

NOUVEAU JOB AU ZOO



Les escape games d'Arc-en-Ciel

Cher joueur,

À la simple vue de ce personnage, tu te retrouves transformé en gardien de Zoo. Voici ton histoire...

Nous sommes en l'an 2001, dans une petite ville nommée RIKIKI qui comporte uniquement un ZOO et quelques maisons non loin de là pour les employés. C'est le plus grand parc animalier de la région. Alors que l'un de tes collègues, José, est en train de vérifier si tous les animaux ont assez à manger, toi, tu vérifies que tous les enclos soient bien verrouillés. Tu te mets en direction de ceux des lions, des tigres, des lamas, des cochons, des différentes sortes d'oiseaux, des éléphants et des serpents.

Après une heure de ronde, tu termines par l'espace des singes et tu t'aperçois qu'il y a un problème avec l'un d'eux. Roger, le plus jeune, a le bout de la queue coincé. Tu rentres dans l'enclos. Tu es stressé car c'est ton premier jour de travail en tant que gardien du zoo. Tu t'approches en douceur pour ne pas l'effrayer et rapidement, tu parviens à régler le problème. Fort heureusement, Roger n'est pas blessé. En voulant regagner l'extérieur, tu marches sur une trappe et ni une ni deux, celle-ci cède sous ton poids, tu te retrouves coincé au sous-sol dans cet espace sombre. 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 du chapeau, par exemple, rends-toi à la page 1. Tu peux effectuer tes recherches dans l'ordre que tu veux. Fais les bons choix. Bonne chance...

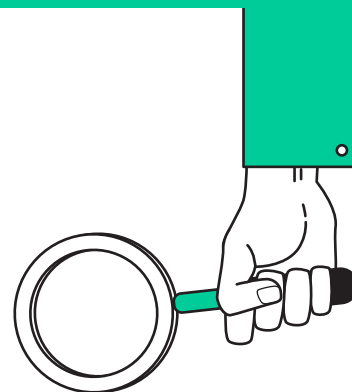
PAGE PRINCIPALE



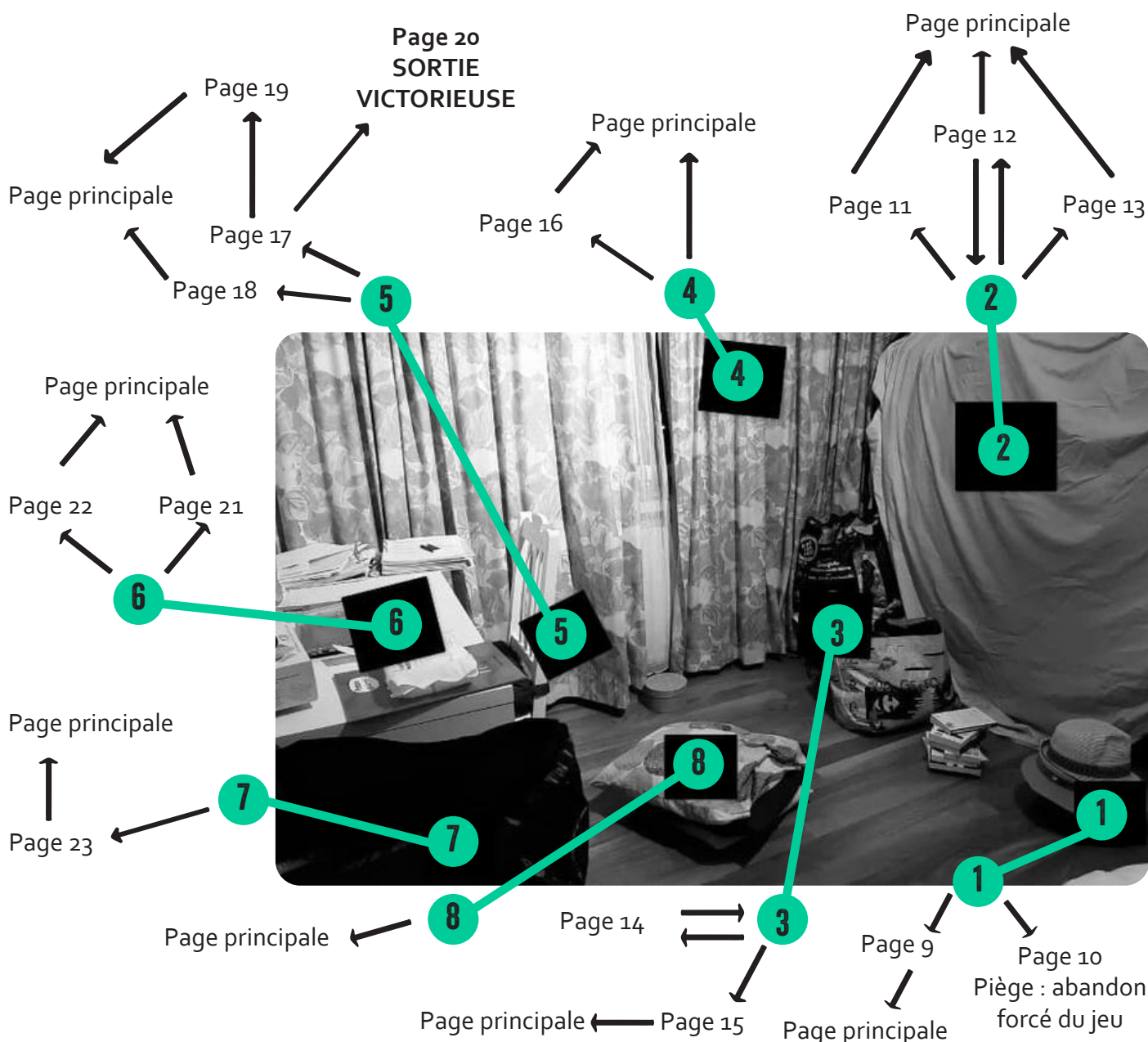
CONSIGNES DE JEU POUR L'ACCOMPAGNANT

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 affichés 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.



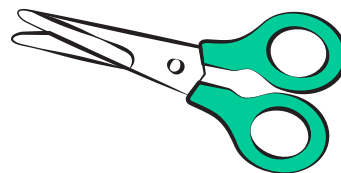
SQUELETTE DES RÉPONSES



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

Le chapeau : étant donné que tu te retrouves dans un sous-sol poussiéreux, ne serait-il pas prudent de te protéger la tête ? Cela ne va pas peut-être pas t'aider à sortir mais au moins à te sentir plus confortable. Et puis, il y a peut-être quelque chose caché dessous... ?

Si tu décides de te protéger la tête, rends-toi à la page 9. Si tu n'y vois pas d'utilité, dirige-toi à la page 10.



3

Des sacs de courses : peut-être y a-t-il quelque chose d'intéressant dedans ? Tu décides de le découvrir. Tu tâtonnes et déniches une lampe frontale qui n'éclaire pas bien mais qui te libère les mains puisqu'elle peut se fixer sur ton front. Il y a aussi une lampe de poche traditionnelle, un peu lourde, qui ne te laissera qu'une main libre mais qui éclaire beaucoup mieux.

De quoi décides-tu de te servir ?

La lampe frontale ; va à la page 14.

La lampe de poche traditionnelle ; va à la page 15.

2

Le drap : il recouvre peut-être une trappe par laquelle t'échapper ! Tu décides de le vérifier. Ce que tu découvres est un talkie-walkie, un vieux livre et une peau de banane en état de décomposition. Lequel de ces objets pourrais t'aider à sortir d'ici ?

Rends-toi à la page 11 si tu optes pour le talkie-walkie, à la page 12 pour le vieux livre et la page 13 pour la peau de banane pourrie.

4

Les rideaux : à les observer, tu te dis qu'ils n'ont pas bonne mine, ils tombent littéralement en lambeau, le bas est comme rongé par des rats. Crois-tu qu'un nid est caché derrière ?

Si tu décides d'ouvrir ces rideaux malgré tes doutes dans l'espoir de trouver une fenêtre à ouvrir, rends-toi à la page 16. Sinon, fais demi-tour et retourne fureter après une autre échappatoire à la page principale.

5

La chaise : et si tu t'en servais comme d'une échelle pour remonter par le trou duquel tu es tombé dans la trappe ? Mais est-ce vraiment l'objet le plus haut de la pièce ? Note que si elle ne sert pas d'échelle, un escabeau peut aussi être pratique... Si tu pars dans l'idée de te servir de la chaise comme montoir, poursuis l'histoire à la page 17. Si tu veux user d'un support plus élevé, rends-toi à la page 18.

6

Le bureau : un beau bureau en acier bien lourd, support d'une série de papiers, de classeurs et de trucs bizarres en tout genre. Je suis certain que je suis au bon endroit, te dis-tu. Je vais trouver un indice pour sortir. Si tu souhaites agir avec calme et mettre de l'ordre sur ce bureau poussiéreux dans l'espoir de tomber sur une consigne de sortie, rejoins la page 21. Si tu comptes agir sans méthode, dans la précipitation car tu commences à avoir les crocs au fil des heures et que ça te rend nerveux, rejoins la page 22.

8

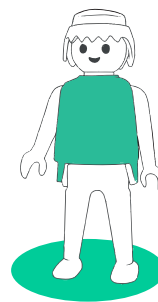
Le coussin : Tu t'y assieds 5 minutes en prenant ton visage dans tes mains, l'air désespéré. Te voilà maquillé comme un militaire en mission camouflage avec les traces noires que tu viens d'y déposer. Tu ne t'en rends compte qu'après coup à la vue de tes mains noires de poussière. Bon, ce n'est pas grave. C'était l'occasion de prendre une pause et de remettre tes idées en place. Allez, courage, il faut trouver une sortie ! Retourne à la page principale.

10

Un nuage de poussière vient de te tomber dessus. C'est certainement un singe qui joue juste au-dessus de toi faisant trembler le plafond qui s'effrite. Te voilà aveuglé, tes yeux piquent très fort, l'aventure est finie pour toi, tu dois être évacué d'urgence du jeu.

**7**

Un énorme sac tout noir poussiéreux : encore et toujours cette saleté de poussière. Tu te demandes s'il renferme un objet qui servirait à ton évasion. Tu y trouves des Playmobil. Ce n'est pas le moment de jouer ! Par contre, l'idée qu'il recouvre un tunnel pour t'échapper te traverse l'esprit. Rends-toi à la page 23 pour en avoir le cœur net.

**9**

Tu t'approches du chapeau et l'ôte du sol. Dommage, il n'y a rien qui puisse t'aider pour ton évasion en-dessous. Tu le mets sur ta tête. C'est plus prudent de le porter. Si une grosse araignée surgit, tu seras heureux de ne pas la toucher pour t'en défaire. Retourne maintenant à la page principale.

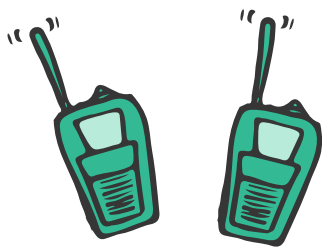
13

Tu t'assieds sur la chaise qui est juste derrière toi et tu commences à ouvrir les dossiers. Il y en a vraiment beaucoup ... retourne à la page principale si ce constat te décourage ou rejoins la page 14 si tu décides de fouiner dans un dossier qui a attiré ton attention : le dossier « photos de petits chats ».



11

Le talkie-walkie : tu te jettes littéralement dessus espérant de toutes tes forces qu'il s'allume encore. Tu pousses sur un bouton, sur un autre, tu testes en laissant ton doigt longtemps appuyé sur une touche ou de pousser deux fois de suite rapidement pour lui donner vie. Rien n'y fait, ce vieux talkie-walkie minable, penses-tu, n'est bon qu'à être jeté ! Tu tentes en vain la technique offensive en tapant dessus et en le secouant, il est vraiment mort, semble-t-il ! Super déçu, tu retournes à la page principale.

**14**

Tu as choisi la lampe frontale malgré la faible luminosité. Tu aurais dû anticiper et prédire que sa durée de vie était menacée. Elle vient de s'éteindre, pas de bol ! Retourne à la page 3 pour faire l'autre choix et voir ce que cela t'apporte.

15

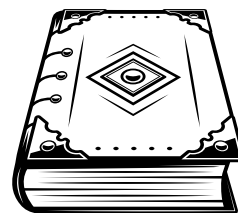
Le choix de plus de clarté est judicieux, d'autant que tu es assez paniqué. Un peu de réconfort n'est pas mal venu. Pars explorer un autre élément à la page principale maintenant que tu es mieux armé.

16

Tu es très courageux, tu as ouvert les rideaux. Pas de rats en vue mais malheureusement pas de fenêtre non plus ! Zut, retourne à la page principale explorer d'autres éléments.

12

Le vieux livre : l'enfermement effrayant dans le sous-sol où tu te trouves accompagné de ton désespoir d'arriver à en sortir te fait penser que seul un miracle serait la solution. Un monde fantastique s'immerge dans ton cerveau, tu te mets à penser qu'il y a peut-être une formule magique dans ce livre, soyons fous ! Tu souffles dessus pour retirer la couche de poussières qui le recouvre et l'ouvre hasardeusement à la page 148. Mais c'est du chinois bon sang ! Que des symboles et des calculs mathématiques ! Tu inspectes les autres pages, c'est le même charabia ! Ne perds pas de temps, laisse tomber ce livre et retourne à la page principale ou à la page 2 pour faire un autre choix.

**17**

Dans l'idée de te servir de la chaise comme escabeau, tu tires la chaise vers toi. Tu es surpris de t'apercevoir qu'elle est ancrée au sol, comme collée ou carrément vissée au plancher. Tu tires de toutes tes forces jusqu'à te retrouver par terre, un morceau de bois dans la main ! Ben mince alors, t'as cassé la chaise !

Par contre, en te retrouvant en plein milieu de la pièce les 4 fers en l'air, tu remarques qu'il y a un écriteau affiché sur le plafond au-dessus du bureau. Il faut que tu parviennes à le déchiffrer.

Rends-toi à la page 19 si tu te sers du drap de la pièce que tu lances vers le plafond comme un chiffon pour retirer la couche de poussière. Va plutôt à la page 20 si tu décides de jeter le morceau de bois que tu as en main sur la pancarte dans l'espoir qu'elle se détache.

18

Après réflexion, tu te dis que la chaise n'est pas l'objet le plus haut de la pièce. Tu cherches ce qui pourrait constituer au mieux l'échelle de tes rêves. Tu regardes l'ensemble des éléments de la pièce et tu optes pour le bureau qui selon toi fera idéalement l'affaire. Le problème est qu'il est en acier et qu'il t'est impossible de le déplacer en dessous du trou d'où tu es tombé dans cette trappe. Retourne à la page principale.

19

Franchement, ton intelligence est épatante ! Tu as réellement de la suite dans les idées. Grace au drap, l'écriteau est désormais lisible. Par contre, certains mots sont écrits en trop petit, tu ne comprends pas le message. Rebrousse chemin et fais un autre choix au départ de la page principale.

21

Tu optes pour la sagesse, tu te motives pour opérer à un rangement radical de ce bureau. Tu prends le temps de regarder le recto et le verso de chaque objet qui te passe par la main. Après 1h de périlleux travaux, tu jettes l'éponge ! En plus tu n'arrêtes pas d'éternuer, ça devient insupportable toute cette poussière. Retourne à la page principale fureter après une autre issue.

23

Tu soulèves le sac pour élucider le mystère. Il n'y a qu'un vieux cadavre de cafard ratatiné. Cette découverte ne t'avance guère. Pour la peine, tu choisis un Playmobil dans le sac et le conserve dans ta poche comme souvenir. Retourne à la page principale.

20

C'était risqué de jeter ton bout de bois en l'air, l'écriteau pouvait te tomber sur la tête. Mais vif comme un chat, tu as tendu tes bras pour réceptionner la pancarte. Tu souffles dessus, retire la poussière et lis ceci : « Warning, poussez sur le bouton d'urgence pour déclencher l'alarme incendie ou l'évasion d'un animal ».

Ni une ni deux, une poussée d'adrénaline s'empare de tout ton être, de la tête aux pieds. Tu te mets à fouiller partout après ce bouton rouge. Sous le bureau, bingo ! Tu déclenches l'alarme et en moins de temps qu'il faut pour le dire, ton collègue José te localise et vient te sortir d'affaire ! Quelle aventure ! Félicitation pour ta persévérance et ta témérité ! Tu es le héros de cette histoire ! .

**22**

Tu retournes tout ce que tu trouves et jettes même toutes les feuilles par terre. Tu as recouvert ton nez avec ton t-shirt et plisses les yeux car tu es en train de créer un beau nuage de poussière. Au terme de tes fouilles, rien. Rien...mais dans la foulée, tu as trouvé une barre de chocolat. Tu jubiles. Tu l'avales sans même regarder la date de péremption. Heureusement pour toi, elle est récente. Ça te donne des forces pour continuer tes recherches. Retourne à la page principale.

