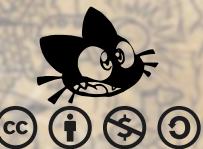


Le Trésor d'Ecco Rona

Escape game



2-3



20mins



Comment jouer ?

1. Préparation du jeu

Suivre les indications de la feuille de préparation jointe afin de préparer l'ensemble des cartes nécessaires. Les cartes sont ensuite mélangées et distribuées au joueur, à l'exception de la carte marquée "D".

Se munir d'un minuteur et le régler sur 20 minutes, et d'une boîte fermée par un cadenas à 3 ou 4 chiffres. Y placer un "trésor" pour les aventuriers :)

2. Début de partie

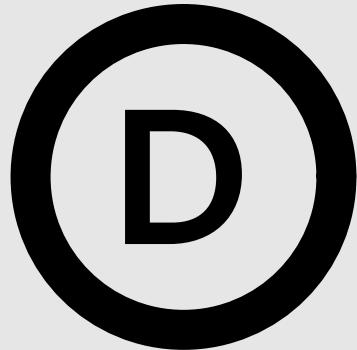
On lance le minuteur et on retourne la carte D, puis le jeu commence. N'hésitez pas à faire lire par les enfants les différents textes, aidez-les au besoin.

3. Cartes spéciales marquées

Les cartes marquées de ce symbole indique aux joueurs qu'il faut faire attention: il peut y avoir des indices (numéros) cachés dans les images, ou un objet doit être utilisé.

4. Utiliser un objet

Il peut être nécessaire dans certaines situations d'utiliser un objet, comme par exemple un marteau (carte numérotée 8, par exemple) sur un vase (carte numérotée 12, toujours en exemple) pour le casser. Dans ce cas, calculer la somme des cartes (20) et retourner la carte correspondante. Le maître du jeu doit veiller à la pertinence des actions, car elles n'ont pas toutes été envisagées et pourraient aboutir à un résultat imprévu. L'ensemble des actions sont logiques dans le cadre de cet escape game.



Le trésor d'Ecco Rona

Ecco Rona, un célèbre pirate né en 1785 et mort en 1817 à l'âge de 32 ans, a écumé les mers et les océans pour détrousser les navires remplis de richesses et d'or. Il a amassé une fortune qu'il a caché dans un endroit que personne ne connaît.

Vous êtes des chasseurs de trésors, mandatés par l'arrière petit-fils d'Ecco pour retrouver le trésor de son ancêtre. Vous avez 20 minutes pour y parvenir.

Prendre la carte ①

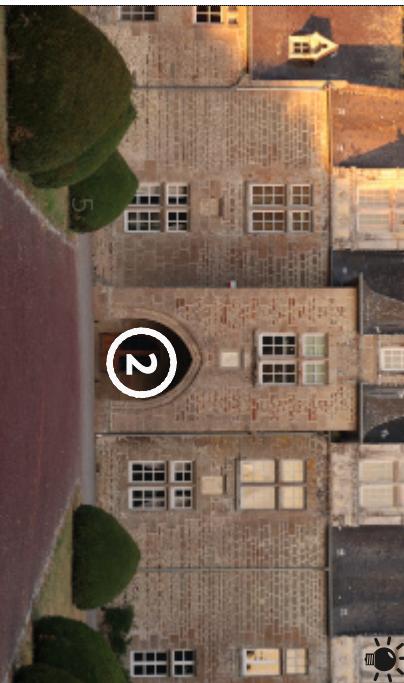
Le manoir d'Ecco

Eugène, l'arrière petit-fils d'Ecco Rona, vous a indiqué l'adresse du manoir d'Ecco.

Vous décidez de commencer vos recherches là-bas, et vous y rendez en train.

Vous arrivez devant un beau manoir.

Prendre la carte ②



Un tournevis

Au pied du buisson, vous trouvez un vieux tournevis rouillé.



2

Porte d'entrée

La porte d'entrée est verrouillée par un cadenas. A côté, une énigme:

"Le code du cadenas est l'âge qu'avait Ecco."



Prendre la carte ayant ce numéro pour entrer dans le manoir.

3

4
6



32

Vous entrez dans le hall du manoir.

Prendre la carte ③



4



31

Mauvais code !



33

Mauvais code !



30

Mauvais code !



16

**Un vieux briquet
pistolet**

Vous découvrez au pied de l'épave un vieux briquet pistolet, l'ancêtre du briquet actuel.



7

Vous découvrez une grille d'aération, vissée dans le bois.



8

Dans la cachette secrète se trouve la carte d'Ecco Rona indiquant l'emplacement d'une île mystérieuse !

Vous partez en avion pour cette île, en quête de nouvelles aventures !



Prendre la carte ⑨

Défaussez les autres cartes.

12

Vous dévissez les vis de la grille, et trouvez une cachette secrète !



Prendre la carte ⑧

6

Vous arrivez dans un magnifique placard à balais.



9

L'île mystérieuse

Vous amérissez près de l'île mystérieuse indiquée sur la carte trouvée dans les toilettes du manoir d'Ecco.

Prendre la carte ⑩

10

⑬

⑭



11

43653

13

S=4 E=3
H=2 P=7
R=1 Z=5
I=6 T=9

15

La grotte

En suivant un petit sentier, vous arrivez devant l'entrée d'une grotte.

Un perroquet se trouve près de là, et lorsque vous arrivez à côté de lui vous dit:

$$56-38 = ?$$



Prendre la carte correspondant au résultat pour continuer

19

Mauvais code !



14

Mauvais code !



17

Mauvais code !



18

Vous avez trouvé le bon code, le perroquet actionne un mécanisme secret qui ouvre un passage dans le mur de la grotte.

Vous avancez dans le passage secret sans savoir vraiment où il mène.

Prendre la carte **20**

23

Le codex

Vous trouvez par terre dans la grotte un codex, qui ne se déverrouille que par un code à trois chiffres.



Prendre la carte **24**

20

Vous arrivez dans une grotte sombre. On n'y voit rien. Une vieille torche est accrochée au mur, si seulement vous aviez quelque chose pour l'allumer ...



24

L'énigme finale

Vous prenez le codex, et découvrez un message placé à côté:

$$\begin{array}{r} 513 \\ + 253 \\ \hline ??? \end{array}$$

La page suivante contient une carte identique sans l'équation, afin que vous puissiez l'adapter à votre cadenas.

Vous pouvez aussi modifier cette carte afin de changer le nombre de chiffres. J'ai utilisé ce cadenas de UGears, mais rien ne vous empêche de fermer une boîte avec un petit cadenas à 3 ou 4 chiffres, et de mettre un "trésor" dedans ;)

36

Vous utilisez le briquet pour allumer la torche, qui s'enflamme et éclaire l'endroit.

Vous distinguez alors quelque chose sur le sol.

Prendre la carte ②2



Epilogue

Epilogue

Bravo, vous avez trouvé le trésor d'Ecco Vid ! Le codex renferme des diamants uniques et très anciens.

Vous rentrez en France faire part de vos découvertes à Eugène, qui fait don du trésor de son ancêtre à un musée.

Félicitations !

22

23

24

L'énigme finale

Vous prenez le codex, et découvrez un message placé à côté:

???

Ecrivez une équation sur cette carte ayant pour résultat le code de votre cadenas (3 ou 4 chiffres).