

SYNOPSIS : CELLULE 408

Albert Dreyfus à été condamné dans cette cellule pendant des décennies jusqu'à ce qu'il en meurt.

Plusieurs messages on été laissé dans sa cellule et celui n'a jamais réussi à en décoder le contenu.

Si vous voulez pourvoir vous en échapper, résolvez les énigmes au plus vite.

Énigme 1 :

Les joueurs devront regarder par le trou de la porte pour apercevoir le premier indice. Là où il y'a écrit LOOK.

Ils verront sur le mur 4 symboles qu'ils trouveront par la suite dans la salle.

Chaque symbole est liée à un chiffre.



Code : 1374

Indices à donner :

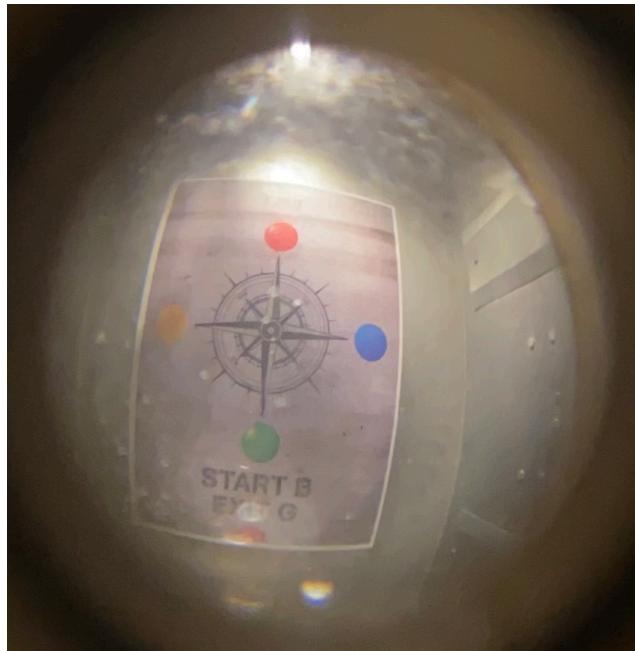
- 1) Avez-vous vu ce qu'il y a écrit su la porte ? Regardez bien
- 2) Reconnaissez vous des symboles similaires dans la pièce ?
- 3) Actionnez les bons interrupteurs en fonction des chiffres obtenus.

Énigme 2 :

En regardant bien le trou qui s'allume, on retrouve une boussole. Avec des couleurs comme directions.

On voit également la mention « START B » et « EXIT G ».

On comprend qu'il faut retrouver les bonnes directions pour aller du point B au point G à partir du labyrinthe.



Indices à donner :

- 1) Que voyez-vous dans le trou qui s'illumine ? Une boussole.
- 2) Une boussole sert à donner des directions. Qu'est ce qui pourrait vous permettre d'avoir des directions ? Le labyrinthe.
- 3) Cliquez sur les bonnes couleurs sur le casier dans le mur suivant les directions trouvées.



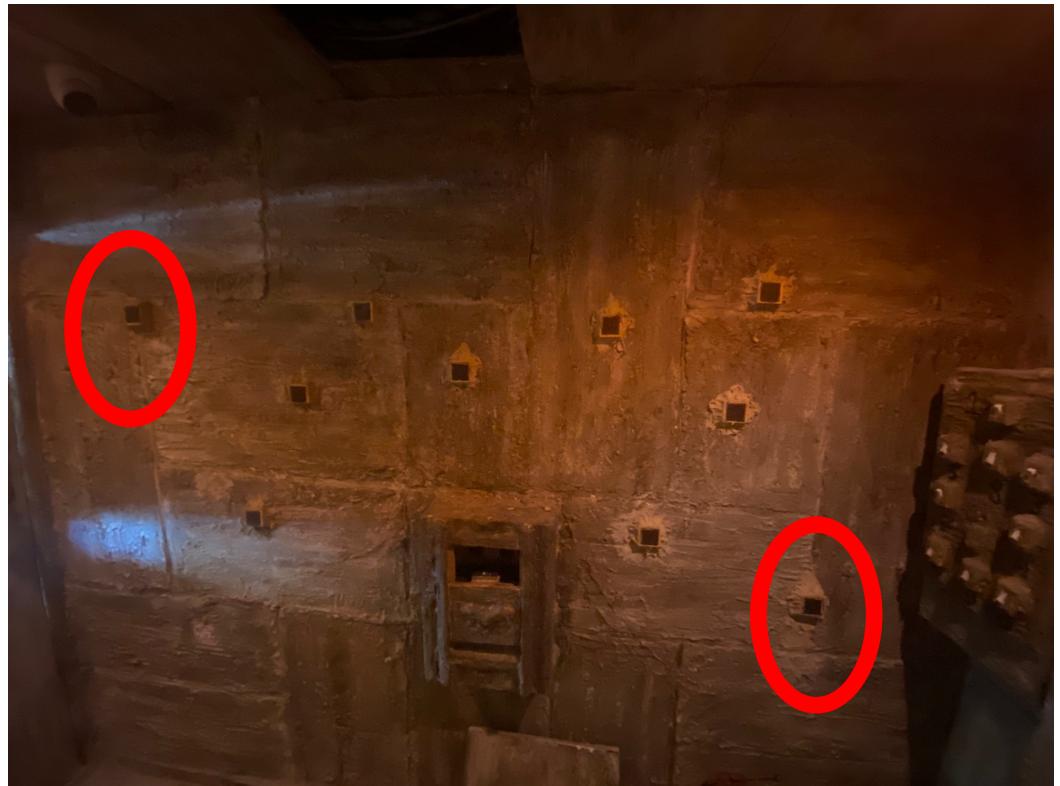
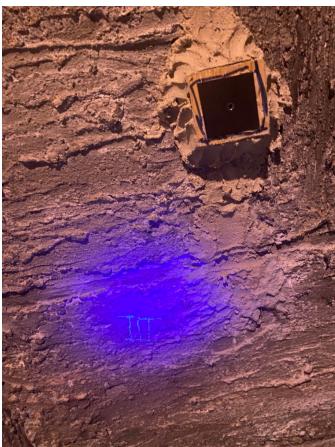
Code : Rouge – Bleu – Rouge – Jaune - Vert - Jaune

Énigme 3 :

En utilisant la lampe UV trouvée dans le casier les joueurs trouveront des chiffres liée à tous interrupteurs sur le mur.

Ils trouveront également des petits bonhomme qui se tiennent la main, vers le chiffre 3 et 6.

Les joueurs devront comprendre qu'ils devront poser la main sur l'interrupteur et se tenir les mains pour déclencher le mécanisme



Indices à donner :

- 1) Fouillez bien avec la lampe, des inscriptions secrètes apparaîtront.
- 2) Regardez bien près des interrupteurs ? Que voyez vous sur à cotés de certains chiffres ?
- 3) Faites comme sur les symboles, touchez les bons interrupteurs et tenez-vous les mains.

Énigme 4 :

Les joueurs devront allumer l'interrupteur dans le casier qui s'est débloqué, pour voir apparaître des symboles dans le quadrillage de la lampe.

La même lampe est dessinée avec des chiffres dans le casier. Les joueurs devront retrouver à quel chiffre correspond chaque forme.

Indices à donner :

- 1) Allumez l'interrupteur dans le casier qui s'est débloqué.
- 2) Faites le lien entre le schéma et la lampe dans la salle.
- 3) Chaque forme correspond à un chiffre.
- 4) Regardez bien le sens de la flèche.



Code : 426

SYNOPSIS : JOKER

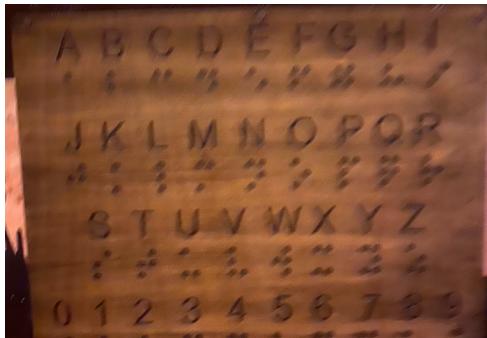
Le grand groupe DC comics, éprouvait beaucoup de jalousie à l'égard de Marvel. Ils ont tout mis en œuvre pour leur nuire un maximum.

Ils ont fait appel à une des figures de la méchanceté : le JOKER. Sa mission à été de saboter Marvel. Celui à réussit à s'emparer du célèbre gand de Thanos.

Retrouvez le au plus vite, vous n'avez pas de temps à perdre.

Énigme 1 : BRAILLE

Les joueurs trouvent dans un premier temps une plaque de braille. Chaque forme de point correspond à un chiffre ou une lettre



En liant les formes trouvées derrières les tissus , on retrouve le code suivant.
L'ordre à suivre est donné par les couleurs du cadenas.



Indices à donner :

- 1) Que vous indique la plaque marron avec les points ?
- 2) Faites le lien avec ce que vous touchez en dessous des tissus de couleur.
- 3) L'ordre vous ai indiqué par le cadenas à couleurs.

Code : 2479



Énigme 2 :

Une fois le cadenas à couleur ouvert les joueurs trouvent cette objet.

Il devront le placer au bon endroit pour afficher le prochain indice

En plaçant l'objet au bon endroit plusieurs points s'illuminent sur ce boîtier



Indices à donner :

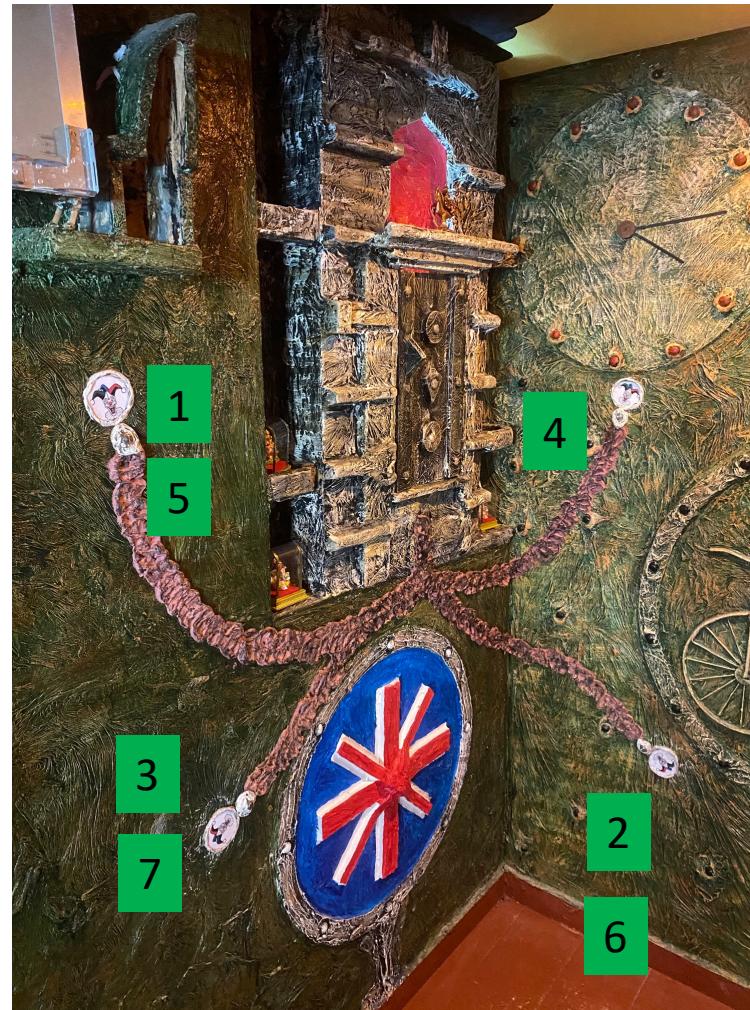
1) Retrouvez l'emplacement secret de l'objet trouvé.

Code : XXX

Énigme 3 :

Plusieurs points s'illuminent les uns après les autres :

Maison – Vélo – angelterre holroge -



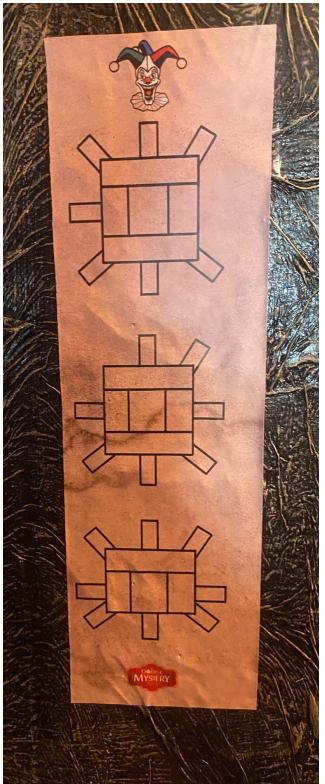
Maison – Byciclette – Angleterre – Montre – Maison –Byciclette - Anglettere

En cliquant dans l'ordre sur les différents points avec le « joker », un casier s'ouvre.

Indices à donner :

- 1) Que remarquez vous sur le boitier avec les lumières ?
- 2) Regardez bien à quoi pouvez vous le lier.
- 3) Une ordre précis est à suivre attention.

Énigme 4 :



Les joueurs retrouvent ce parchemin sur l'arrière du casier.

Ils devront retrouver à quel forme il fait référence.

4



5

9

Chaque forme manquante sur les parchemins, à un nombre de points spécifique.

L'ordre est donné par le parchemin.



Indices à donner :

- 1) Que vous rappelle les formes sur le parchemin retrouvé ?

Énigme 5 :

Les joueurs retrouvent en ouvrant, plusieurs formes géométriques de couleurs.

Ils devront les mettre en place dans le carré.



L'indice se trouve derrière la porte.

On peu y voir la bonne manière d'encastrer les formes géométriques

Indices à donner :

- 1) Que pouvez vous faire avec les formes géométriques trouvées ?
- 2) Regardez derrière la porte. Ne s'agit-il pas des même formes ?

