

A dark blue vertical bar runs down the left side of the page. A blue arrow points to the right from this bar, containing the date.

30/07/2019

Escape Game N°1

Asnelle 2019

Several thin, curved lines in dark blue and light grey originate from the bottom left and sweep upwards and to the right.

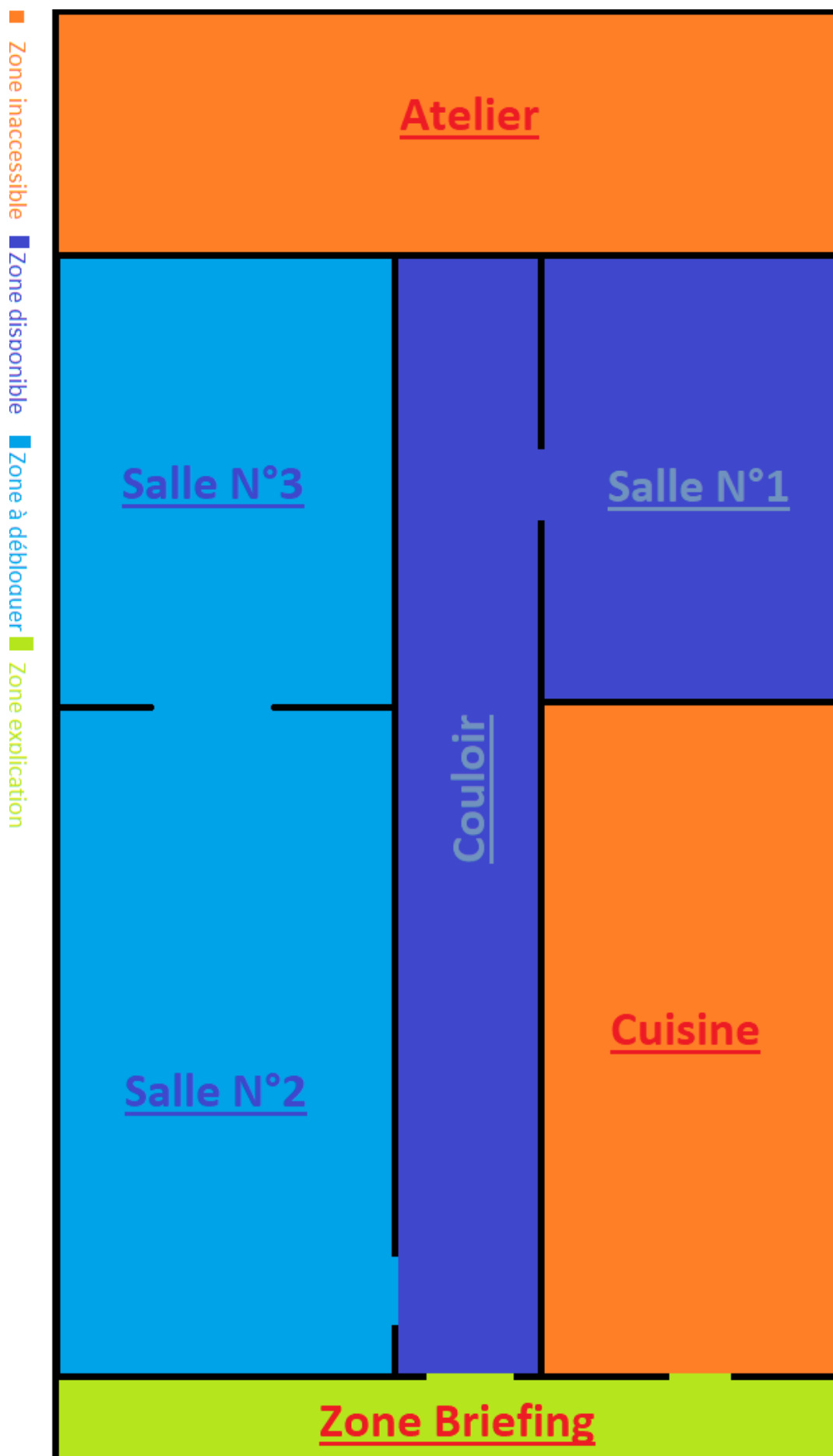
Rémy Scherier

Mise en place de l'escape Game :

Préparation :	2
Utilisation de l'espace :	3
Enigme :	4
Lancement de la partie :	5
Rôle du joueur / briefing :	5
But :	5
Condition de victoire :	5
Echec	5
Déroulement.....	6

Préparation :

- **Plan**



Utilisation de l'espace :

❖ Salle 1

- Lettre recrutement :
- Coffre 1 :
 - Palme x4
 - QR code 1
 - Phases découpées
 - Mot
- Clé (placée dans un trou, pour éviter de la perdre dans la poussière)

- QR code 2

- Enigme finale

- Coffre 2 :

- clé USB

- divers (possibilité de mettre n'importe quel objet aléatoire dedans (Attention a pas bloquer le jeu en mettant une énigme ou tableau à l'intérieur))

❖ Couloir

- Papier

❖ Salle 2

- Code Morse
- Code Binaire
- Clé coffre 3
- Coffre 3 :
 - Enigme / tableau (celons envie du MJ)

❖ Salle 3

- Clé coffre 2
- Image manquante (aide pour chercher clé dans les tapis de sol)
- Alphabet Grec

❖ Maître du jeu

- Badge d'accès (porte salle 2, tableau grec au dos)

Enigme :

- Phrase découper : *Il parait que le lieutenant est tête en l'air et qu'il a la clé magnétique sur lui (17 mots)*

- Lettre recrutement : *mots surlignés (Animal, Avion, voiture,...)*

- QR code 1 : *Les valeurs valides ont une somme égale à un multiple de 3*

- QR code 2 : *recette des crêpes*

- Mot : *« palme » écrit en minuscule et au nombre de 4 dans la malle -> décalage de 4 pour les lettres en minuscule*

- Code Morse : *Sur 3 enfants 1 est réceptif naturellement aux ordres le 4eme est le scientifique (ordre des phrase : 3>1>4>2)*

- Code binaire : *Le soldat Bryan ainsi que Philippe sont dangereux, je dois faire attention.*

- Papier : *mot en rapport avec le jeu (ex : avion, tank, char, ...) avec une valeur au dos*

- Alphabet Grec : *7^{ème} ligne supprimé -> décalage de 7 pour les lettres en majuscules*

-Enigme Finale : *Nous attendons impatiemment vos données dans le dix-huitième char du camp d'entrainement, venez seul au lieu de rencontre et votre famille sera sauve et libérée de nos camps.*

Lancement de la partie :

Rôle du joueur / briefing :

Vous êtes les agents spéciaux de la base secrète d'Asnelle, suite à son arrestation nous avons eu connaissance que l'agent Johnson a volé des informations confidentiels de la base et les avaient caché dans le bunker attendant l'heure de l'échange. Votre mission retrouver les informations volées, trouvé quels informations ont été volé, savoir quand et où aura lieu l'échange et enfin trouvé l'identité du contact vous avez exactement 1 heure avant que le bunker soit nettoyer rendant impossible le succès de cette mission. Bon courage

But :

Retrouver la clé USB, déchiffrer le message codé et trouvé à qui Johnson devait donner les informations

Condition de victoire :

- 1- Trouvé la clé avec les informations confidentiels (victoire minimal raison : empêche quiconque de les avoir afin de préserver l'avantage de la surprise sur l'ennemi)
- 2- Décoder le code (victoire complète du scenario : vous avez gardé les informations secrètes, vous savez quand et avec qui a lieu l'échange ce qui permettra surement de suivre l'informateur et d'infiltrer le réseau ennemi ?)

Echec

- Vous n'avez pas réussi à récupérer les informations subtilisés par Johnson et un complice infiltré dans vos rangs a pu récupérer les informations et les donner à l'informateur, toute avantage militaire de la base est compromis et la réussite du débarquement en sera fortement influencée, les chances de libération de la France en sont fortement réduite.

Déroulement

