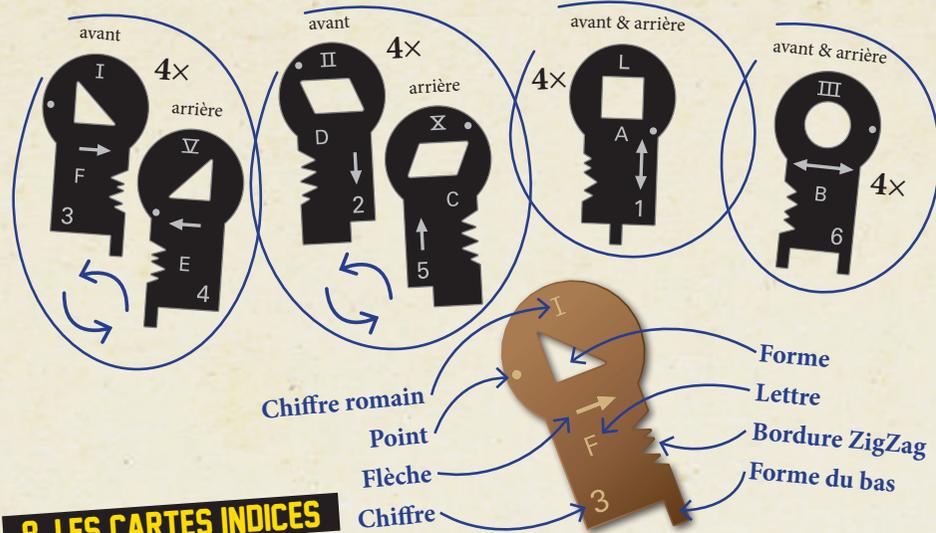


7. CLEFS

TRÈS IMPORTANT

Le jeu inclut 16 clefs. Chacune contenant des informations différentes. Si vous regardez attentivement, vous verrez que toutes les clefs (avec un cercle et un carré) sont pareilles devant et derrière.

Toutes les autres clefs sont différentes devant et derrière. Examinez attentivement les clefs avant de commencer le jeu.



8. LES CARTES INDICES

Chaque aventure contient 8 cartes indices numérotées. De temps en temps, vous entendrez un son « bip-bip » provenant du Timer vous indiquant de prendre une carte indice. Vous pouvez choisir de la lire ou non, c'est un risque à prendre. Pour la lire, glissez la carte indice dans le lecteur.

Toutes les aventures requièrent l'utilisation du lecteur de cartes que vous trouverez dans l'aventure 1. Lisez toujours les indices attentivement et en intégralité. Si vous n'en avez pas besoin, vous êtes sur la bonne voie et dans les temps.



- 1. Chiffre :** C'est l'ordre dans lequel vous devez prendre les cartes indices.
- 2. Partie 1, 2 ou 3 :** L'indice concerne la partie du jeu choisi.
- 3. Les réponses :** Certains indices comprennent des réponses pour avoir le bon code. À vous de décider tous ensemble si vous voulez les utiliser maintenant, plus tard ou pas du tout.
- 4. Le temps :** Ne jamais lire la carte indice si le temps indiqué sur la carte n'est pas écoulé.

9. VICTOIRE

Si vous avez entré les 3 bons codes dans le Timer dans un délai de 60 minutes, vous entendrez la musique de « la victoire » et vous aurez gagné la partie. Félicitations, vous appartenez désormais aux trois-quarts des joueurs ayant réussi le jeu à temps.

Prenez des photos de votre équipe avec le temps restant et partagez-les sur les réseaux sociaux en utilisant l'application. Si vous échouez à trouver tous les codes dans un délai de 60 minutes, vous entendrez le son de « l'échec » mais le temps continuera de s'afficher. Vous pourrez ainsi poursuivre la recherche des codes. Le Timer marchera de la même manière, mais sans la musique finale de la « victoire ». N'oubliez pas d'éteindre le Timer une fois le jeu fini. Si vous avez échoué ou que vous êtes curieux de connaître les indices manqués, vous pouvez consulter le site www.escaperoomthegame.com en langue anglaise et lisez la solution du jeu. Si d'autres personnes souhaitent également jouer, vous pourrez réimprimer tous les éléments du jeu. Vérifiez que vous avez tout placé dans la bonne enveloppe.

10. ASTUCES IMPORTANTES

- Astuce 1 :** Communiquez en permanence, partagez l'information, le temps est précieux.
- Astuce 2 :** Pour trouver les indices, ne déchirez rien mais vous pouvez plier ou écrire sur certains articles.
- Astuce 3 :** Prenez des notes autant que possible, cela pourra vous aider à établir de nouvelles pistes.
- Astuce 4 :** Tout le monde peut y arriver.
- Astuce 5 :** Utilisez les commandes utiles de votre téléphone comme : la lampe-torche, la fonction calculatrice etc.
- Astuce 6 :** Lisez les instructions à voix haute avant le début du jeu et gardez-les près de vous.
- Astuce 7 :** Vous allez être frustrés, mais cela fait partie du jeu. Revoyez ensemble toutes les étapes du jeu afin de trouver les éventuelles erreurs. Étudiez à nouveau toutes les pièces, devant et derrière, vérifiez et comparez toutes les notes prises par chacun des joueurs. N'abandonnez pas. Les réponses sont vraiment devant vous.

IMPORTANT : LISEZ, REGARDEZ ET COMMUNIQUEZ



RÈGLES
DU JEU



Pour plus d'informations sur l'application, rendez-vous sur www.escaperoomthegame.com
Identity Games International BV, se réserve le droit de désactiver le site internet à tout moment et sans préavis. Retirer tout l'emballage avant utilisation.
Conservez les informations, adresses, et numéros de téléphone pour consultation ultérieure.
Le contenu peut différer des images. Conforme aux exigences de sécurité de la CPSC.

[WWW.IDENTITYGAMES.COM]

©2016, Identity Games International BV.

Tous droits réservés. Distribué par :
Riviera Games : 35, Domaine des Rouméguières - 06460 ST VALLIER DE THIEY - FRANCE
Tél. +33 (0) 970 408 129 - info@rivieragames.com - www.rivieragames.com

Fabriquée en Chine

PRISON
BREAK

VIRUS



1. PREFACE

Bonjour, bienvenue à Escape room le jeu. Comme dans les salles Escape ROOM partout dans le monde, vous êtes « enfermés » et le but est de trouver les codes afin de vous « échapper » dans un délai de 60 minutes à condition de résoudre les énigmes. Réfléchissez bien. Le jeu d'équipe, la bonne communication, l'ingéniosité, la créativité, la logique sont très importants.

Cette boîte contient 4 jeux d'aventure par ordre croissant de difficulté. Comme dans « le vrai » Escape Room, vous ne pouvez jouer qu'une fois à chaque jeu.

Êtes-vous prêts à relever le défi ?

2. APPLICATIONS ET SITE INTERNET

Téléchargez l'application pour une musique d'ambiance, partagez la photo de votre équipe et le moment de votre victoire sur les réseaux sociaux.

Consultez le site web www.escaperoomthegame.com pour toutes questions, vidéos concernant les règles du jeu et les informations pour chaque jeu que vous pourrez imprimer. À la fin du jeu, découvrez comment vous auriez pu résoudre les énigmes ainsi que l'endroit où les indices étaient cachés.



Contenu du jeu :

- Timer
- 16 clés
- 8 cartes indices par aventure
- Lecteur de cartes indices
- 4 aventures :
- 1 - Prison Break ★★★★★
- 2 - Virus ★★★★★
- 3 - Alerfe nucléaire ★★★★★
- 4 - Temple des Aztèques ★★★★★

Niveau de difficulté



Lecteur de cartes indices

INFORMATION CRUCIALE...
Lisez attentivement et en intégralité les règles du jeu.
Regardez la vidéo concernant les règles du jeu sur le site web.
Vous en aurez besoin pour pouvoir vous échapper.

IMPORTANT : LISEZ, REGARDEZ ET COMMUNIQUEZ.

3. PREPARATION

Mettez 3 piles 1.5V AA (piles Alcalines non fournies) dans le Timer et réunissez les 16 clés. Trouvez l'enveloppe et les cartes-indices qui correspondent à l'aventure à laquelle vous allez jouer. Nous vous recommandons de jouer en premier à Prison Break, ensuite à Virus et ainsi de suite, car la difficulté des jeux est en ordre croissant. Chaque joueur doit disposer d'un stylo et de papier. Faites en sorte d'avoir un bon éclairage afin que tout le monde puisse avoir une vision parfaite sur tous les éléments du jeu. Examinez attentivement les détails sur les clés et le Timer avant de commencer le jeu.

4. BUT DU JEU

Chaque aventure contient 3 parties. Dans chaque partie, vous devez trouver un code comprenant 4 clés que vous allez insérer dans le Timer. Trouvez les 3 bons codes avant les 60 minutes et vous aurez gagné la partie.

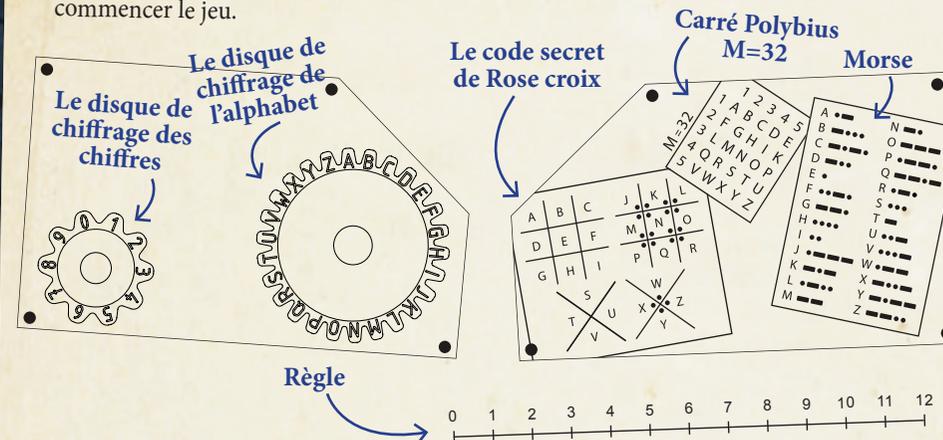
5. LE JEU

Attention... N'ouvrez aucune enveloppe ou article scellé à moins d'en avoir l'instruction. Prenez l'enveloppe partie 1 de l'aventure que vous avez choisie et lisez à voix haute l'histoire au dos de l'enveloppe. Ensuite, vous pourrez ouvrir l'enveloppe. Vérifiez que le contenu de l'enveloppe correspond à la **description indiquée sous le rabat de l'enveloppe.**

C'est complet ? Sortez tous les articles de l'enveloppe et retirez-les du cadre. Allumez le Timer en appuyant sur ON et ensuite pressez Start. Si vous voulez être accompagnés par la musique en utilisant l'application, appuyez sur le bouton Play en même temps que Start. Le jeu commence. Tous les joueurs doivent examiner méticuleusement les deux côtés du matériel fourni. Cherchez les indices, codes et morceaux de casse-têtes. Jouez en équipe. Une fois que vous avez trouvé le premier des 3 codes, prenez les 4 clés correspondantes et insérez-les dans le timer. Si le code est bon, vous entendrez le signal sonore correspondant. Vous pourrez alors ouvrir l'enveloppe suivante de l'aventure et tenter de déchiffrer le 2ème code. Après avoir entré le 3ème bon code, vous entendrez la musique de « victoire » et le temps s'arrête.

6. LE TIMER

Pendant le jeu, de temps en temps, vous allez tomber sur le TEXTE ou le logo ER. Cette information est importante car cela signifie que vous devez convertir quelque chose en utilisant soit l'un des systèmes de décodage situé sur l'un des 2 côtés du TIMER, soit en lisant les informations inscrites sur le dispositif situé sur le haut du TIMER. N'utilisez jamais le Timer à moins que vous ne trouviez le texte ou le logo ER. Chaque aventure nécessite seulement un code secret. Étudiez les codes attentivement avant de commencer le jeu.



COMMENT RENTRER UN CODE

Une fois que vous aurez trouvé un code, insérez les 4 clés de la gauche vers la droite dans le Timer. Si le code entré n'est pas bon, vous entendrez un son d'erreur et une minute sera décomptée du temps restant. Réessayez de trouver le bon code car vous ne pourrez continuer qu'une fois que vous l'aurez trouvé. Si vous avez rentré le bon code, vous entendrez un son de confirmation. Pensez à toujours retirer les clés du timer après avoir rentré un code.

