Afficher les règles à l’écran ou poser sur la table écrit en gros :

Les personnes présentes auront le même comportement que des PNJ. Elles ne pourront vous donner plus d’infos que ne le permet le jeu. Pour s’adresser à elles, positionnez-vous proche de votre interlocuteur et saluez-le en disant son nom.

Si vous avez quelque chose à leur dire, merci de le dire lentement en articulant bien afin de faciliter la compréhension.

Tour 1 : ils donnent tous une infos sur P1 (Hayato)

Hayato wa yomu ga suki desu

Hayato wa shinbun ga suki desu

Hayato wa umi ga suki desu

P1 dit ‘ou sont mes cartes’ : watashi no meishi wa doko desu ka ?

* Lui apporter 3 cartes (mer, journal, lire) ou 1 seule montrant les 3

Hayato donne une feuille découpée de sorte à ce que si elle est collée à une autre, les caractères visibles forment une phrase : Daisuke ni Keishiro no suki na iro wo kiku

* Keishiro no suki na iro wa nan desu ka

Daisuke répond : Keishiro wa midori ga suki desu

* Dire la phrase des étiquettes vertes : Aka ga suki desu

Keishiro donne 2 cartes à etiquettes rouges qui ‘Inosuke ni’ et ‘iu’, les autres formeront la phrase :

* fuyu wa kimasu

Inosuke répond : l’age de Tanaka san donne la fin du code (29)

Tanaka san no nenrei wa kōdo no saigo desu

* nan sai desu ka

Tanaka donne son age : ni juu kyuu sai desu

Enigme voc ‘fin du code’ et ‘age’ + localisation espace

Code secret : コードkōdo

Fin : saigo

テーブル teeburu : table

Inventaire :

-règles PNJ

-feuille de voc

-lettre (dire que le 6 est le début du code)

-enigme 1 mots croisés

-flashcards

-cartes de visite :

Ceci est une carte de visite

Correspondance symboles + dessins (plage, chaise, karaoké, fenêtre) => réponse E1

Schémas localisation espace + phrases => utiles pour E1

Phrases étiquettes rouges et vertes => figurants

Etiquettes bleues et jaunes => lettre

Déroulement :

Enigme 1 (mots croisés) -> badge -> salle de réunion

Enigme figurants -> moitié du code

Enigme lettre -> moitié du code