GUIDE INSTALLATION

LA MOMIE PERDUE

escape kit

ESCAPE GAME À LA MAISON
Informations

Ce guide peut être lu sur votre ordinateur, il n'est pas nécessaire de l'imprimer.

Le temps de préparation comprend la découpe et l'assemblage du jeu, il est nécessaire afin de rendre le jeu plus immersif.


Aventure


60 min


2 - 5 joueurs


8–15 ans


15 min
de préparation

SOMMAIRE

1 Règle du jeu ---------- p.2
2 Déroulement du jeu / organisation ---------- p.3
3 Préparation / installation ---------- p.4
4 Mise en place des énigmes ---------- p.5

MATÉRIELS

Internet _ imprimante couleur _ ciseaux_colle

LIENS UTILES

▸ **Décompte et musique d'ambiance :**
https://www.youtube.com/watch?v=PqMyKG8y1N0

▸ **Indices et réponses :** https://escape-kit.com/guide-explorateur/

PRÊTS À JOUER ?

Lisez ceci après avoir préparé les éléments et lorsque les joueurs sont prêts à jouer.

RÈGLE DU JEU

À LIRE AUX JOUEURS

1. Chaque groupe doit choisir un nom et un chef d'équipe. Lorsqu'une équipe aura relevé un défi, le chef d'équipe transmettra la réponse de son groupe au maître de jeu. Si la réponse est exacte, l'équipe passera au défi suivant.

2. Vous pourrez demander des indices au Game Master, si nécessaire.
3. Munissez-vous de stylos, de ciseaux, de colle/scotch et de feuilles de papier.

4. Vous avez seulement 60 minutes pour vous échapper de la chambre secrète.

5. L'escape game est constitué de 3 défis qui sont à résoudre un à un. Vous pourrez passer au suivant seulement après avoir résolu le 1er.

6. Tout au long du jeu, vous serez munis de 4 journaux indispensables pour résoudre les énigmes de chaque défi.

7. Écoutez l'histoire que le Game Master va vous lire et c'est parti !

escape kit

ORGANISATION

Si vous êtes un groupe de plus de 5 joueurs vous pouvez jouer en équipe. Voici comment organiser l'Escape Kit :

1. Divisez le groupe en équipe de 3 à 5 joueurs. **Imprimez un jeu par équipe.**

2. Deux options de jeu :
- **Option 1 :** les équipes jouent en même temps. Dans ce cas, la première équipe qui a résout les 3 défis gagne.
- **Option 2 :** les équipes jouent à tour de rôle avec un chronomètre. Celle qui termine l'escape game le plus rapidement remporte la partie.

3. Vous pouvez attendre que toutes les équipes arrivent au bout du jeu avant de lire la feuille de route finale.



DÉROULEMENT DU JEU

1. Invitez d'autres joueurs grâce aux invitations et posters qui sont à votre disposition dans « Accessoires ».

2. Imprimez les énigmes et suivez les instructions d'impression. Découpez et assemblez les objets à l'aide de ce guide d'installation (voir les pages suivantes).

3. Mettez les équipes en compétition pour apporter davantage de challenge, la première qui termine remporte la partie (facultatif).

4. Pour une meilleure expérience, nous conseillons de **cacher les 3 défis dans 3 pièces différentes et de jouer avec une lumière tamisée**. Si vous manquez de places, vous donnerez un défi à la fois aux joueurs. **Ils pourront passer au suivant, une fois le défi en cours résolu.**

5. Pour davantage d'immersion, vous pouvez ajouter des accessoires et/ou mettre la musique de fond dédiée : https://www.youtube.com/watch?v=GI6dOS5ncFc&feature=youtu.be

6.Ils disposent de **60 minutes pour résoudre le mystère.**

7. S'ils trouvent la réponse du 1er défi, ils peuvent passer au 2ème, puis au 3ème. **Si les joueurs parviennent à s'échapper en 1 heure, lisez leur la feuille de route de fin.**

8. Le Game Master n'est pas obligé de lire la feuille de route de chaque défi, les joueurs peuvent le faire. Cependant, cela donne un côté plus immersif aux jeu.

9. Une fois qu'ils sont prêts, lisez leur l'histoire de la feuille de route du 1er défi et hop c'est parti !

PRÉPARATION

1. Pour préparer ce jeu, vous aurez besoin : d'internet, d'une imprimante couleur ainsi que des ciseaux, un cutter, de la colle et du scotch.

2. Pour l'impression, suivez le guide d'impression minutieusement.

3. Découpez et formez les éléments du jeu comme expliqué (voir page n°6). **Conseil :** sur les fiches, les ciseaux indiquent qu'il faut découper un élément et les vagues indiquent qu'il faut plier.

4. Une fois que vous avez découpé et formé les éléments en 3D, séparez le jeu en 3 avec les énigmes correspondantes aux 3 défis ci-dessous.
Le jeu est constitué de 3 défis et chacun d'eux disposent d'une feuille de route qui leur indiquera ce qu'ils doivent faire. Les 3 défis sont :

- Défi 1 : La chambre perdue
- Défi 2 : Le poids du coeur
- Défi 3 : Où est la sortie ?

5. Une fois le jeu prêt, vous pouvez l'installer en cachant les éléments dans 3 pièces différentes (ou 1 seule si vous manquez d'espace).

6.Il existe **plusieurs niveaux de difficulté pour l'énigme "vases de canopes"**. Celle qui se trouve d'office dans le jeu à imprimer est un niveau de difficulté moyen. Choisissez celle qui convient au niveau des joueurs. Le niveau facile et le difficile sont disponibles dans "Accessoires"...

INSTALLATION DU JEU

1. Le jeu est décomposé en 3 défis : séparez le jeu en trois piles, soit un tas par défi avec les fiches correspondantes. Ainsi, **chaque pile de défi comporte une feuille de route et les fiches correspondantes.** Si elle sont mélangées, vérifiez l'ordre dans le PDF de votre ordinateur. Mettez de côté la 4ème feuille de route, qui est celui annonçant la victoire.

2. Les **4 journaux sont indispensables** et doivent être en **possession des joueurs pour chaque défi**.

3. Durant la partie, les équipes viendront vous voir avec les réponses au défi qu'elles sont en train de relever. Si la réponse est exacte, vous pouvez autoriser l'équipe à passer au défi suivant.

4. Pour plus d'immersion, **cachez les 3 défis dans 3 pièces différentes.** Cachez les énigmes de chacun dans les pièces (1 défi par pièce) **en laissant les feuilles de route en évidence.** Si vous manquez de place, donnez le premier défi directement aux joueurs et lorsqu'ils l'auront résolu, distribuez-leur le défi suivant.

5. Une fois le jeu installé, prévoyez un ordinateur pour lancer la playlist et le chrono. Et du matériel : ciseaux, colle, scotch, feuilles pour les joueurs..

6. Prévoyez également quelques bougies ou simplement une lumière tamisée pour l'ambiance.

PRÊT A JOUER

1. Éteignez la lumière et allumez quelques bougies dans chaque pièce où se trouvent des éléments du jeu (ou lumière tamisée).

2. Lorsque vous êtes prêts à jouer, **lisez l'histoire du défi n°1, la feuille de route "La chambre perdue"** aux joueurs puis indiquez leur la pièce ou l'endroit, où se trouve les énigmes de ce défi.

3. **Lancez la musique d'ambiance ainsi que le chrono** (voir les liens page 2)**.**

4. Lorsque les joueurs ont trouvé tous les éléments du 1er défi, éteignez la lumière (ou bougies) afin qu'ils comprennent qu'ils ont tout récupéré pour ce défi là.

5. **Les joueurs ne pourront passer au défi suivant qu'après avoir résolu le premier.**

6. Si besoin, donnez leur des indices disponibles dans le guide d'indices.

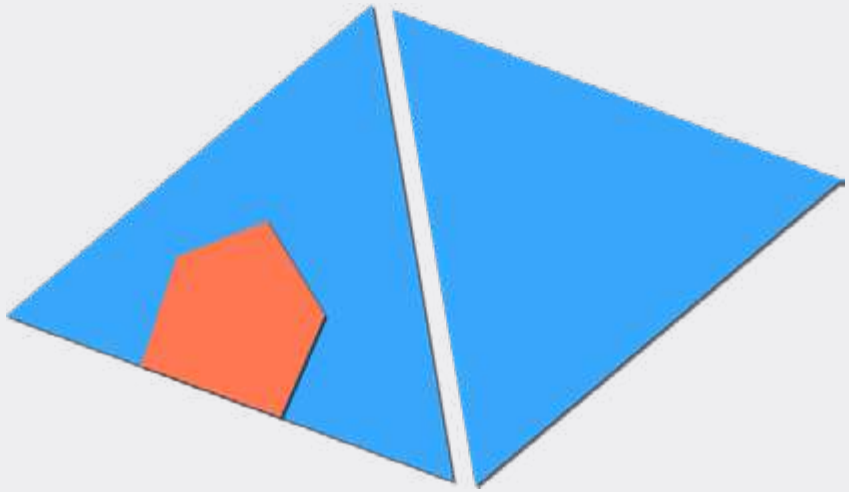
7. Répétez la même chose pour chaque défi.

8. Une fois **les 3 défis relevés, donnez leur la feuille de route de fin !**

MISE EN PLACE DES ÉNIGMES

SOMMAIRE mise en place

1 Les journaux ---------- p.6
2 La chambre perdue ---------- p.7
3 Le poids du cœur ---------- p.8
4 Où-est la sortie ? ---------- p.9



LES JOURNAUX

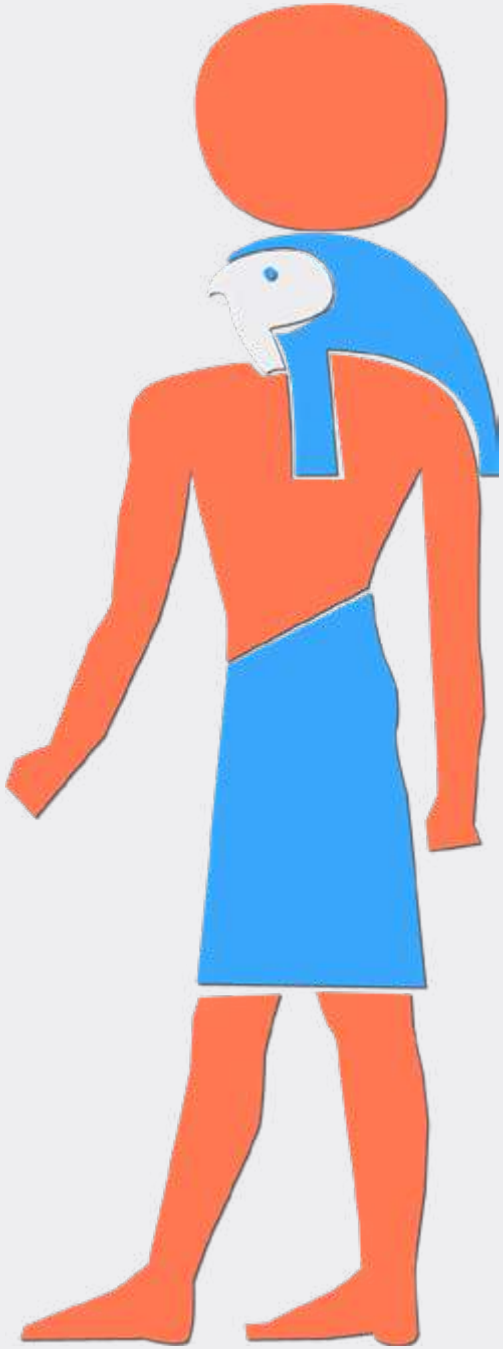
Au cours de leur aventure, les joueurs seront accompagnés par les journaux de leur grand-père. Les quatres journaux sont à imprimer et doivent être pliés de manière à former de petits livres comme ci-dessous. Ces journaux sont indispensables car les joueurs devront les avoir à portée de main pour chaque défi tout au long du jeu.











LA CHAMBRE PERDUE



MISE EN PLACE

1. **Découpez et cachez** les quatres hexagones de pierre. **(1)**

2. Placez la tablette au centre de la pièce ou bien sur un endroit visible. **(2)**

3. **Découpez et cachez** les bandes avec les hiéroglyphes. **(3)**

4. Placez la pierre de Rosette **(4)** et le message du roi **(5)** dans la même pièce en évidence.

ÉLÉMENTS

À INSTALLER ET CACHER DANS VOTRE PIÈCE DE DÉPART





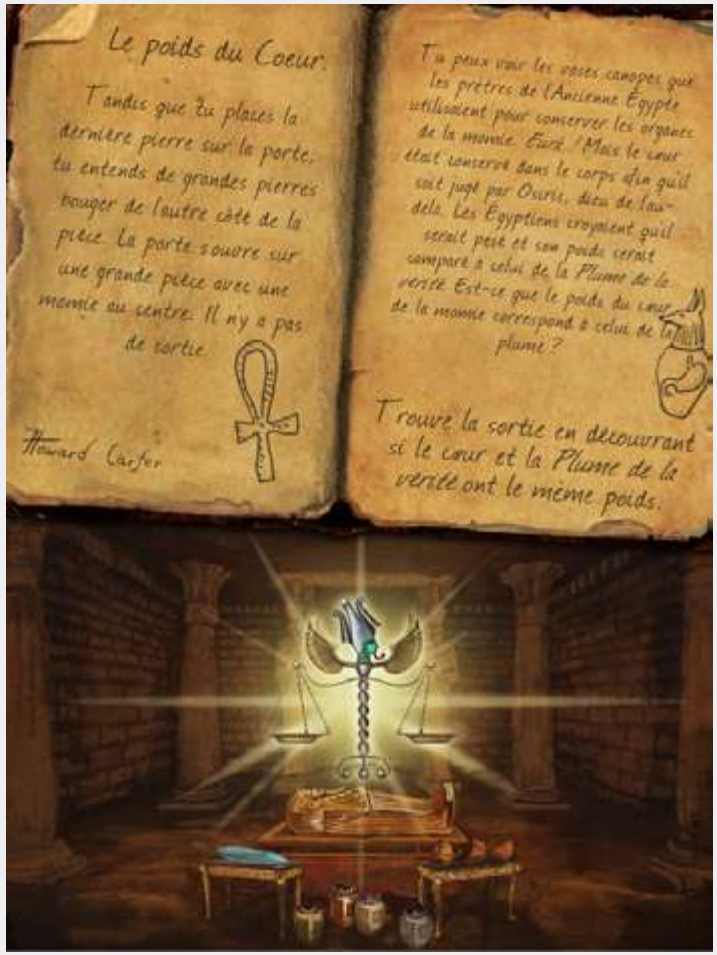






escape kit

LE POIDS DU CŒUR



MISE EN PLACE

1. **Découpez** les trois parties du cœur. **(1)**

2. **Placez** les vases de canopes dans la pièce (choisissez celui qui correspond au niveau de calcul choisi. **(2)**

3. **Placez** les emplacements vides des vases à côté. **(3)**

ÉLÉMENTS







escape kit

OÙ-EST LA SORTIE ?



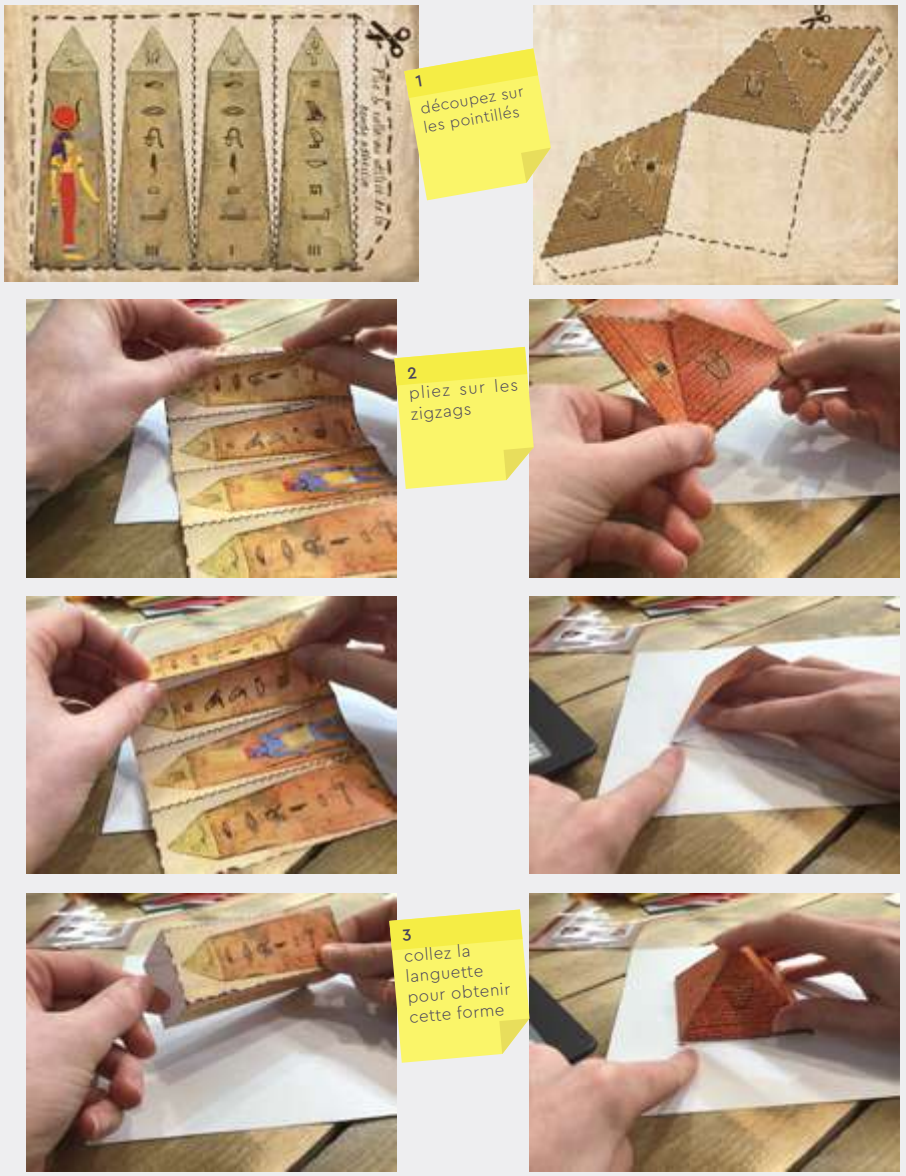
MISE EN PLACE

1. **Découpez** les quatre obélisques sur les pointillés **(1)**, **pliez** sur les zigzags afin d'avoir les visuels vers l'exterieur **(2)** et **collez**-les comme indiqué. **(3)**

2. **Découpez** la pyramide sur les pointillés **(1)**, **pliez** sur les zigzags **(2)** et **collez**-la comme indiqué. **(3)**

3. Mettez la boussole en pierre sur un endroit visible sans la cacher.

ÉLÉMENTS



escape kit

FIN DU JEU

Les joueurs ont réussi à résoudre toutes les énigmes et à s'échapper dans le temps imparti, dans ce cas vous pouvez leur lire la dernière feuille de route de victoire (cf. ci-dessous) :

«Fatigués et angoissés, vous empruntez les chemins de ce labyrinthe lugubre dans l'espoir de trouver une sortie.

Vous cherchez une solution ensemble pendant des heures et des heures...

Alors que vous n'y croyez plus, vous apercevez un rayon de lumière devant vous. Vous y êtes presque !

Après avoir retiré un tas de pierre, vous pouvez enfin passer à travers pour vous échapper de ce terrible endroit.

Bravo, vous êtes parvenus à sortir du tombeau avant qu'il ne devienne le vôtre pour toujours !»



Dans le cas contraire, vous leur lirez le texte de défaite :

«Fatigués et angoissés, vous empruntez les chemins de ce labyrinthe lugubre dans l'espoir de trouver une sortie.

Vous cherchez une solution ensemble pendant des heures et des heures sans succès...

Une heure s'est écoulée mais vous n'êtes pas parvenus à résoudre les énigmes vous menant à la sortie...

Les murs se mettent à trembler, des pierres s'écroulent et vos cris raisonnent... Vous êtes condamnés à rester dans ce tombeau pour toujours. Osiris sera bientôt là pour juger le poids de votre coeur...»

