



CONTENU :

- 124 cartes
- 2 livrets
- 1 planche d'autocollants
- 1 décodeur de secret
- 5 feuilles calque
- 2 posters
- 2 planches pré-découpées
- Accessoires :
 - 1 fil rouge, 1 sablier,
 - 1 miroir, 1 crayon
 - à papier, 1 dé



ESCAPE GAME

- RÈGLES DU JEU -



Attention, avant de commencer, pensez à bien enlever le film de protection du miroir et à le jeter. Séparez bien les cartes en fonction des aventures.



x 60
cartes

Aventure 1 : La Clé du Fort

Difficulté : 

Cette première aventure n'a pas besoin de maître du jeu pour être réalisée : il suffit de suivre les consignes des cartes pour être guidés d'étape en étape jusqu'à la révélation finale.

Il n'y a pas d'éléments à cacher, ni de fouille à faire à la maison, ni de mise en place préalable.

Les énigmes vous mènent à chaque fois à une nouvelle carte à prendre (chiffre, numéro ou symbole inscrit au dos) pour continuer l'aventure.

Si vous retournez une carte qui n'est pas la bonne, soit elle n'aura aucun lien avec votre quête, soit un message d'erreur vous indiquera clairement que vous vous êtes trompés. Des têtes de tigre de couleurs différentes (dont certaines avec des points) sont présentes sur les cartes et le Grimoire pour vous permettre de relier entre eux les éléments qui fonctionnent ensemble : n'oubliez pas de les regarder !

Vous bloquez à une étape ? Relisez attentivement la carte précédente : peut-être avez-vous raté quelque chose ? Êtes-vous allé trop vite ?

C'est maintenant à vous de jouer !



x 64
cartes

Aventure 2 : La salle interdite

Difficulté : 

A lire par le maître du jeu uniquement

Cette aventure nécessite **une mise en place préalable par le maître du jeu qui aura un indice clé à révéler lors d'une étape cruciale de l'aventure**. Hormis ces éléments qu'il doit garder secret, le maître du jeu peut prendre part à l'aventure avec les autres joueurs.

Les énigmes vous mènent à chaque fois à une nouvelle carte à prendre (chiffre, numéro ou symbole inscrit au dos) pour continuer l'aventure. Suivez les instructions du paquet, puis laissez-vous guider.

Si vous retournez une carte qui n'est pas la bonne, soit elle n'aura aucun lien avec votre énigme, soit un message d'erreur vous indiquera clairement que vous vous êtes trompés. À chaque fois que vous tombez sur une carte ERREUR, un membre de l'équipe doit lancer le dédétanté et toute l'équipe est pénalisée pendant le temps imparti.

Serez-vous à la hauteur de cet enjeu ?

GAGES À EFFECTUER SELON LE SCORE DU DÉDÉTANTÉ :

1 / 7 / 11 : Vous devez tous fredonner le générique de Fort-Boyard, le temps d'un sablier.

2 / 5 / 12 : Vous êtes obligés de tous parler avec la voix du Père Fouras, le temps d'un sablier.

3 / 6 / 9 : Vous devez enrouler une couverture autour de celui qui a obtenu l'un de ces 3 scores pendant 10 minutes. Il est momifié et peut aider l'équipe, mais sans rien toucher.

4 / 8 / 10 : ROI DU SILENCE. Le temps de 3 sabliers, vous n'avez le droit de communiquer qu'avec des gestes (vous ne pouvez pas parler).

MESSAGE POUR LE MAÎTRE DU JEU - À NE PAS RÉVÉLER :

1 / Avant la partie, dissimulez sans les regarder les cartes A, B, C, D, O et P dans une pièce qui peut être maintenue dans l'obscurité sans vous faire remarquer. Plus les cachettes seront difficiles et/ou la pièce grande et remplie d'objets, plus vous complexifierez le jeu pour les joueurs. Pensez-y et notez l'emplacement de chaque cachette pour aiguiller les joueurs si besoin sous forme d'indices, le moment venu.

2 / L'information à donner lorsqu'il sera demandé au complice et gardien de la salle interdite d'indiquer son indice à voix haute est : « Vous ne devez revenir de la salle interdite qu'avec les deux serpents ».

Aventure 3 : Le trésor des oubliettes

Difficulté : 

La dernière aventure est une aventure digitale accessible à partir de l'URL suivante :
escape-tresorsdufort.lansay.fr

Pour mener à bien cette aventure, vous aurez tout de même besoin d'imprimer 4 documents, format A4, en couleur. Attention à bien respecter les consignes d'impression ! Elles sont indispensables pour garantir la réussite de votre expérience de jeu.

La page 4 ne vous sera utile que si le format d'affichage de votre écran d'ordinateur ne vous permet pas de lire les réponses.

Le Trésor des Oubliettes vous demandera : fouilles, immersion et réflexion.

Il est possible de réaliser cette aventure seul ou en équipe : tous les quarts d'heure, le chrono change de couleur. Cela veut dire qu'il est temps de passer la main à un nouveau maître du jeu.

Prévoyez également de quoi écrire pour prendre des notes au fil de vos découvertes. Au terme de votre aventure, l'enjeu sera de taille : **REPARTIR AVEC LE TRÉSOR DU FORT ET DÉROBER AU PÈRE FOURAS SES PRÉCIEUX BOYARDS !**

Prêts à vous lancer dans cette dernière aventure ?

Réf. 75054



Attention !



Présence d'une longue corde. Danger de strangulation.

Informations à conserver. Les couleurs et décorations peuvent varier.

Il est recommandé de bien enlever toutes les attaches en plastique, le film de protection du miroir et autres éléments de protection ne faisant pas partie du jouet avant de le donner à l'enfant.


Adventure Line
PRODUCTIONS
We are Bonjoly

• 2

Fabriqué en Europe

© 2021 Adventure Line Productions

Lansay

112 quai de Bezons
95100 Argenteuil - FRANCE
www.lansay.fr