

# ESCAPE GAME UBO

—○—  
DÉROULÉ

## VOTRE RÔLE

**Vous êtes le Maître du Jeu.**

**À ce titre, vous :**

- ◆ Introduisez la partie (accueil et lancement du jeu)
- ◆ Distillez des indices aux joueurs au fil de l'eau pour qu'ils ne restent pas bloqués
- ◆ Assurez le débriefing une fois la partie terminée

## UTILISATION DES INDICES

Vous trouverez dans ce document 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 si ils ne sont toujours pas débloqués, etc.

Rappelez-vous bien, le maître-mot est bienveillance, et vos ennemis sont l'ennui et la frustration !

## ACCUEIL DES JOUEURS ET LANCEMENT DE LA PARTIE (5 MIN)

### 1 - Vous accueillez les joueurs :

**Lisez à voix haute le texte qui suit :**

« Un phénomène extraordinaire est en train d'avoir lieu. Des objets et des documents mystérieux viennent d'apparaître dans la pièce où nous sommes.

Parmi ces objets, cet ordinateur ouvert sur la page de cette vidéo. Apparemment un message pour vous !

Mais avant de vous la diffusez, je vais vous rappeler les règles d'or d'un bon Escape Gameur »

### 2 - Puis vous rappelez aux joueurs les 3 règles d'or d'un bon Escape Gameur :

**1. « FOUILLER !** Tout Escape Game commence par une phase de fouille pour trouver des indices permettant d'avancer dans le jeu. Cette fouille doit être assidue. N'hésitez pas à fouiller partout dans la pièce : ouvrir les tiroirs, regardez sous les tables... Seules conditions : ne rien casser, ne pas toucher aux fils ou aux prises électriques, ne grimpez sur rien ni personne... Bref ne vous mettez pas en danger et respectez l'intégrité de votre environnement !

**Attention,** certains éléments comportent l'indication « Ne pas déplacer », respectez-la ! Laissez ces éléments en place et contentez-vous de les décrire aux autres joueurs.

Tout ces indices vont vous servir... Ou pas ! Il n'est pas impossible que des fausses pistes soient intégrées au jeu afin de vous faire perdre du temps...

**2. COMMUNIQUER !** Une bonne communication entre les membres de l'équipe est nécessaire pour réussir. N'hésitez pas à communiquer oralement sur vos trouvailles, vos lectures, vos déductions... Quelque chose qui vous paraît anodin pourra faire tilt chez un autre joueur.

**3. DEMANDEZ DE L'AIDE !** Je suis votre ami ! Dans toute escape room, un Maître du jeu suit votre avancée grâce à des caméras et vous envoie des indices pour vous aider à avancer. Ici, pas de caméra, mais un Maître du jeu bienveillant – moi – auquel il ne faudra pas hésiter à faire appel. »

**3 - Vous lancez la partie en diffusant la vidéo aux joueurs.**

## PHASE 1 : PHASE DE FOUILLE (5 MIN)

**Les joueurs commencent par fouiller la pièce.**

Ils doivent trouver les éléments que vous avez préalablement indiqués sur votre Mémo. Checkez au fur et à mesure de leurs découvertes, et indiquez-leur quand tout a été trouvé.

Cette partie ne doit pas durer plus de 5 minutes. N'hésitez pas à guider les joueurs par « chaud/froid » si vous sentez que la frustration s'installe.

**Attention :** ils ne doivent pas déplacer les éléments comportant l'indication « Ne pas déplacer ! »

### ÉLÉMENTS À TROUVER

- ◆ Fenêtre "Décryptage"
- ◆ Fenêtre avec trois points "rouge-bleu-vert"
- ◆ Fenêtre à boutons coulissants
- ◆ Toutes les fenêtres de La Voie Verte (Roméo, Juliet, Hal, Héloïse, Lara, Tel et "Les gardiens de La Voie Verte")

## PHASE 2 : SE CONNECTER À L'ORDINATEUR (10 MIN)

Afin de déverrouiller l'ordinateur, les joueurs doivent trouver un identifiant et un mot de passe. Pour cela ils doivent décoder la carte de visite.

### Jeu 1 : Décoder l'identifiant

**Éléments :**

- ◆ Carte de visite
- ◆ Affiche « Le Libre Accès - Qu'est-ce que c'est ? »

**Principe :** Prélever dans le texte de l'affiche « Le Libre Accès - Qu'est-ce que c'est ? » les mots dont les coordonnées sont indiquées sur la carte de visite (les indications sont le titre d'un paragraphe, quelle ligne du paragraphe et quel mot de cette ligne est à prélever). Puis enlever aux lettres de ces mots les lettres indiquées dans la parenthèse.

**Indice 1 :** Vous recherchez un identifiant.

**Indice 2 :** L'adresse mail a l'air effacée, mais des indications ont été inscrites !

**Indice 3 :** Paragraphe – Ligne – Mot

**Indice 4 :** Les mots prélevés dans les paragraphes du texte forment un ensemble de lettres auquel il faut retirer celles contenues dans la 2ème parenthèse !

### SOLUTION

[GASPARD-TAGE@libre-access.tech](mailto:GASPARD-TAGE@libre-access.tech)

## Jeu 2 : Décoder le mot de passe

### Éléments :

- ◆ Carte de visite
- ◆ Fenêtre Rouge-Bleu-Vert
- ◆ Affiche « Le Libre Accès - Qu'est-ce que c'est ? »

**Principe :** Sur l'affiche, il y a un mot en rouge, un en vert et un en bleu. Chaque lettre de ces mots doit être placée dans le tableau de la fenêtre Rouge-Bleu-Vert pour en déterminer la valeur, correspondant à l'addition de ses coordonnées (Ex : M est aux coordonnées 2/2, sa valeur est donc  $2 + 2 = 4$ ). Les mots sont ainsi transformés en nombres, avec lesquels il faut effectuer l'opération indiquées sur la carte de visite.

**Indice 1 :** Vous recherchez un Mot de Passe.

**Indice 2 :** 3 couleurs apparaissent sur la carte, mais également ailleurs... Des couleurs « fondamentales » ?

**Indice 3 :** Des mots en rouge en bleu et en vert apparaissent sur une affiche.

**Indice 4 :** Une affaire de coordonnées...

**Indice 5 :** En additionnant les coordonnées on obtient la valeur de chaque lettre.

**SOLUTION**

851471

Les joueurs tapent l'identifiant et le mot de passe sur l'ordinateur : une messagerie-chat se lance sur laquelle professeur Tage prend la parole pour lancer la suite du jeu : les joueurs vont devoir rechercher le code d'accès des archives.

## PHASE 3 : RETROUVER LE CODE D'ACCÈS (25 MIN)

**À l'écran :** les joueurs ont une demande de code divisée en 2 séries de cases à remplir : 4 cases vertes et 3 cases dorées

### RETROUVER LE CODE : PARTIE VERTE

Les joueurs vont devoir résoudre les 4 jeux liés aux 4 premiers Gardiens de la Voie Verte, puis transformer les 4 nombres ainsi trouvés en 4 lettres.

**Attention :** les joueurs ont accès à 6 fenêtre à résoudre, dont uniquement 4 leur serviront ! Les 2 autres ne sont que des fausses pistes uniquement là pour leur faire perdre du temps !

## Jeu 1 : Ordre de résolution

### Éléments :

- ◆ Fenêtre Les Gardiens de la Voie Verte
- ◆ Affiche « La Voie Verte »

**Principe :** Chaque gardien est nommé, et possède un blason dont le symbole est un chiffre-miroir (chiffre collé à son reflet) correspondant à l'ordre dans lequel ils doivent être résolu. Afin de savoir à quelle fenêtre correspond chaque Gardien, les joueurs peuvent se référer aux définitions indiquées sur l'affiche « La Voie Verte ».

**Indice 1 :** Les 4 cases vertes doivent correspondre à 4 Gardiens.

**Indice 2 :** Chaque Gardien a son propre blason.

**Indice 3 :** Miroir mon beau miroir...

**Indice 4 :** Les blasons correspondent à des chiffres qui se reflètent !

**Indice 5 :** Les définitions de l'affiche peuvent nous aider !

**SOLUTION**

Ordre de résolution : Roméo / Juliet / HAL / Héloïse (Fausses pistes : Tel et Lara)

## Jeu 2 : Roméo

### Éléments :

◆ Fenêtre Roméo

**Principe :** Chaque série de chiffres associées à une mention correspondant à la présence et au placement corrects ou non de ces chiffres dans le code final (principe Mastermind).

**Indice 1 :** 0 en 1<sup>ère</sup> position.

**Indice 2 :** 1 en 2<sup>ème</sup> position.

**Indice 3 :** 4 en dernière position.

SOLUTION

14 (014)

## Jeu 3 : Juliet

### Éléments :

◆ Fenêtre Juliet

**Principe :** Trouver le bon chemin dans le labyrinthe permet de passer par 2 chiffres et 1 signe mathématique « + ».

**Indice 1 :** Ne vous perdez pas !

**Indice 2 :** Les éléments semés sur le chemin vers la sortie vous seront utiles.

**Indice 3 :** Plus qu'à calculer !

SOLUTION

11 (6 + 5)

## Jeu 4 : HAL

### Éléments :

◆ Fenêtre HAL

**Principe :** Sur chaque grille : partir du point et dessiner le trajet indiqué par les flèches.

**Indice 1 :** Suivez la flèches !

**Indice 2 :** Dessiner, c'est gagner !

SOLUTION

23

## Jeu 5 : Héloïse

### Éléments :

◆ Fenêtre Héloïse

**Principe :** En partant de la lettre départ dans la grille et en suivant le trajet indiqué à gauche, une phrase peut être lue.

**Indice 1 :** Une lettre sert de point de départ...

**Indice 2 :** Suivez la flèche, et lisez !

SOLUTION

14

Les joueurs ont obtenu 4 nombres (14, 11, 23 et 14) pour renseigner le code demandé. Mais il leur faut 4 lettres !

## Jeu 6 : Transformer les nombres verts en lettres :

### Éléments :

- ◆ Fenêtre Décryptage

**Principe :** Il faut remplacer chaque chiffre par une lettre. Une cassette est associée au code vert – cela signifie que la lettre K est associée au chiffre 7 (cassette = K7). Si K=7, alors L=8, M=9, etc. en déroulant l'alphabet.

**Indice 1 :** Comment associer chiffres et lettres... La solution est peut-être enregistrée quelque part...

**Indice 2 :** La clé du code est sur une cassette.

**Indice 3 :** Si K=7, alors L=8, M=9, etc.

## SOLUTION PARTIE VERTE

ROAR

(En bonus si les joueurs décident de faire les jeux Tel et Lara (fausses pistes), les solutions sont : Tel : 8 / Lara : 5)

## RETROUVER LE CODE : PARTIE DORÉE

Les joueurs vont devoir résoudre les jeux liés aux documents concernant la Voie Dorée, puis transformer les 3 nombres ainsi trouvés en 3 lettres.

## Jeu 1 : Les interrupteurs

### Éléments :

- ◆ Fenêtre à boutons coulissants

**Principe :** Chaque bouton est associé à 2 propositions sur l'écran. En positionnant chaque bouton dans la direction correspondant à la bonne proposition, le bouton pointera vers une grille dont certaines cases sont en noir. En recopiant toutes les cases noires sur la grille vierge, 3 nombres vont apparaître.

**Indice 1 :** Les boutons sont en position neutre.

**Indice 2 :** 1 bouton, 2 possibilités.

**Indice 3 :** Que faire de toutes ces cases noires ?

**Indice 4 :** Recopier les cases sur la grille à droite fait apparaître quelque chose !

## SOLUTION

7 / 18 / 4

## Jeu 2 : Les éditeurs prédateurs

### Éléments :

- ◆ Affiche la Voie Dorée

**Principe :** Dans le dessin illustrant le texte décrivant les éditeurs prédateurs (en bas avec le requin) apparaît une curieuse rosace. En positionnant l'affiche à plat, et en observant la rosace avec le regard presque parallèle à la table et avec le chiffre 1 placé en haut de la rosace, on peut voir apparaître un début de message. En pivotant la rosace de façon à ce que le chiffre 2 soit en haut, la suite apparaît. En continuant la rotation avec le 3 et le 4, la phrase complète est révélée : Prenez le code doré à l'envers.

**Indice 1 :** Les prédateurs peuvent se nourrir de bien des choses...

**Indice 2 :** Cette rosace est bien mystérieuse... Mettons tout à plat, et changeons de point de vue

**Indice 3 :** 1, puis 2, puis 3...

**Indice 4 :** Regard rasant l'affiche, des mots apparaissent !

## SOLUTION

Prenez le code doré à l'envers

Les joueurs ont obtenu 3 nombres (7, 18 et 4) pour renseigner le code demandé, et savent désormais qu'il faut les placer à l'envers (4, 18 et 7). Mais il leur faut 3 lettres !

### Jeu 3 : Transformer les nombres dorés en lettres :

Éléments :

- ◆ Fenêtre Décryptage

**Principe :** Il faut remplacer chaque chiffre par une lettre. Une paire de ciseaux est associée au code doré – cela signifie que le chiffre 6 est associée à la lettre O (ciseaux = 60). Si O=6, alors P=7, Q=8, etc. en déroulant l'alphabet.

**Indice 1 :** Comment associer chiffres et lettres... Coupons court à la discussion pour avancer !

**Indice 2 :** La fenêtre de décryptage comporte un objet doré... La clé du code doré ?

**Indice 3 :** Une paire de ciseaux... Ciseaux... 6 O ?

**Indice 4 :** Si O=6, alors P=7, Q=8, etc.

## SOLUTION PARTIE DORÉE

MAP

### CODE COMPLET : ROAR MAP

Les joueurs tapent le code complet → la messagerie-chat continue et professeur Tage leur annoncent que le système de sécurité les a repérés et leur envoie une impulsion électromagnétique.

## PHASE 4 : REDIRIGER L'IMPULSION (10 MIN)

Les joueurs vont devoir trouver un code en associant leurs efforts et en communiquant efficacement ce qu'ils voient.

Jeu final :

Éléments :

- ◆ Poster Open Acces « Nuage de mots
- ◆ 2 tableurs « Le libre accès » avec la mention « à ne pas déplacer »
- ◆ Demande de code : 9 cases de couleur différents

**Principe :** À chaque case de demande de code est associée une couleur. Chaque couleur correspond à un mot sur l'affiche. Chacun de ces mot est présent sur un des tableurs. Au même emplacement dans l'autre tableur se trouve une lettre. Les 9 lettres ainsi trouvées constituent le code.

**Indice 1 :** Avez-vous bien vu les couleurs composant la demande code ?

**Indice 2 :** Où ailleurs trouve-t-on ces couleurs ?

**Indice 3 :** D'autres éléments ont des points communs avec cette affiche.

**Indice 4 :** C'est l'emplacement qui compte !

## SOLUTION

OPENAIRE

## CONCLUSION : VIDÉO FINALE (5 MIN)

Les joueurs entrent le code « OPENAIRE » sur l'ordinateur.

Le professeur Tage reprend la parole pour clôturer le jeu et féliciter les joueurs.

## FIN DU JEU & DÉBRIEFING