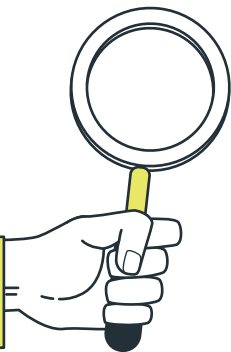


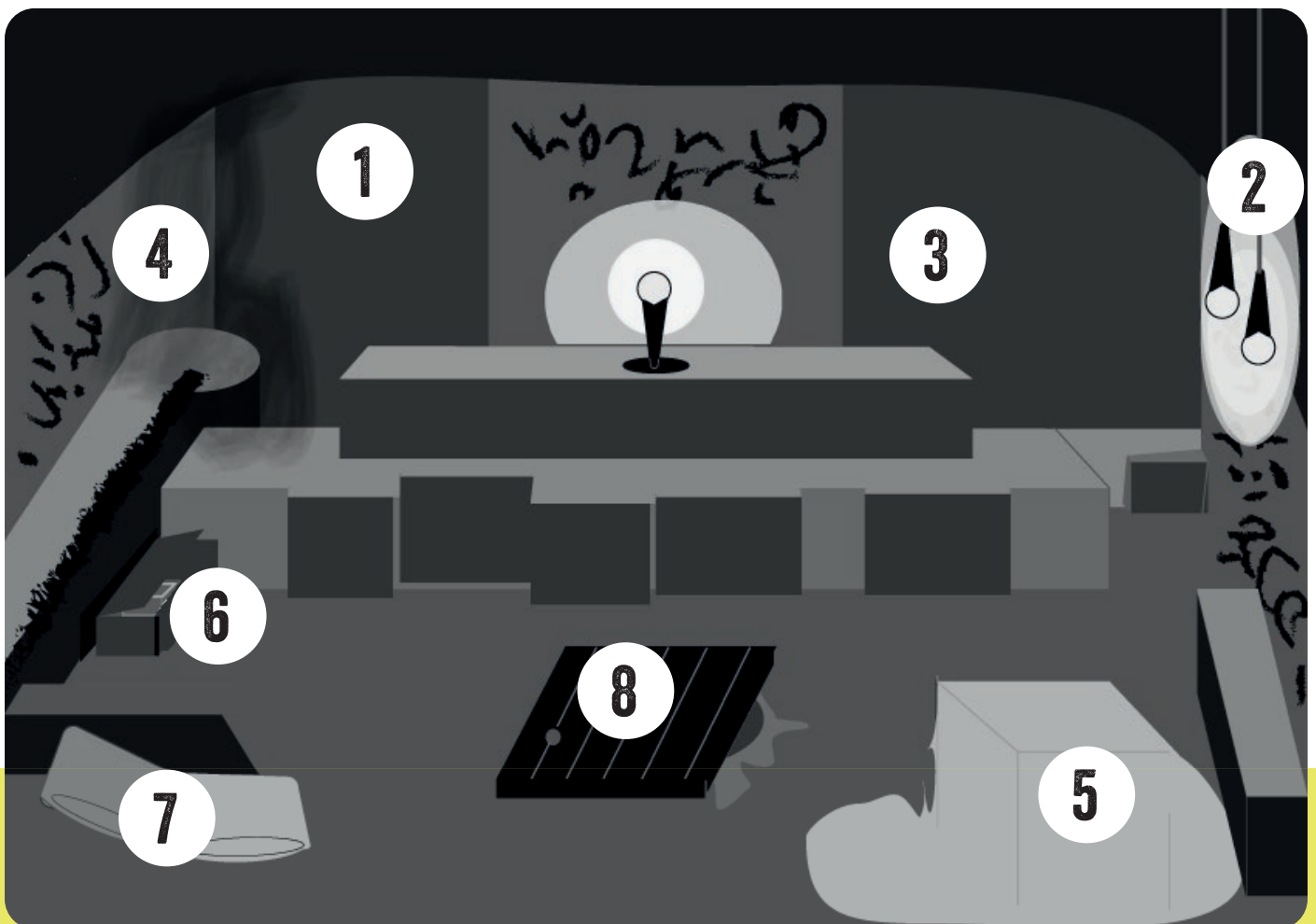
MAUDITE PIÈCE



Cher joueur,

Ton récit d'aventures commence instantanément à la vision de cette image. Elle t'illustre la pièce où tu te retrouves soudainement enfermé ! Tu as beau crier à l'aide, personne ne t'entend ! Tu ne sais que faire pour échapper à ton destin, tout semble bel et bien réel. Pars à l'exploration des différents éléments de cet espace clos pour espérer trouver une issue victorieuse. Les numéros correspondent à ceux des pages à lire en fonction de ce que tu veux explorer. Ainsi, pour trouver un indice près des spots de lumière, par exemple, rends-toi à la page 2. Tu peux effectuer tes recherches dans l'ordre que tu veux. Fais les bons choix. Bonne chance...

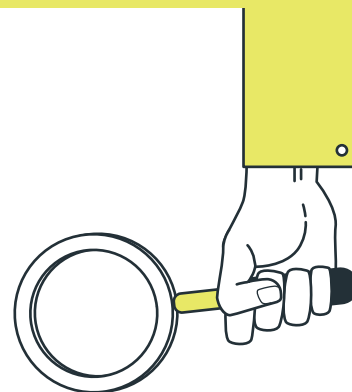
PAGE PRINCIPALE



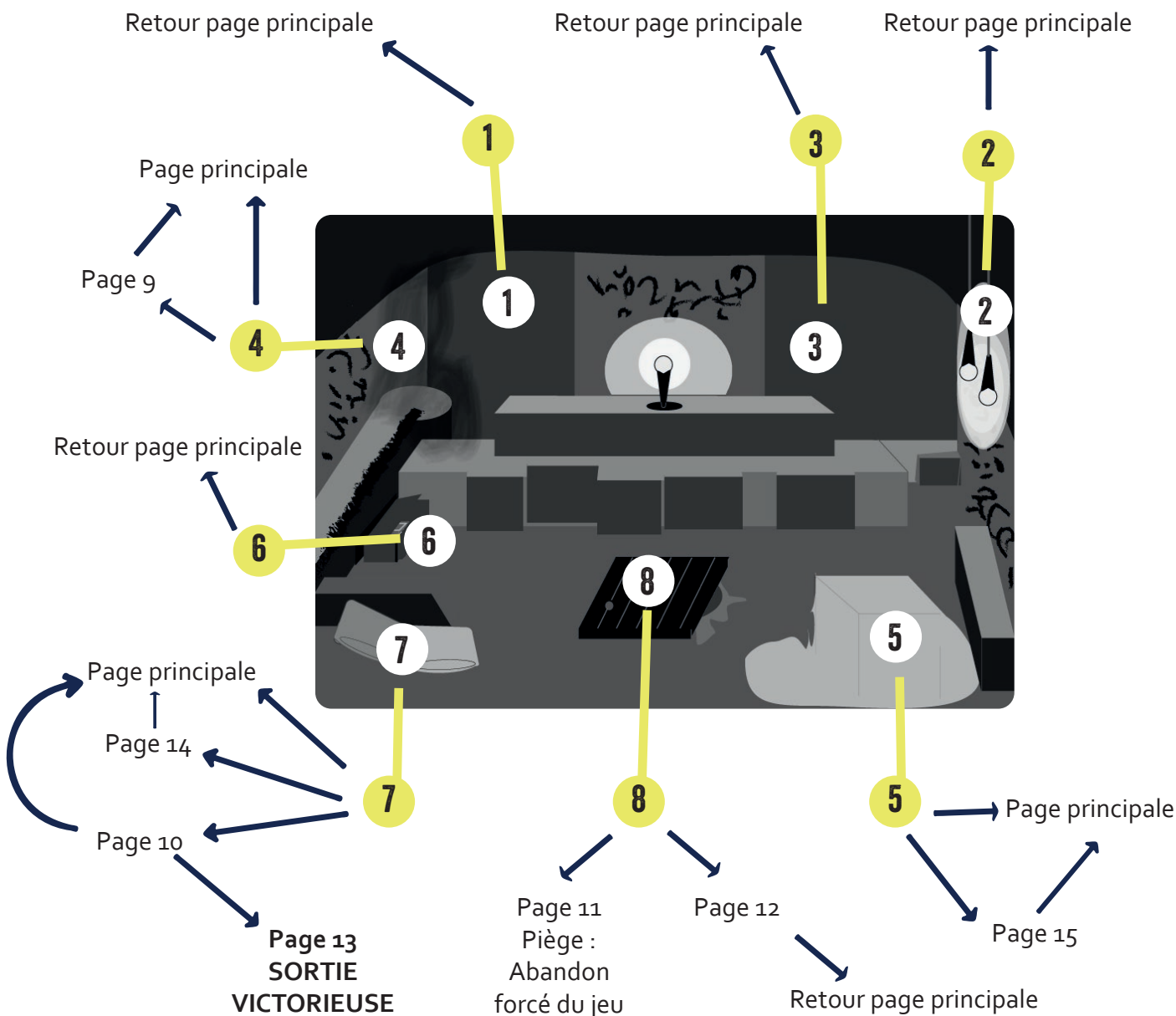
CONSIGNES DE JEU POUR L'ACCOMPAGNANT

Chers encadrants,

Voici la version manuscrite d'un escape game destiné aux jeunes dès 10 ans. Le joueur sera capable de lire, de faire des choix et de se déplacer pour trouver les pages du livre que vous aurez affichées aléatoirement dans un espace de jeu clair et annoncé. Donnez-lui la page principale et réservez-lui une période de jeu en toute autonomie. Celui-ci durera au gré de sa chance.



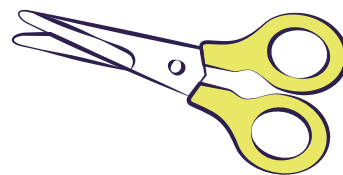
SQUELETTE DES RÉPONSES



PAGES À DÉCOUPER ET À PLACER DANS LA PIÈCE

Chers encadrants,

Découpez les pages en suivant les pointillés et placez-les dans l'espace de jeu que vous aurez déterminé (intérieur ou extérieur).



1

Il n'y a rien à voir à part des inscriptions sur le mur, dont la moitié a été effacée par le temps. La plupart n'ont aucun sens pour toi. Retourne à la page principale.

2

Les ampoules semblent bien reliées au réseau électrique ! Ceux qui s'en sont occupés devaient être de sacrés bricoleurs, te dis-tu, les mains sur les hanches. Retourne à la page principale.

4

Sur le mur, tu distingues des graffitis assez illisibles... Et un même dessin qui revient tout le temps. Si tu décides de suivre avec ton doigt le symbole qui se répète pour sentir son relief, rends-toi à la page 9. Sinon retourne à la page principale.

3

C'est tellement sombre dans ce coin que tu n'oses pas t'y risquer. Ça te rappelle de drôles d'émotions que tu as pu vivre un jour en tombant dans un tunnel. Retourne à la page principale.

5

En soulevant une bâche en plastique, tu dévoiles un ordinateur des temps anciens. Sous le moniteur gigantesque, aux lignes dures, s'étire un clavier auquel est intégré le processeur. Une étiquette annonce Acer Svwg. Tu te dis : « waw, quel dinosaure ce truc-là ! » Il est encore branché, mais il serait étonnant qu'il fonctionne encore. Sur le côté tu remarques la fente d'un lecteur. Tout cela semble très ancien et fragile.

Pourtant, contrairement à ta première impression, à en voir la couche de poussière qui a été ôtée sur certaines touches, tu comprends que quelqu'un s'est servi de l'appareil récemment. Si tu décides d'allumer l'ordinateur, rends-toi à la page 15. Sinon retourne à la page principale.

6

Tu découvres l'intérieur d'un coffre en bois. Tu y trouves une vieille boîte métallique un peu rouillée que tu t'empresses d'ouvrir : des centaines de timbres anciens t'apparaissent. Tu prends le temps de les contempler car ils sont esthétiquement plaisants à regarder. C'est un peu des œuvres d'art miniatures. Ça te rappelle ton grand-père qui détenait une collection de plus de 10 000 exemplaires. Cela te donne du courage pour trouver la sortie de cette pièce. Retourne à la page principale.



7

Des coussins jonchent le sol, pourtant ils ont échappé à la pourriture. Ils n'ont pas pris l'humidité, ils ne doivent pas être si vieux que ça. Si tu décides de soulever le premier, rends toi en page 14 ; si tu décides de soulever le second, rends-toi en page 10. Si aucun de ces choix ne t'attire, rejoins la page principale.

9

Tu t'attends à ce qu'un portail magique se dresse face à toi, une issue féérique qui t'emmènerait vers la sortie. C'est beau de rêver... Retourne à la page principale.

12

Tu agis avec précaution et pourtant, dès ton avancée vers elle, la planche cède et tombe dans le vide. Tu as juste le temps de t'éloigner du bord pour ne pas glisser dans le trou ! Tu recules, le cœur battant à cent à l'heure. Il vaut mieux s'éloigner de là avant qu'un malheur t'arrive, retourne à la page principale.

13

Félicitation, ta témérité aura eu raison de toute cette histoire ! En buvant cette potion, te voilà libre comme l'air ! Tu as réussi ta mission !

**15**

Rien n'y fait, tu pousses pourtant sur tous les boutons, l'ordinateur ne s'allume pas, tu n'en tireras rien. Retourne à la page principale.

8

Tu pars à la découverte de cette planche de bois. Tu remarques qu'elle recouvre un trou. Tu décides de regarder cela de plus près. Si tu t'approches calmement, va à la page 12. Si tu es pris d'impatience pour savoir ce qu'elle recouvre, tu te précipites et te rends à la page 11

10

Tu n'en crois pas tes yeux ! Le second cousin cache une fiole de liquide jaune fluo annotée de ce message : « bois et ta liberté tu retrouveras ». Tu ne prends pas le risque, cela paraît louche, on n'est pas en Gaule avec Astérix et Obélix ! -> retourne à la page principale. Tu n'hésites pas un instant-> rends-toi à la page 13.

**11**

Tu t'approches du trou pour examiner rapidement les lieux. Malheur ! Ton pied glisse sur la planche vermoulue. Tu sens ton corps tomber au ralenti dans le trou béant. Tu ne peux rien faire pour arrêter la chute. Quand tu heurtes le sol, ta cheville gauche craque et une douleur fulgurante te traverse. Tu es au bord de l'évanouissement. L'aventure est finie pour toi, tu dois être évacué d'urgence, le jeu est terminé.

14

Tu découvres une canette de jus de pomme. Tu regardes la date de péremption, elle date des années 1990 ! Cela ne t'avance pas beaucoup... Retourne à la page principale.