

ESCAPE GAME UBO

—○—
PRÉPARATIFS

CONTEXTE

LE SCÉNARIO

MESSAGE DU FUTUR

An 2248 – À la suite d'un faisceau de circonstances mêlant dérèglement climatique, catastrophes naturelles à répétition, épuisement des ressources fossiles, décisions politiques irréfléchies et perte de savoirs scientifiques, l'Humanité a fini par régresser en revenant à un moyen-âge technologique teinté d'obscurantisme.

Une communauté de chercheurs du futur a néanmoins décidé d'intervenir. Pour eux, c'est l'interruption d'un libre accès aux recherches et au partage des connaissances qui a empêché les humains du début du XXI^{ème} siècle de réagir.

Alors que l'Humanité est au bord du gouffre, ils réussissent la prouesse de créer un tunnel temporel afin d'envoyer un message à leurs ancêtres, les doctorants du XXI^{ème} siècle, pour leur confier la plus importante des missions : rétablir le libre accès aux connaissances.

Saurez-vous relever le défi ?

DURÉE :

60 minutes

VOTRE RÔLE

Vous allez être le « Maître du jeu ». À ce titre, vous :

- ◆ Introduisez la partie (accueil, lecture du texte d'introduction, lancement du jeu)
- ◆ Distillez des indices aux joueurs au fil de l'eau pour qu'ils ne restent pas bloqués

Pour cela, vous trouverez dans le document « 2_Déroulé » des indices à fournir aux joueurs au « bon moment », c'est-à-dire ni trop tôt, ni trop tard, afin de trouver le subtil équilibre entre ennui (trop d'indices, le jeu est trop facile) et frustration (pas d'indice, on ne sait pas quoi faire). Vous êtes le seul juge pour déterminer à quel moment donner les indices. Nous vous avons fourni un timing indicatif qui correspond à la durée théorique de chaque phase. Vous pouvez vous baser sur ce timing afin de savoir si l'équipe est en avance, et donc que vous n'avez pas à l'aider, ou si elle est en retard, et donc qu'il faut lui donner plus d'indices.

De manière générale, si vous constatez que les joueurs bloquent 5 minutes sur une énigme, donnez-leur un indice, puis le suivant, etc. Rappelez-vous bien, le maître-mot est bienveillance, et vos ennemis sont l'ennui et la frustration !

BUT DU JEU

Les joueurs vont devoir résoudre la mission qui leur est confiée en moins de 60 minutes, en alternant phases de fouille, de manipulation et de réflexion.

PRÉPARATIFS

MATÉRIEL :

Préparatifs :

- ◆ 1 imprimante
- ◆ 1 paire de ciseaux
- ◆ du masking tape (scotch qui n'abîme pas les murs)
- ◆ 3 pochettes cartonnées

Pendant la partie :

- ◆ 1 ordinateur
- ◆ Papier et crayons (pour prendre des notes)

MISE EN PLACE :

En amont :

1. **LISEZ** ce fichier « 1_Préparatifs » ainsi que le fichier « 2_Déroulé ».
2. **IMPRIMEZ** le fichier « 3_Escape Game UBO » en A4 **recto couleur**.
3. **DÉCOUPEZ** les éléments des pages 5 à 9.
4. **PRÉPAREZ** les 3 pochettes indiquées « À cacher », « À laisser en évidence » et « À afficher ».
 - a. **Contenu de la pochette « À cacher » :**
 - ◆ Fenêtre décryptage
 - ◆ Fenêtre rouge-bleu-vert
 - ◆ Fenêtre à boutons coulissants et fenêtre avec grille
 - ◆ Fenêtres de la voie verte (Roméo, Juliet, Hal, Héloïse, Lara, Tel et Les gardiens de la Voie Verte)
 - b. **Contenu de la pochette « À laisser en évidence » :**
 - ◆ Document A4 « La voie verte »
 - ◆ Document A4 « La voie dorée »
 - ◆ Flyer « Le libre accès qu'est-ce que c'est ? »
 - ◆ La carte de visite
 - c. **Contenu de la pochette « À afficher » :**
 - ◆ Les deux tableaux « LE LIBRE ACCÈS »
 - ◆ Affiche cadenas mots-mêlés
5. **COPIEZ-COLLEZ** le dossier « 4_Jeu_PC » sur votre ordinateur.

Le jour J :

6. **CACHEZ** les éléments de la pochette « À cacher »

Notez au fur et à mesure sur le **Mémo organisateur** (p.1 du fichier « 3_Escape Game UBO ») où vous cachez les différents éléments dans la pièce, afin de les retrouver facilement en cours de jeu et de checker au fur et à mesure ce qui a été trouvé par les joueurs. Les cachettes doivent rester simples et accessibles. A aucun moment les joueurs ne devraient avoir à monter sur quelque chose ou à démonter quoi que ce soit.

Exemples de cachettes : dans une poubelle, sous un coussin de canapé, dans un magazine ou un livre en évidence (veiller à ce que ce magazine ne soit pas lui-même dans une pile ou une bibliothèque et que l'indice dépasse légèrement), sous une chaise, un bureau, un tapis, dans une poche de vêtement, sous les branches d'une plante...

7. LAISSEZ VISIBLES les éléments de la pochette « À laisser en évidence », dispatchés un peu partout dans la pièce.

8. AFFICHER les éléments de la pochette « à afficher ».

*L'affiche au mur **bien en évidence**, et les 2 tableaux « Le libre accès » ailleurs dans la pièce **de telle manière qu'il soit impossible pour un joueur de voir en même temps 2 de ces 3 éléments** (en en plaçant un sous une table et un autre derrière un meuble ou une TV, par exemple).*

9. CLIQUEZ sur le fichier « *index.html* » (dans le dossier « 4_Jeu_PC ») pour lancer la partie de jeu (en mode hors connexion).

10. CONSERVEZ avec vous pendant la partie le document « 2_Déroulé ».