, les joueurs et joueuses doivent commencer par réunir toutes les cartes présentes dans la zone de jeu et les trier selon leur dos. Le « carré de cartes » devrait les y inciter. Ils/elles doivent ensuite les compter, pour obtenir une série de quatre chiffres dont ils/elles ignorent l'ordre : 2, 4, 6 et 7.



Pour trouver l'ordre de ces chiffres, il faut compléter les citations à l'aide des tasses de thé. En effet, toutes les citations se complètent phonétiquement avec le son « thé ». Pour trouver quelle tasse est la bonne, il faut s'intéresser au sens du mot à compléter : pour la première, « été », il faut mettre la tasse avec la photo d'une fille sur la plage avec quelqu'un enterré dans le sable dont seul le pied dépasse, pour la seconde, « emporté », celle avec la photo d'un homme (em)portant un éléphant, pour la troisième, « thé », celle avec la photo de la tortue-boule-à-thé, et pour la quatrième, « âne bête », celle avec un âne bête. Chaque photo étant associée à un dos de cartes à jouer, cela permet aux joueurs et joueuses d'obtenir l'ordre des chiffres obtenus précédemment : 4762.



Ce code permet d'ouvrir un coffre contenant des fioles utiles ensuite.



Les deux parties de cette énigme ne posent a priori pas trop de difficulté aux joueurs/joueuses, mais ce qui est souvent plus difficile pour eux et elles est de faire le lien. N'hésitez donc pas à les aider, par exemple avec l'indice « Après avoir joué aux cartes, Des-cartes buvait du thé ! ».

L'énigme « Eat me, drink me »

Pour résoudre cette énigme, les joueurs et joueuses doivent boire le contenu des trois fioles. Dans chacune se trouve un symbole, à décoder grâce à la fiche placée dans la boîte de biscuits (son contenu, bonbons ou biscuits, peut bien sûr être mangé par les joueurs et joueuses, mais rien n'y oblige dans l'escape). Les trois groupes de lettres correspondants aux symboles trouvés, mis l'un après l'autre, sans en changer l'ordre, permettent de trouver une nouvelle cachette.



Énigme avec pour solution « Cluedo », avec « Jeu » comme indication.

Dans cette cachette, les joueurs et joueuses trouvent trois feuilles, à utiliser juste

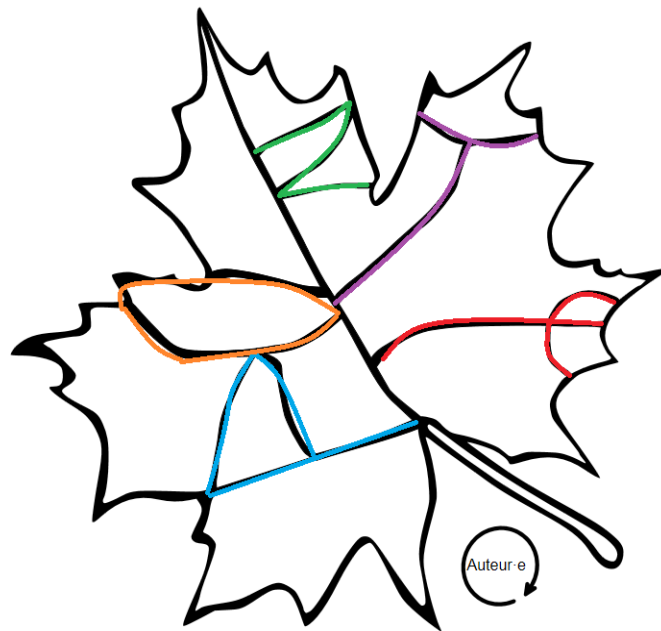
après.



Si les joueurs et joueuses sont bloqué-es sur cette énigme, commencez par simplement leur rappeler « Mange-moi et bois-moi... » pour les aider.

L'énigme des feuilles

Cette énigme ne peut être résolue qu'une fois que les joueurs et joueuses ont trouvé les six feuilles. Il faut empiler les six feuilles, avec le mot « Auteur·e » sur le dessus, puis lire en suivant le sens de la flèche. Les joueurs/joueuses peuvent ainsi trouver le mot « Ponti », et c'est en allant chercher dans un livre de cet auteur (comme indiqué dans le cercle) qu'ils obtiendront la clé de la pièce et pourront donc sortir !



La solution, avec le P en bleu, le O en orange, le N en vert, le T en violet, et le I en rouge !



Cette énigme n'est pas évidente du tout : il faut bien empiler les feuilles dans le bon sens (même si leur ordre n'a aucune importance) puis réussir à lire (en tournant, d'en bas à gauche vers le haut puis vers en bas à droite, en partant du principe que le milieu de la feuille est le bas de chaque lettre). N'hésitez donc pas à aider les joueurs et joueuses, par exemple avec l'indice « D'après certains, les lignes des feuilles, c'est comme les lignes de la main, ça en dit beaucoup ! » !

Règles du jeu

Un escape game est un jeu au cours duquel les joueurs et joueuses doivent sortir d'une pièce dans laquelle ils et elles sont enfermés-es, dans le temps qui leur est imparti. Pour cela, ils/elles doivent résoudre différentes énigmes. Mais en arrivant dans la pièce, pas forcément facile de distinguer énigmes, indices et fausses pistes !

Pour sortir, une des clés est la communication entre les joueurs et joueuses. Il serait dommage de ne pas sortir car une personne ayant trouvé un indice n'a pas averti les autres de sa découverte, ou car les idées de quelqu'un ont été ignorées !

Pour sortir, il est inutile de fouiller dans la pièce, sauf si un des indices y invite, en donnant la zone exacte où fouiller. Fouiller au hasard risque davantage d'embrouiller les joueurs et joueuses et de les empêcher de sortir...

Tout ce qui est noté « hors-jeu » n'existe pas en tant qu'élément de jeu pour les joueurs et joueuses, qui doivent donc ignorer tout ce sur quoi est indiqué « hors-jeu » : par exemple, une porte notée « hors-jeu » ne peut pas être ouverte par les joueurs et joueuses. (S'il y a des toilettes, ils sont bien sûr accessibles pour les participant-es

mêmes s'ils sont notés « hors-jeu », mais aucun élément nécessaire pour sortir n'est dans cette pièce.)

Il est interdit d'utiliser son téléphone portable lors de l'échappée, ou tout autre appareil de ce type.

Il est inutile (et donc interdit) de casser ou démonter des objets pour sortir de la salle.

L'usage de la « force brute » est interdit : ainsi, les joueurs et joueuses ne peuvent pas chercher à ouvrir un cadenas uniquement à l'oreille ou au hasard.

Lors de l'échappée, l'organisateur·rice peut communiquer avec les joueurs et joueuses via l'ordinateur. Les participant·es doivent donc faire attention à être attentif·ves à ces messages, écrits. Il peut en effet s'agir de rappels de règles, mais aussi d'indices !

Les joueurs et joueuses peuvent demander des indices supplémentaires à l'organisateur·rice à tout moment, en se plaçant devant l'ordinateur et en formulant leur demande à l'oral. Mais l'organisateur·rice reste libre de répondre, ou non.

Déroulement du jeu

Briefing des joueurs et joueuses

Juste avant le début du jeu, en dehors de la salle de l'échappée, expliquez le jeu aux participant·es, en détaillant les règles du jeu précisées ci-dessus, ainsi que le scénario de l'échappée en insistant sur les deux objectifs des joueurs et joueuses (récupérer le potentiel troisième tome d'Alice au pays des merveilles et sortir en une heure maximum).

Faites ensuite entrer les joueurs et joueuses dans la pièce, lancez la bande son et le fichier « Compte à rebours » (de façon à ce que les joueurs et joueuses connaissent toujours le temps qui leur reste... et donc que la pression monte), sortez et enfermez-les ! Si vous avez connecté l'ordinateur extérieur en ethernet avec l'ordinateur intérieur ou si vous utilisez TeamViewer, il est possible de lancer la vidéo alors que vous êtes déjà sorti·es, depuis l'ordinateur extérieur.

Surveillance de l'échappée

Gérer le bon déroulement de l'échappée

Dès que le jeu a commencé, regardez ce que les joueurs et joueuses font à l'intérieur pour vérifier que l'échappée se déroule bien. Vous pourriez aussi avoir besoin de leur rappeler des éléments de règle : il n'y a pas besoin de casser des objets, les joueurs

et joueuses peuvent demander des indices, ils/elles n'ont pas le droit d'utiliser leur téléphone portable... Enfin, n'hésitez pas à intervenir pour palier une erreur d'organisation de l'échappée (ou d'explication de l'échappée dans ce manuel !).

Évitez au maximum de rentrer dans la pièce pour que les joueurs et joueuses aient vraiment l'impression d'être enfermés-es. Si vous le faites, par exemple pour régler un problème technique (coupure de connexion entre les ordinateurs, arrêt de la vidéo, plus de son...), précisez bien que c'est hors-jeu.

Donner des indices aux joueurs et joueuses

Vous pouvez aussi donner des indices aux participant-es, s'ils/elles en demandent ou si vous pensez qu'ils/elles en ont besoin. À vous de gérer la difficulté de l'échappée par ce biais, selon vos souhaits, les attentes des joueurs/joueuses, etc. Des idées d'indices sont donnés plus haut, à la suite de l'explication de la résolution de chacune des énigmes.

Vous pouvez aussi simplement dire aux joueurs et joueuses qu'ils/elles sont sur la bonne voie, ou au contraire qu'il faut qu'ils/elles réfléchissent autrement.

Debriefing

Une fois que les joueurs et joueuses sont sorti-es de la pièce, que ce soit après en avoir trouvé la clé ou après que vous les ayez libéré-es après une heure de jeu, prenez un peu de temps pour débriefer le jeu avec eux, notamment pour voir s'ils/elles ont ou non récupéré le manuscrit et ce qu'ils/elles en pensent, leur expliquer les énigmes non résolues et écouter leurs retours (et éventuellement discuter des références à Alice au pays des merveilles, surtout si les joueurs/joueuses sont effectivement de véritables passionnés !).

Conseils

- N'hésitez pas à ajouter des éléments de décor de bureautique ou autour d'Alice (affiche, livres...) dans la salle pour créer une ambiance, mais attention à ne pas créer des confusions et des fausses pistes.
- Pensez à aider les joueurs et joueuses s'ils/elles sont trop longtemps bloqué-es sur une même énigme et que vous pensez que leur expérience de jeu va en pâtir, même s'ils/elles ne prennent pas l'initiative de demander des indices. Cependant, ne les aidez pas tout le temps, les gens aiment bien trouver par eux-mêmes.
- Lors du briefing, insistez bien sur le partage d'informations qui est crucial pour que le groupe soit efficace.

- Vous pouvez penser qu'il n'y a pas beaucoup de fausses pistes mais sachez que les joueurs et joueuses s'en créent beaucoup seul-es avec des choses insoupçonnées. Ceci dit, c'est aussi un moyen de moduler la difficulté.
- Vous l'avez sans doute compris, presque tout dans cet escape game est une référence aux livres d'Alice au pays des merveilles ou à Lewis Carroll. Mais peut-être faudra-t-il faire quelques recherches (ou relire les romans) si vous souhaitez toutes les comprendre !