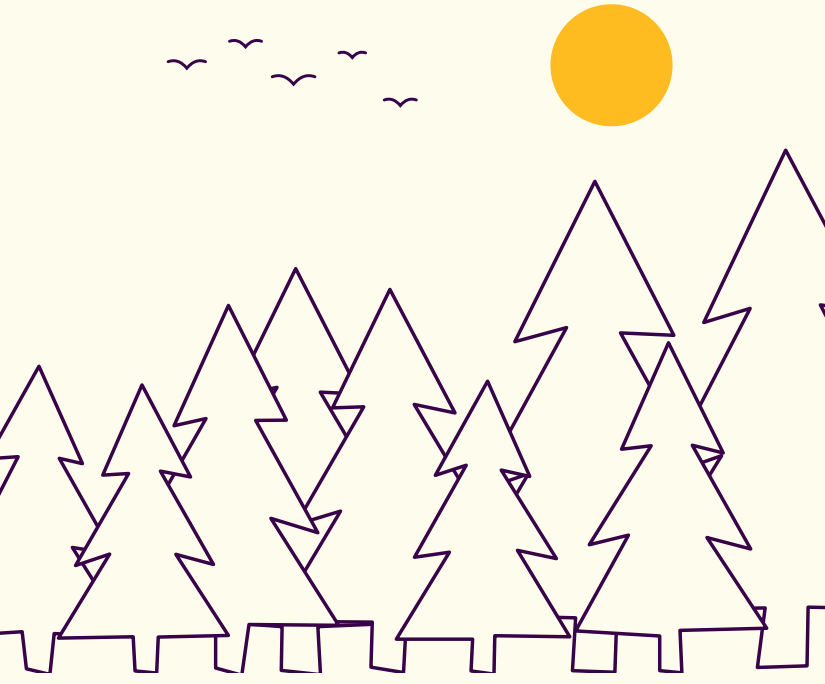
ESCAPE GAME

Bonnie a disparu !

Règle du jeu



ATTENTION : lisez d'abord la règle du jeu, avant de regarder de plus près les cartes mystère.

Le début de l'histoire

Comme chaque année, vous êtes partis en camp d'été. Mais cette fois, quelque chose a changé par rapport aux années précédentes : Bonnie, la directrice du camp, a disparu. Peu à peu, la panique vous gagne, car sans Bonnie, vous ne pouvez pas entrer dans le camp, et vous n'avez aucune envie de dormir deux semaines devant le camp, au milieu de la forêt. Vous partez à la recherche de Bonnie ...

Bon jeu !
Janis et Andy, de l'équipe Pulse

Le matériel

8 cartes mystère

1 plan du camp

1 règle du jeu

Ce qu'il vous faut aussi

Pour les énigmes, il vous faut de quoi écrire (stylos et papier) et un téléphone avec un lecteur de QR code et un accès à Internet. Il vous faut également un chronomètre ou quelque chose de semblable pour mesurer le temps.

Préparation

Téléchargez les cartes mystère, mais ne les regardez pas encore.

Plateau de jeu

Ce jeu n'a pas de plateau. Au début de la partie, vous avez cette règle du jeu et le plan du camp.

Pendant la partie, vous recevez des cartes mystère. On vous dira toujours quand prendre une carte. À ce moment-là, ouvrez le fichier correspondant.

Les QR codes se trouvent à la fin de ce livret. Ne les ouvrez avec votre téléphone qu'au moment indiqué. Vous en saurez davantage dans le chapitre « Déroulement du jeu ».

Déroulement du jeu

Votre but : retrouver Bonnie ensemble le plus vite possible et la ramener au camp. Mais vous n'y arriverez qu'en résolvant ensemble une série d'énigmes.

Résolvez les énigmes l'une après l'autre. Chaque énigme vous donne un nombre à chercher sur le plan du camp. Mais ce nombre ne vous mène pas forcément au bon endroit.

Exemple : votre nombre est 001.
Ce nombre ne figure pas sur le plan du camp, il n'est donc pas bon.

Exemple : votre nombre est 002.
Ce nombre figure sur le plan du camp. À côté, vous voyez un autre nombre : c'est le numéro du QR code à consulter. Soit votre réponse est juste et l'histoire continue, soit elle est fausse et vous devez continuer à chercher.

ATTENTION : vous devez résoudre les énigmes dans l'ordre indiqué. Ne prenez une carte mystère que lorsqu'on vous le demande.

Besoin d'aide ?

Si vous êtes bloqués, le jeu peut vous aider. Il y a trois QR codes pour chaque énigme.

Le QR code « Indice 1 » vous donne une première piste pour l'énigme.
Le QR code « Indice 2 » vous donne une autre aide, plus précise.
Le QR code « Solution » vous montre comment résoudre l'énigme et vous donne le bon nombre du plan du camp.

Partagez les QR codes de solution avec le groupe si vous êtes bloqués. Pour chaque QR code utilisé, faites un trait sur une feuille : vous pourrez ainsi calculer vos points à la fin.

Fin du jeu

La partie se termine quand vous avez résolu la dernière énigme et retrouvé Bonnie, la directrice du camp. Un QR code vous le dira.

Score

Résoudre toutes les énigmes, c'est déjà une belle réussite ! Bravo, bien joué. Si vous voulez aussi savoir comment vous vous en êtes sortis, regardez le tableau.

	Aucun QR code	1 à 3 QR codes	4 ou 5 QR codes	Plus de 5 QR codes
Moins de 60 min	100 points	90 points	80 points	70 points
Moins de 65 min	90 points	80 points	70 points	60 points
Moins de 70 min	80 points	70 points	60 points	50 points

Début de la partie

Qu'attendez-vous ? Lancez le chronomètre maintenant !
Commencez par ce QR code :



QR codes des réponses

1



2



3



4



5



6





7



8



9



10



11



12



13



14



15



16



17



18



19



20



21



22



23



24



25



26



27



28

QR codes d'aide

Carte mystère 1 :



Indice 1



Indice 2



Solution

Carte mystère 2 :



Indice 1



Indice 2



Solution

Carte mystère 3 :



Indice 1



Indice 2



Solution

Carte mystère 4 :



Indice 1



Indice 2



Solution

Carte mystère 5 :



Indice 1



Indice 2



Solution

Carte mystère 6 :



Indice 1



Indice 2



Solution

Carte mystère 7 :



Indice 1



Indice 2



Solution

Carte mystère 8 :



Indice 1



Indice 2



Solution

Envie d'autres jeux ?

Tu trouveras d'autres jeux de groupe, grands jeux, brise-glace, jeux sur écran, escape games, dîners meurtre et bien d'autres choses sur **thepulse.org/fr**.

Dis-nous comment le jeu s'est passé avec ton groupe : **thepulse.org/fr/contact**

Un jeu de Janis Jaspers, avec l'aide d'Andy Fronius.

Gratuit pour ton travail avec les jeunes. Ce que tu peux en faire : Conditions d'utilisation (thepulse.org/fr/terms).

