

ESCAPE GAME



RÈGLES DU JEU

• Contenu



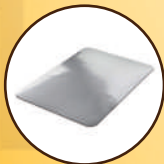
30 cartes énigmes
recto-verso



Cadenas électronique



20 jetons indices
recto-verso



Miroir



Filtre rouge



Lampe de lumière noire
de détective

• But du jeu

Vous êtes enfermés dans une pièce verrouillée par un cadenas. Votre mission : résoudre l'énigme, retrouver les indices pour ouvrir le cadenas et vous échapper avant qu'il ne soit trop tard !

• Avant la première utilisation

Insérez les piles dans le cadenas et la lampe de lumière noire.
(Voir instructions en page 8).

• Préparation du jeu

- Le jeu se joue seul ou à plusieurs (2 et plus). Dans ce dernier cas, vous formez une équipe et vous devez résoudre l'énigme tous ensemble pour pouvoir vous échapper ! Si tu joues seul, prépare-toi à être un détective hors pair pour trouver les indices et ouvrir le cadenas.
- Placez le cadenas sur la poignée de la porte ou devant la porte.

Attention : Si vous mettez le cadenas sur la poignée de la porte, assurez-vous qu'il ne tombe pas car il risquerait de s'endommager.

- Disposez tous les jetons au sol ou sur une table avec à côté la lampe de lumière noire, le miroir et le filtre rouge.
- Posez le tas de cartes énigmes à côté de vous.

• Déroulement du jeu

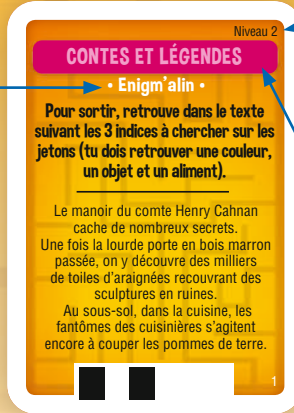
CHOISISSEZ VOTRE MODE DE JEU

- **Mode TIMER (compte à rebours) :** « Résolvez l'énigme avant qu'il ne soit trop tard ! »
Au dos du cadenas, mettez le bouton sur la position **TIMER** : vous aurez alors 5 minutes pour essayer d'ouvrir le cadenas.
- **Mode CHRONO :** « Soyez les plus rapides à vous échapper ! »
Avec ce mode, vous pouvez battre votre record en réalisant le meilleur temps pour vous échapper. Au dos du cadenas, mettez le bouton sur la position **CHRONO**.
La partie s'arrête lorsque le joueur ou l'équipe de joueurs a réussi à ouvrir le cadenas. Le temps maximal pour y arriver est de 20 minutes.

TIREZ UNE CARTE ÉNIGME

• Vous pouvez choisir parmi 10 types d'énigmes différentes :

- Enigm'alin
- Eureka
- Chiffres en folie
- Devinette
- Indice ou intrus ?
- Le B à BA
- Le chemin des indices
- Mots codés
- Mots en vrac
- Lettres cachées



• Vous pouvez vous tester sur 4 niveaux de difficulté

- Niveau 1 = Détective débutant
- Niveau 2 = Détective intermédiaire
- Niveau 3 = Détective confirmé
- Niveau 4 = Détective expert

• Vous pouvez vous immerger dans 9 univers différents

- Contes et Légendes - Pharaons
- Pirates - Sorcières Fantômes
- A la maison - Enquête
- Laboratoire - Musée

• Insérez la carte énigme choisie dans la fente sur le dessus du cadenas, texte face à vous, dans le sens de lecture comme sur l'image suivante.

Attention : Attendez que les chiffres 5:00 en mode Timer et 0:00 en mode Chrono apparaissent sur l'écran du cadenas avant d'insérer la carte.



Pour résoudre la devinette sur le thème des Pharaons, insérer la carte comme ci-dessus.

• Appuyez sur le bouton START rouge sur le devant du cadenas. Vous entendez un « bip » : le minuteur s'enclenche. Vous pouvez alors retirer la carte énigme. La partie commence !

Attention :

- Si la carte énigme n'est pas insérée dans le bon sens, le jeu ne pourra pas fonctionner.
- Il faut appuyer sur le bouton START avant de retirer la carte énigme pour que celle-ci soit lue par le cadenas.

RÉSOLVEZ L'ÉNIGME POUR TROUVER LES 3 INDICES À CHERCHER

- Si vous jouez en équipe, un joueur peut lire la carte à voix haute et pensez collaboratif !
- Dans chaque énigme, il faut retrouver à chaque fois 3 indices : **UNE COULEUR, UN OBJET et UN ALIMENT.**

Astuce : Vous avez à la fin de ce livret de règles du jeu, le *Mode d'Emploi du Détective* qui vous aidera à résoudre les énigmes.

RETROUVEZ LES 3 INDICES SUR LES JETONS

- Vous avez identifié les 3 indices (couleur, objet, aliment) de la carte énigme ? Félicitations !

Maintenant que vous savez quoi chercher sur les jetons, servez-vous de vos yeux et de vos outils de détective pour retrouver les bons jetons sur lesquels sont représentés les indices. La lampe UV sert pour les jetons qui ont un contour mais rien de visible à l'intérieur.

- Gardez avec vous les 3 jetons retrouvés.

Astuce : pour vous aider, chaque face des jetons a un code-couleur :



Couleur



Objet



Aliment

ENTREZ LA COMBINAISON DANS LE CADENAS

- Chaque indice a un numéro associé inscrit sur les jetons. Reportez les 3 numéros correspondant à vos indices dans le cadenas, en appuyant sur le bouton correspondant à chaque indice.



Couleur



Objet



Aliment



Le numéro de l'indice « or » est le 7.

- Tournez la clé à gauche du cadenas pour valider votre combinaison.

LE CADENAS NE S'OUVRE PAS ? MAUVAISE COMBINAISON !

- Si vous êtes en mode **TIMER**, vous perdez 30 secondes à chaque mauvaise combinaison testée en tournant la clé. Quand il ne reste plus qu'une minute, un bip régulier se déclenche et accélère dans les 30 dernières secondes.
- Si vous êtes en mode **CHRONO**, il n'y a pas de pénalité.
- Essayez encore en vérifiant vos indices et la combinaison ! Faites vite avant qu'il ne soit trop tard !

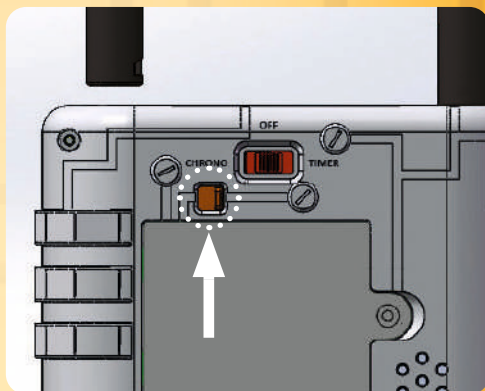
LE CADENAS S'OUVRE ?

Félicitations, vous avez gagné et méritez le titre de détectives en chef ! Vous pouvez alors refaire une partie en refermant l'anse du cadenas et en choisissant une nouvelle carte énigme.

Astuce : Lorsqu'une partie est terminée, vous pouvez rejouer directement une nouvelle carte énigme en suivant bien les instructions citées plus haut.

Attention : Quand vous avez fini de jouer, veillez à bien éteindre le cadenas en positionnant le loquet sur la position du milieu (OFF).

Attention : Vous avez un bouton sécurité à l'arrière du cadenas pour ouvrir l'anse en cas de problème. Poussez le loquet sur la gauche et l'anse s'ouvrira (voir schéma ci-contre).



• Le mode d'emploi du détective

Voici les 10 types d'énigmes proposés dans le jeu.

1. ENIGM'ALIN

Les indices sont cachés dans le texte (couleur, objet, aliment).
Retrouvez-les !

2. EUREKA

Retrouvez les indices à rechercher sur les jetons en **prenant uniquement les lettres colorées en rouge** parmi les différents textes !

Vous pouvez vous aider en notant les lettres dans l'ordre sur un papier.

3. CHIFFRES EN FOLIE

Retrouvez les indices à chercher sur les jetons, **en remplaçant chaque chiffre par la lettre de l'alphabet correspondante.**

Par exemple, le 2 correspond au B, 2^e lettre de l'alphabet.

Pour vous aider, utilisez le tableau de décodage suivant. Vous pouvez aussi noter les lettres au fur et à mesure sur un papier.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z

Par exemple :

Indice 1 : 2 . 5 . 9 . 7 . 5 correspond à BEIGE

4. DEVINETTE

Pour retrouver les indices, **répondez aux devinettes !**

5. INDICE OU INTRUS ?

Pour sortir, **retrouvez les intrus parmi les éléments** de l'univers de la carte énigme choisie : ce sont les indices à retrouver sur les jetons.

6. LE B À BA

Retrouvez les indices à chercher sur les jetons en **remplaçant chaque lettre par celle qui la suit dans l'alphabet.**

Par exemple, si vous voyez un A, remplacez-le par un B.

Pour vous aider, utilisez le tableau de décodage suivant ! Vous pouvez vous aider en notant les lettres au fur et à mesure sur un papier.

A → B	B → C	C → D	D → E	E → F	F → G	G → H	H → I	I → J	J → K	K → L	L → M	M → N
N → O	O → P	P → Q	Q → R	R → S	S → T	T → U	U → V	V → W	W → X	X → Y	Y → Z	Z → A

Par exemple :

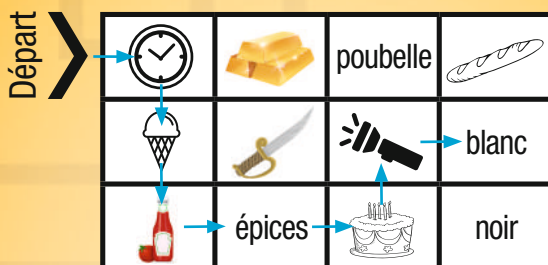
Indice 1 : A . D . H . F . D correspond à BEIGE

7. LE CHEMIN DES INDICES

Suivez les flèches ci-dessous pour retrouver les indices à chercher sur les jetons. (Partez de la case départ, chaque flèche correspond à un pas dans le labyrinthe.)

On repart du départ pour chaque indice à trouver.

Indice 1 : → ↓ ↓ → → ↑ →



Par exemple :
L'indice 1 correspond à BLANC

8. LETTRES CACHÉES

Recomposez chacun des 3 indices grâce aux lettres colorées de la même couleur. Vous pouvez vous aider en notant les lettres dans l'ordre sur un papier.

9. MOTS EN VRAC

Parmi la liste de mots sur votre carte énigme, seuls 3 mots sont représentés sur les jetons : ce sont les indices. Retrouvez-les et vous obtiendrez les numéros à insérer dans le cadenas !

10. MOTS CODÉS

Pour retrouver les indices à chercher sur les jetons et pouvoir vous échapper, remettez les lettres dans le bon ordre.

Par exemple :
Indice 1 : BIGEE correspond à BEIGE

CHERS PARENTS, MERCI DE LIRE ATTENTIVEMENT LES INDICATIONS SUIVANTES !

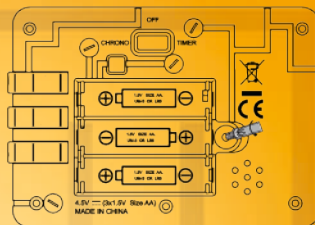
MISE EN PLACE DES PILES : Les piles doivent être mises en place et retirées par un adulte.

- Ouvrir le compartiment à piles situé au dos du module à l'aide d'un tournevis.
- Insérer 2 piles AAA en respectant les indications de polarité inscrites au fond du compartiment à piles.
- Refermer le couvercle du compartiment à piles et le revisser fermement.

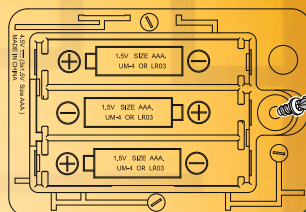
ATTENTION !

Les piles doivent être mises en place et retirées par un adulte. Suivre les instructions ci-dessous :

- N'utiliser que les piles conseillées.
- Insérer les piles ou accumulateurs correctement en respectant les signes « + » et « - ».
- Ne pas mélanger des piles neuves et des piles usagées ou des piles standards (salines) et des piles alcalines.
- Ne pas essayer de recharger des piles qui ne sont pas rechargeables.
- Enlever les piles en cas de non-utilisation prolongée.
- Ne pas mettre les bornes d'alimentation d'une pile ou d'un accumulateur en court-circuit.
- Si le produit cause des interférences électriques ou semble être altéré, l'éloigner des autres appareils électriques. Le remettre en marche si nécessaire (l'éteindre et le rallumer ou enlever les piles et les remplacer).
- **ACCUMULATEURS :** le rechargement des accumulateurs doit être effectué par un adulte uniquement. Ne jamais mélanger des accumulateurs (rechargeables) avec tout autre type de piles. Ne pas mélanger des accumulateurs neufs et usagés. Retirer les accumulateurs avant de les recharger. Seuls des piles ou des accumulateurs de même type ou de type équivalent à celui recommandé doivent être utilisés.
- Si vous utilisez des piles rechargeables à l'aide d'un chargeur utilisable par un enfant, l'enfant doit être âgé d'au moins 8 ans.
- Mettre immédiatement au rebut les piles ou accumulateurs usagés. Tenir les piles ou accumulateurs neufs et usagés hors de la portée des enfants. Si des piles ou accumulateurs ont pu être ingérés ou placés à l'intérieur d'une partie quelconque du corps, contacter immédiatement un centre antipoison.
- Si des écoulements de piles entrent en contact avec les yeux ou la peau, veuillez immédiatement rincer abondamment à l'eau.
- Ne pas jeter les piles au feu car elles peuvent couler ou exploser.
- Ne pas stocker les piles avec des objets métalliques.
- Ne pas essayer d'ouvrir les piles.



Cadenas



Lampe de lumière noire

ENTRETIEN : Conservez ce produit en dehors d'endroits sales, poussiéreux ou humides. Manipulez-le avec précaution.

DYSFONCTIONNEMENT : S'il ne fonctionne pas normalement, changez les piles. Ne pas diriger la lampe Led vers les yeux.



Solutions des énigmes
Enigme 1 : Marron - Sculpture - Pomme de terre. **Enigme 2 :** Orange - Ballon - Salade. **Enigme 3 :** Rouge - Sac - Rôtir. **Enigme 4 :** Orange - Lampe - Salade. **Enigme 5 :** Violet - Poubelle - Ketchoup. **Enigme 6 :** Jaune - Miroir - Poisson. **Enigme 7 :** Violet - Poubelle - Ketchoup. **Enigme 8 :** Blanc - Table - Gâteau. **Enigme 9 :** Rose - Miroir - Miel. **Enigme 10 :** Gris - Horloge - Glace. **Enigme 11 :** Gris - Horloge - Poireau. **Enigme 12 :** Blanc - Livre - Poire. **Enigme 13 :** Marron - Table - Pain. **Enigme 14 :** Bleu - Ballon - Poireau. **Enigme 15 :** Marron - Table - Pain. **Enigme 16 :** Vert - Bougie - Epices. **Enigme 17 :** Vert - Bougie - Epices. **Enigme 18 :** Gris - Lampe - Ketchoup. **Enigme 19 :** Rouge - Or - Epices. **Enigme 20 :** Gris - Lampe - Ketchoup. **Enigme 21 :** Blanc - Sculpture - Poireau. **Enigme 22 :** Rose - Table - Pain. **Enigme 23 :** Jaune - Bâton - Pain. **Enigme 24 :** Vert - Sculpture - Glace. **Enigme 25 :** Marron - Lampe - Poire. **Enigme 26 :** Orange - Coussin - Epices. **Enigme 27 :** Vert - Poignard - Epices. **Enigme 28 :** Violet - Poignard - Rôtir. **Enigme 29 :** Noir - Sculpture - Pain. **Enigme 30 :** Marron - Sac - Poireau. **Enigme 31 :** Orange - Bâton - Gâteau. **Enigme 32 :** Rose - Livre - Pain. **Enigme 33 :** Bleu - Bougie - Sculpture - Miel. **Enigme 34 :** Rouge - Bougie - Poire. **Enigme 35 :** Rose - Poignard - Poire. **Enigme 36 :** Rose - Poignard - Poisson. **Enigme 37 :** Gris - Sculpture - Miel. **Enigme 38 :** Blanc - Horloge - Poisson. **Enigme 39 :** Orange - Horloge - Poisson. **Enigme 40 :** Gris - Or - Miel. **Enigme 41 :** Bleu - Sculpture - Viande. **Enigme 42 :** Noir - Or - Rôtir. **Enigme 43 :** Gris - Table - Poire. **Enigme 44 :** Noir - Chaussure - Miel. **Enigme 45 :** Noir - Poubelle - Poisson. **Enigme 46 :** Blanc - Poignard - Glace. **Enigme 47 :** Orange - Eponge - Poisson. **Enigme 48 :** Violet - Sac - Ketchoup. **Enigme 49 :** Orange - Eponge - Glace. **Enigme 50 :** Violet - Miroir - Poche. **Enigme 51 :** Rose - Chaussure - Miel. **Enigme 52 :** Marron - Pomme de terre. **Enigme 53 :** Bleu - Coussin - Gâteau. **Enigme 54 :** Jaune - Sculpture - Gâteau. **Enigme 55 :** Jaune - Sculpture - Gâteau. **Enigme 56 :** Rouge - Ballon - Glace. **Enigme 57 :** Vert - Livre - Poisson. **Enigme 58 :** Gris - Eponge - Epices. **Enigme 59 :** Noir - Eponge - Poche. **Enigme 60 :** Violet - Coussin - Pomme de terre.

Édité par Dujardin S.A.S.
 ZA du Pôt au Pin, Entrepôt A4, 33610 Cestas - France

© 2017-2024 Dujardin. A Jumbo Group company.

Conserver ces règles de jeu
 pour toute référence ultérieure.



jumboplay.com

1130300224