

Escape-game Welcome : Livret du game-master

Table des matières

Enigme 2 : Cairn et couleur.....	3
Enigme 3 : Cubes.....	4
Enigme 5 : Les horloges.....	5
Enigme 6 : Le morse (suite de l'énigme 6).....	6
Enigme 7 : QR CODE.....	7
Enigme 8 : Fléchettes	8
Enigme 10 : Chanteurs.....	9
Enigme 11 : Points cardinaux	10
Enigme 13 : Bataille navale.....	11
Enigme 15 : chef d'équipe	12
Enigme 16 : Les déserts.....	13
Enigme Finale : Dessin du lieu de camp	14

Introduction :

Bonjour à toi Game-Master !

Tu as accepté de prendre en charge ce rôle pour faire jouer une équipe à l'escape-game de Welcome. Voici une explication de ce que tu devras faire.

Préparation :

L'escape-game se joue avec la page internet qu'il faut avoir chargée une fois avant de débiter le jeu. Une fois chargée le jeu peut se faire hors-ligne, il n'y a pas besoin de la recharger avant la fin.

Tu peux décider du nombre d'énigme que tu veux faire jouer en modifiant la configuration à la page d'accueil. **(Pour la version de ce week-end certaines énigmes ont été, par défaut, désactivées).**

Il te faut imprimer les documents des annexes, les joueurs devront les retrouver et les comprendre pour résoudre les énigmes. Tu peux décider de cacher les papiers pour les faire fouiller. Certains papiers (très peu) nécessite un peu de découpage.

Vérifie que tu as tout le matériel nécessaire (notamment un Inukshuk)

Prépare la boîte qui contient le trésor à trouver à la fin ; il faut préparer le cadenas sur la solution de l'énigme finale (751).

Durant le jeu :

Pour chaque énigme tu as une liste du matériel ; une explication (à garder pour toi) ; les indices que tu peux donner aux joueur ; la solution

Ton rôle est d'aider l'équipe si elle ne trouve vraiment pas la solution ou si elle fait totalement fausse route. Tu peux aussi les remotiver, leur donner des indices etc...

Il ne faut surtout pas hésiter à utiliser les indices sur l'appli pour réussir les énigmes.

Une version de ce livret avec toutes les énigmes sera envoyer dans quelques temps.

Enigme 2 : Cairn et couleur

Matériel :

- 4 cairns
- 8 pierres de cairns : 2 rouges, 3 jaunes, 1 bleu, 1 violet, 1 verte

Si vous n'avez pas le matériel, il est possible d'imprimer les cairns.

Préparation :

Créer les 4 cairns avec les pierres associées comme ci-dessous.

Numéroter les cairns comme ci-dessous.



Explication :

Dans cette énigme, l'équipe se retrouve avec 4 cairns. Chaque cairn a 2 pierres de cairns associées. Les 2 pierres donnent une couleur. La numérotation donne l'ordre du code.

Cairn	Pierre 1	Pierre 2	Solution
Cairn 1	ROUGE	JAUNE	ORANGE
Cairn 2	VERT	ROUGE	VIOLET
Cairn 3	BLEU	JAUNE	VERT
Cairn 4	VIOLET	JAUNE	MARRON

Solution de l'énigme : ORANGE, VIOLET, VERT, MARRON

Indices :

- 1/ Tout est une question d'addition
- 2/ Et si on faisait de la peinture?
- 3/ Associez les couleurs

Enigme 3 : Cubes

Matériel :

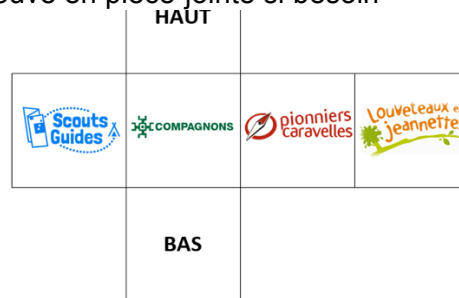
- 1 cube avec les logos des 4 branches. Attention, le placement des branches sur le cube a de l'importance.
- Listes de lettres avec les contours de branche (cf pj)

Préparation :

- Créer le cube en ordonnant les branches sur 4 faces. Mettre "Haut" sur le haut du cube et "Bas" sur le bas du cube.
- Imprimer les lettres (cf pj) et mélanger les.

PATRON :

- Une version imprimable se trouve en pièce-jointe si besoin



Explication :

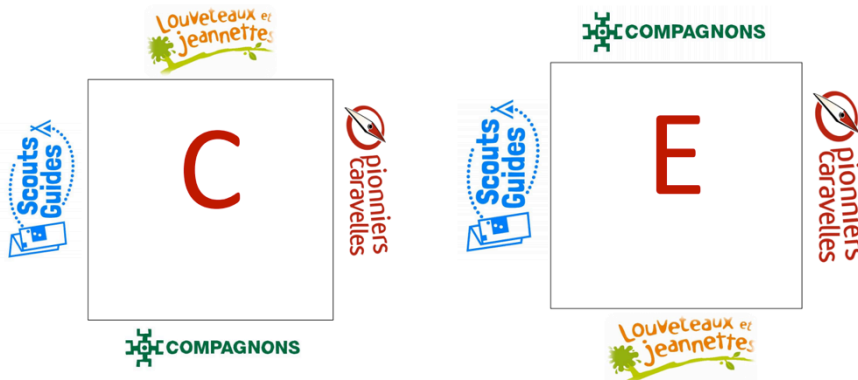
Chaque lettre a des logos qui l'entourent. En posant le cube (dans le bon sens) sur les lettres, les logos doivent correspondre.

Si les logos correspondent, il faut garder la lettre. Sinon la lettre n'est pas utile.

Une fois toutes les "bonnes" lettres récupérées, il est possible d'écrire le mot "CAIRN".

La lettre C est bonne, car en posant le cube dessus, les logos correspondent.

La lettre E n'est pas bonne, car en posant le cube dessus, les logos ne correspondent pas :



Solution de l'énigme : CAIRN

Indices :

- 1/ Une correspondance?
- 2/ L'ordre des logos est important
- 3/ Posez le cube et vérifiez l'ordre

Enigme 5 : Les horloges

Matériel : Découper les 3 cartes téléphone/horloge. Chaque carte a au recto une horloge et au verso un téléphone.

Explication :

3 horloges sont distribuées (on peut cacher les papiers pour que les participants fouillent le lieu).

Les heures données par les horloges vont former des suites de nombre (ex : 14h23=> 14 ; 23)

Les 10 nombres ainsi formés donnent un numéro de téléphone. Il faut rentrer ce numéro de téléphone dans l'application pour débloquer un message.

L'ordre des numéros est indiqué à l'arrière de l'horloge. Il faut remettre dans l'ordre d'apparition des téléphones. (Téléphone fixe=> nokia=>iphone)

Solution de l'énigme : 01 55 11 12 12

Indices :

- 1/ A quelle numéro faut il appeler ?
- 2/ Dans quel ordre sont les téléphones ?
- 3/ Il est midi et pas minuit sur la dernière carte

Enigme 7 : QR CODE

Matériel :

- 1 lecteur de QR code (téléphone)
- La feuille à imprimer

Explication :

Les QR codes sont inutiles, il faut simplement prendre de la hauteur sur la feuille pour voir apparaître le code entre les QR Code.

QR		QR			QR	QR	
		QR					
	QR	QR		QR		QR	
		QR					

Solution de l'énigme : 2 7 5 3

Indices :

- 1/ Avez vous scanné tous les QR codes?
- 2/ Ont ils été utiles?
- 3/ Parfois, il faut simplement prendre de la hauteur

Enigme 8 : Fléchettes

Matériel :

- 1 cible de fléchettes à imprimer et coller sur un morceau de carton
- 3 fléchettes (cure-dents par exemple) plantées aux endroits indiqués sur l'image ci-jointe
- Les règles des fléchettes ci-jointes à imprimer

Explication :

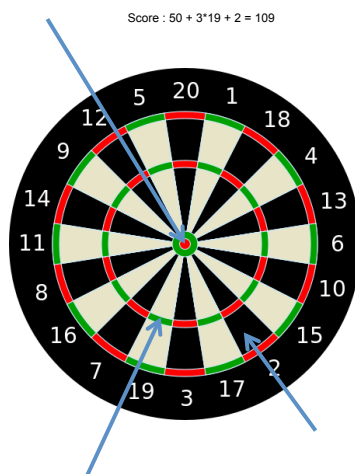
Les règles indiquent comment compter les points marqués par les trois fléchettes plantées dans la cible.

La première fléchette est au centre de la cible et rapporte 50 points.

La deuxième fléchette est sur le cercle intérieur de la zone 19 et rapporte donc $3 \cdot 19 = 57$ points

La troisième fléchette est dans la zone 2 et rapporte donc 2 points.

Solution de l'énigme : 109



Indices :

- 1/ Jouez aux fléchettes !
- 2/ Quelles sont les règles du jeu ?
- 3/ Quel score ai-je marqué ?

Enigme 10 : Chanteurs

Matériel :

Photos de chanteurs à trier dans l'ordre chronologique

Explication :

9 photos sont distribuées : Joe Dassin (1), Jean-Jacques Goldman (2), Hugues Aufray (8), Maître Gims (3), Black M (7), Michel Sardou (4), Grégoire (6), Renaud (5), Johnny Hallyday (9)

Message:

« Tout me paraît si loin maintenant... ton départ pour le pénitencier, les pleurs de notre séparation, et ces nombreux instants à tes côtés. Sur ma route j'ai pu réfléchir à ces ultimes moments. Je fais honneur à tes dernières paroles : « puisque tu pars, promets moi que tu trouveras la vérité... ». Tout se trouverait donc dans ce mot trouvé en rangeant les papiers : "Bella" ? Je retrouverai l'ordre dans lequel se sont déroulés les événements et reviendrai te retrouver.

Amitiés scoutes, Pierre. »

Le message sélectionne certaines photos. Chaque photo est numérotée et la combinaison chronologique des photos sélectionnées donne un code.

Le pénitencier en 1964 Johnny 9
Puisque tu pars en 1988 JJ Goldman 2
Bella en 2013 Maître-Gims 6
Sur ma route en 2015 Black M 7

Solution de l'énigme: 9267

Indice :

- 1/ Quelles photos ont un lien avec le texte ?
- 2/ Retrouvez vous des noms de 4 chansons dans le texte ?
- 3/ La fin du texte vous aide-t-il pas à trouver l'ordre dans lesquels classer les photos choisies ?

Enigme 11 : Points cardinaux

Matériel :

- Grille
- Texte

Explication :

Des directions sont données les uns à la suite des autres (ex: N, S, E...). Ces directions sont à reporter sur la grille jointe. Chaque direction relie deux points. En suivant toutes ces directions, on obtient 4 lettres : P I O K, la solution de l'énigme.

Texte :

```
// N.N.N.N //  
// N.N.N.N.E.E.S.S.O.O //  
// S.S.NE.NE.SO.SO.S.S.N.N.SE.SE //  
// S.S.E.E.N.N.N.N.O.O.S.S //
```

Solution de l'énigme : P I O K

Indices :

- 1/ Et si on tentait de suivre les directions ?
- 2/ Chaque direction relierait-elle pas deux points ?
- 3/ Les 4 morceaux forment-ils pas 4 lettres ?

Enigme 13 : Bataille navale

Matériel :

- Grille de bataille navale
- Texte de la bataille

Explications :

Les participants ont une grille de bataille navale et un récit d'une bataille (on peut les disperser dans la pièce pour les faire fouiller). Ils doivent griser les cases « touché » pour former des chiffres qui forment le code du cadenas.

Solution de l'énigme : 1346

Indices :

- 1/ Ou sont les bateaux ?
- 2/ Utilise la grille
- 3/ Colore les lieux touchés

Enigme 15 : chef d'équipe

Matériel :

Le logo du chef d'équipe représente une boussole orientant vers la direction nord-nord Ouest.

Texte :

« Le chef d'équipe t'indique la direction à suivre »

Solution de l'énigme : NNE (nord nord est)

Indice :

1/ Inukshuk p100

2/ Le logo du chef d'équipe vous inspire t-il pas ?

3/ La boussole du logo t'indique une direction

A faire : revoir l'explication selon la forme dont on souhaite le résultat

Enigme 16 : Les déserts

Matériel :

- Inukshuk
- Image du désert

Explications :

Le dessin du dessert si dessous oriente les jeunes vers les pages « déserts » de l'inukshuk.
Les lettres H.S.N désigne les différents déserts : Hogar Sinaï neguev en mettant bout à bout les pages dans cet ordre ça donne un code 6 chiffres.

Solution de l'énigme : 88 84 92

Indice :

- 1/ « déserts, déserts, ça me dit quelque chose... »
- 2/ Ces lettres me vous rappelle pas les noms des déserts ?
- 3/ Et en mettant les numéro de pages les uns après les autres ?

Enigme Finale : Dessin du lieu de camp

Matériel :

Le dessin du lieu de camp

Tous les morceaux du journal de bord

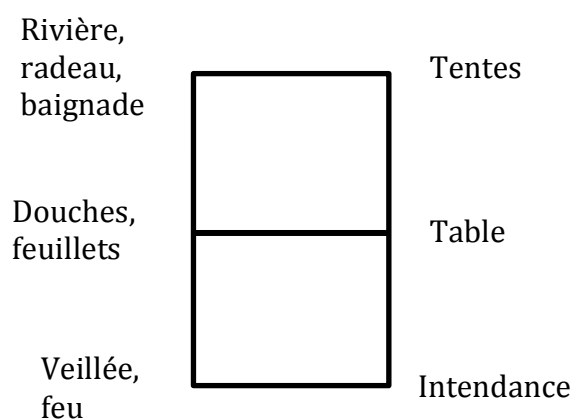
Explication :

Le dessin sera donné dès le début du jeu. Pour le journal de bord, dès qu'un cadenas est ouvert, l'équipe reçoit un morceau du journal de bord.

En reconstituant le journal de bord, on obtient 3 jours de camp racontés. Il faut les lire dans l'ordre.

En reliant dans l'ordre chronologique les lieux indiqués, on obtient 7 pour le jour 6, 5 pour le jour 7 et 1 pour le jour 9.

Il faut pour cela lire le dessin comme un chiffre de calculatrice.



Solution de l'énigme : 751

Indices :

1/ Pour se repérer sur le lieu de camp, il faut un bon plan

2/ Les lieux forment un dessin

3/ Suivez les lieux jour par jour