

Compte rendu de l'escape game **réalisé par les deux services civiques** **Thuillier Bérangère et Blatecky Johann**

Pour cet escape game, les joueurs se retrouvaient en pleine renaissance italienne grâce à un voyage dans le temps. Par manque de chance, ils s'étaient fait contaminer par la peste.

Le but pour eux était donc de reconstituer le remède et de s'échapper en une heure maximum.

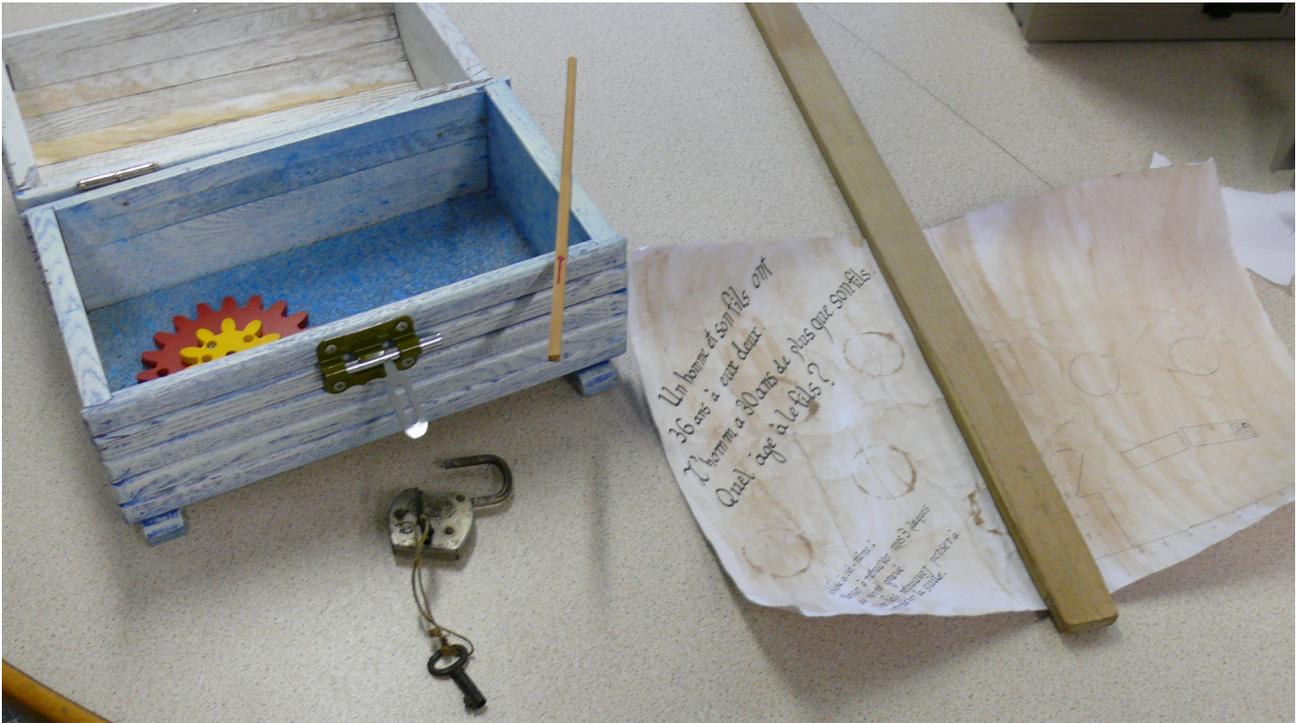


La première énigme que les élèves pouvaient trouver dans la pièce avait été conçue par Madame Parisot.

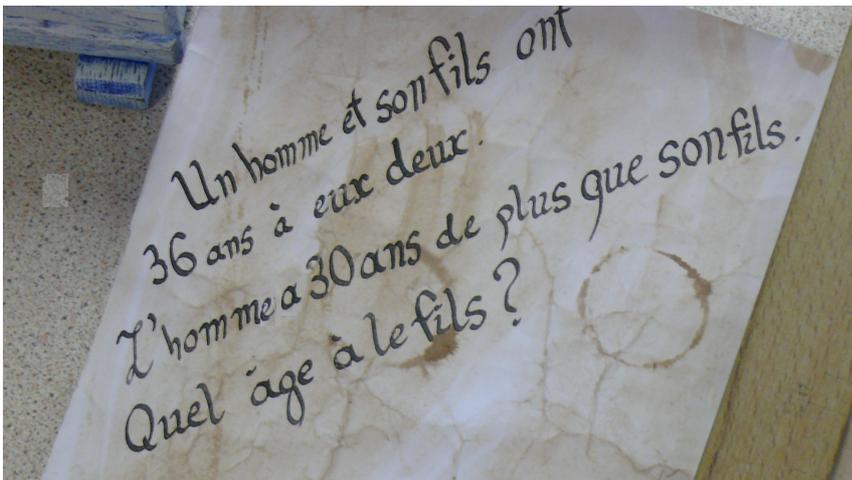
Les élèves avaient à disposition un poème de Léonardo da Vinci qui parlait de son amant SALAI. Une fois que les élèves avaient trouvé le prénom Salai nous leur donnions une lampe UV qui leur permettait de trouver le code du coffre dissimulé sur le tableau de SALAI, code qui correspondait à la date de mort de Léonard(1519).

Dans le coffre, ils trouvaient un engrenage et une partie du remède contre la peste.





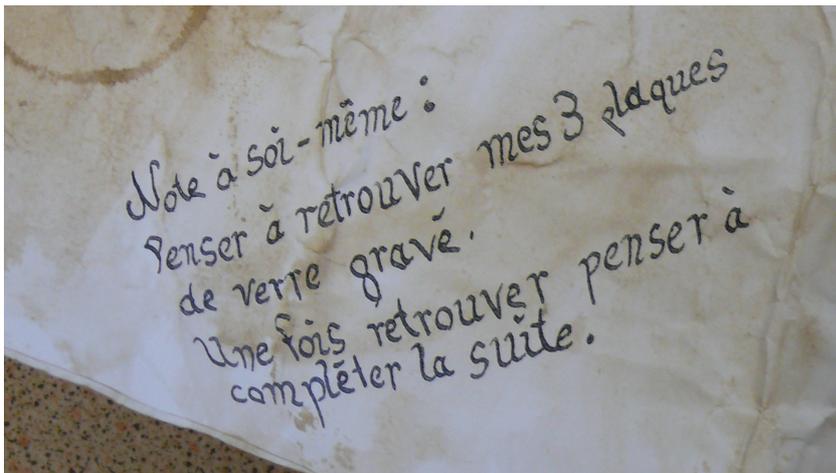
Dans la salle, on pouvait trouver un coffre dont la clé était caché dans la pièce. Une fois le coffre ouvert, on pouvait y découvrir un engrenage qui était inutile, deux feuilles, l'une avec un plan de la pièce et l'autre avec une devinette et enroulée avec ces feuilles on trouvait une tige en bois.



Cette énigme a été proposée par Mme Negrin.

Bien souvent les joueurs sont tentés de dire que l'enfant a 6 ans mais cela ne peut pas être la bonne réponse puisque l'on nous dit que l'homme a 30 ans de

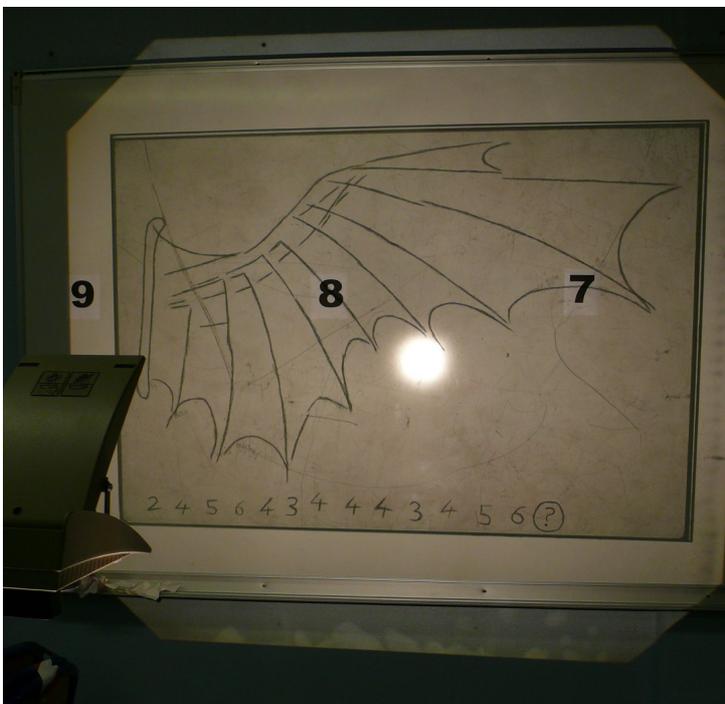
plus que son fils. Si le fils a 6 ans et le père 30 ans, à eux deux ils auront 36 ans mais le père n'aura que 24 ans de plus que son fils et non 30 comme indiqué. La bonne réponse est que le père a 33 ans et le fils 3 ans.



On pouvait lire à la suite de la devinette que les joueurs devaient trouver des plaques de verre gravées.

Une fois retrouvées et mises sur un rétroprojecteur on

pouvait voir le croquis d'une aile et une série de chiffres à compléter.

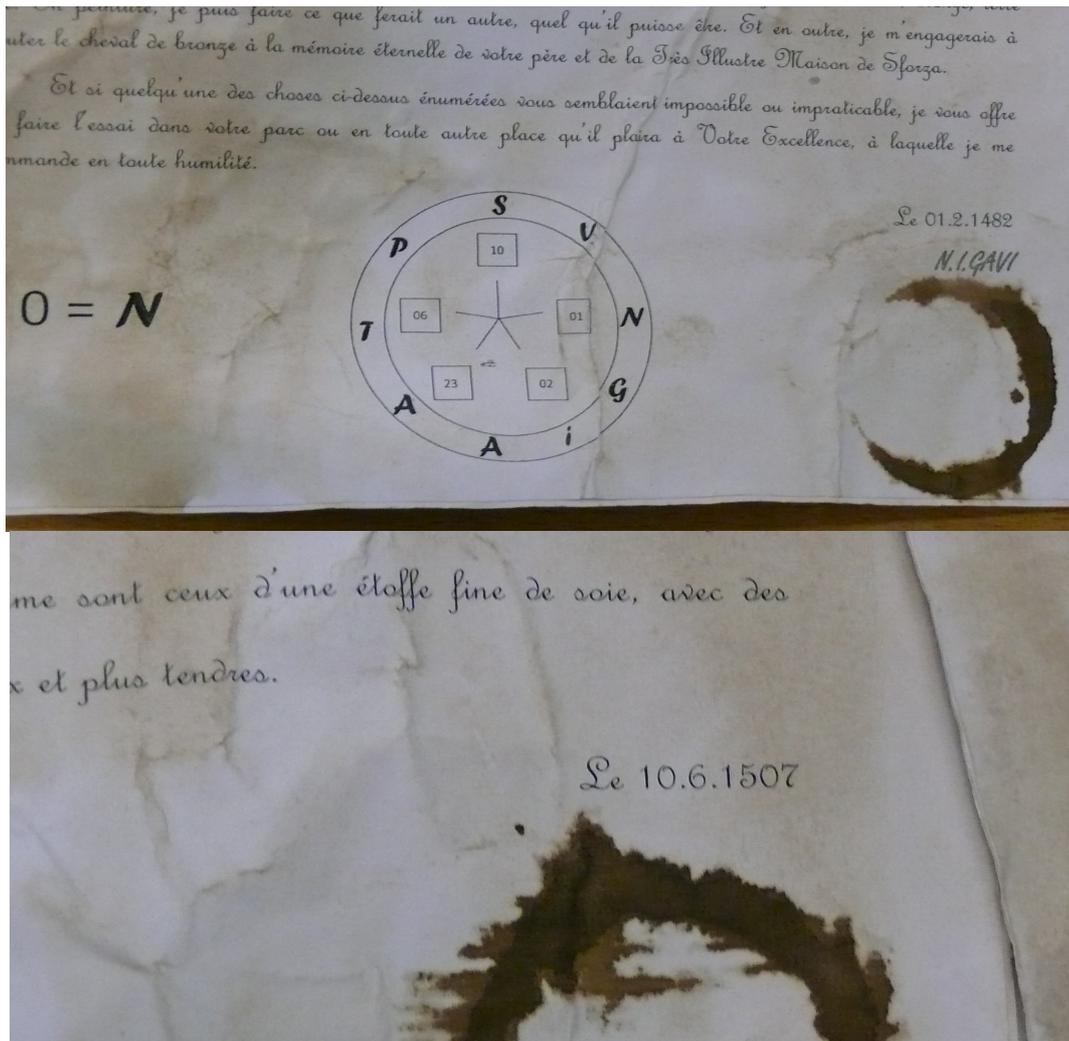


On pouvait aussi se rendre compte qu'il était inscrit au dessus des quatre premiers numéros les chiffres un, deux, trois et quatre en lettre. Il fallait alors comprendre que cette suite correspondait au nombres de lettre dans l'écriture de chaque chiffre. Et le chiffre recherché était le 8 puisque nous avons une suite de treize chiffre avec le quatorzième à trouver et dans quatorze il y a 8 lettres.

A ce moment, le plan trouvé plus tôt prend de l'importance puisqu'il nous indique que dans la pièce il y a un repère orthonormé et que les réponses trouvées sont des coordonnées.



Une fois aux coordonnées, on se rend compte qu'il s'agit d'un tiroir qui n'a pas eu d'utilité jusqu'à présent et que la tige en bois n'a toujours pas servi. C'est à ce moment que les joueurs se mettaient à terre pour trouver le trou qui permettait de soulever un double fond dans le tiroir. Une fois le tiroir ouvert on pouvait y découvrir deux engrenages et une partie du protocole du remède contre la peste.



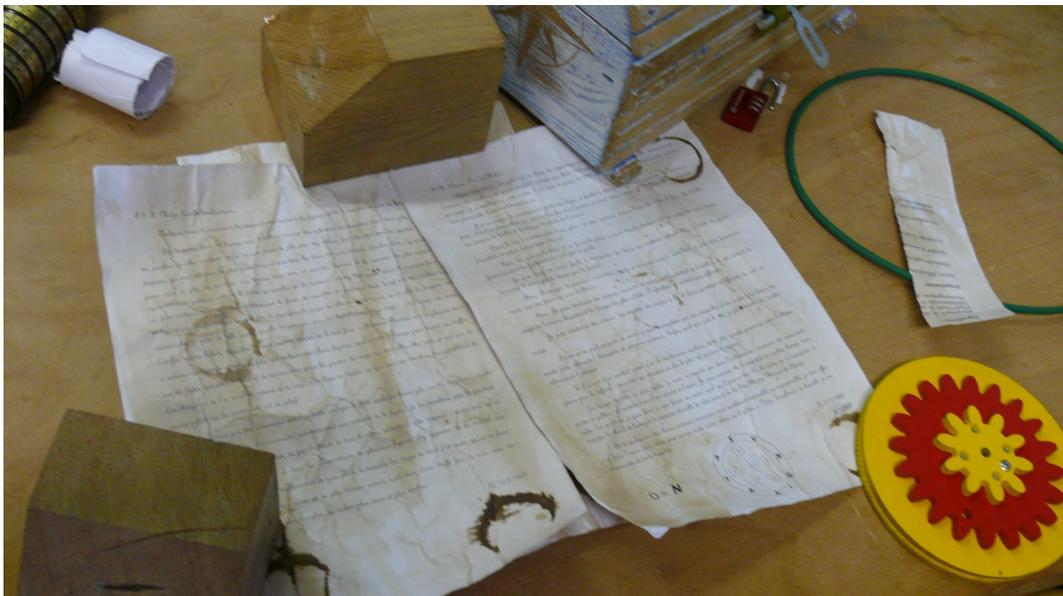
Enigme conçue par Mr (insérer nom de théo svp merci)

Sur une lettre on trouvait un code qui semblait déjà déchiffré et sur une autre lettre un code similaire mais lui, était à déchiffrer.

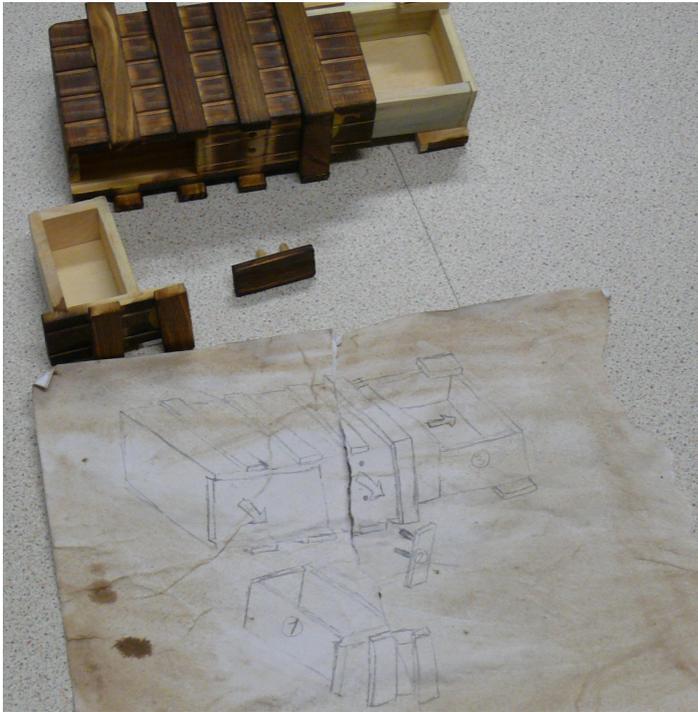
Pour déchiffrer le code, il fallait se servir de la roue de la première lettre et de la date de la lettre. Les deux premiers chiffres donnaient la clé de décryptage. Avec cette clé on obtient la première lettre qui donne le point de départ puisque ensuite il faut compter en partant de la lettre obtenue, par exemple avec la clé 01 on trouve N, puis on a un 2 ce qui donne le I.



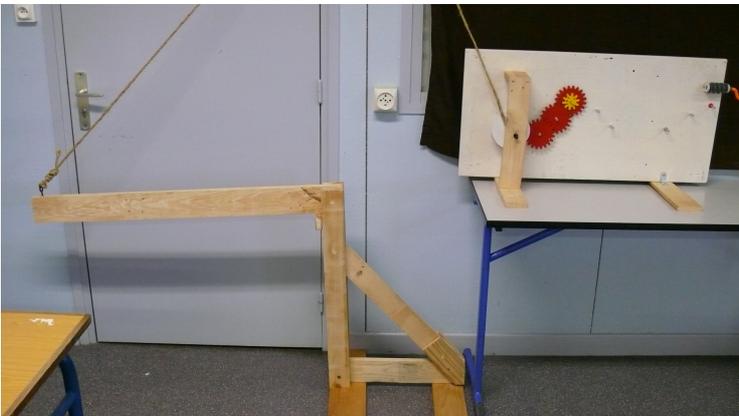
Le code une fois décrypté, on obtient le mot SAVANT qui permet de déverrouiller le cryptex que Monsieur Pellerin nous a gentilement prêté. Dans le cryptex se trouvait la combinaison du dernier coffre de la pièce.



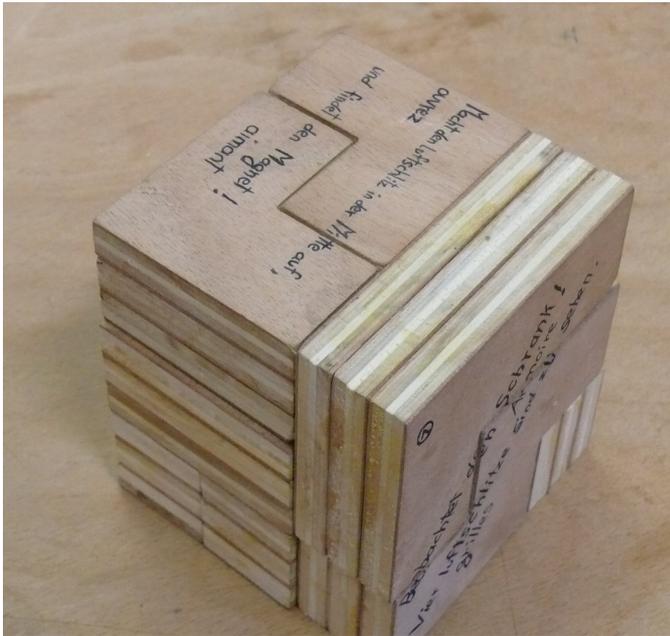
On trouvait ainsi dans le coffre le reste des engrenages et une autre partie du remède.



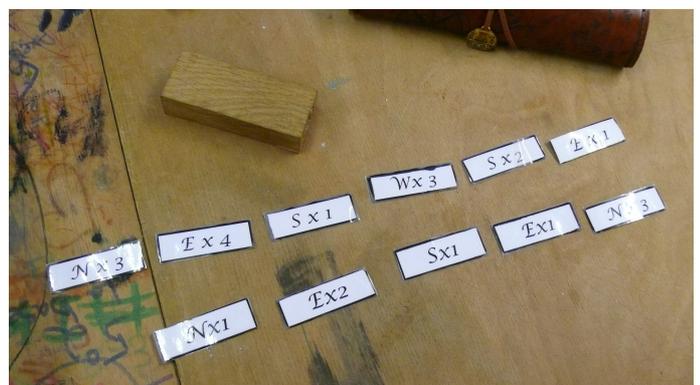
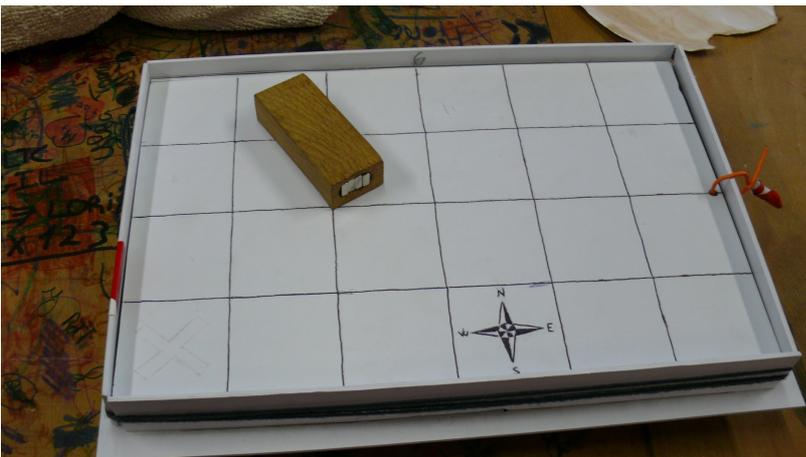
Une boîte avec deux compartiments cachés était dans la pièce avec un plan qui était découpé en deux et caché lui aussi. Une fois ouverte on y trouvait un morceau de plan pour reconstituer le système d'engrenages qui permettait de lever la barrière pour accéder à la salle suivante.



Voici le système d'engrenages conçu par Mr Claiser et finalisé avec (insérer le nom de Pascal svp merci ^^) .



Une fois dans la deuxième pièce ils devaient reconstituer des consignes en allemand que Mme Schrotzenberger nous avait proposé. Grâce à cela, ils comprenaient qu'ils devaient chercher dans une armoire pour trouver un aimant et des indications pour obtenir une clé.



Mme Azzaz nous avait préparé une petite énigme d'anglais avec des chiffres à remettre dans l'ordre. Une fois retourné on obtenait les directions à prendre avec l'aimant sur la boîte blanche, ce qui faisait tomber une clé pour passer à la dernière salle.

Une fois dans la dernière salle les élèves découvraient une salle de dissection avec un médecin et son masque d'époque.

Une fois les frayeurs passées, ils trouvaient, dans les entrailles du buste disposé sur une table, un origami avec un calcul à effectuer.

Cette énigme était proposé par Mr Pelerin. Dans le calcul, il fallait remplacer les formules des cristaux par nombre de cristaux présent dans des bocaux. Le résultat permettait de déverrouiller un tronc d'arbre fendu en deux et de récupérer le dernier morceau de protocole et un élément chimique nécessaire au remède.

Il fallait dès à présent suivre le protocole pour faire le remède et gagner.

Et un grand merci à Mr Bonnefoy et ses élèves d'atelier, d'avoir réalisé la barrière et le cube en bois.

Nous avons procédé à un classement grâce aux différents temps réalisés par les groupes. Nous avons donc pu récompenser les deux meilleurs groupe avec pour commencer chacun une coupe offert par L'arc Faulquinois et avec respectivement, des places pour l'escape game Out Of Time de Longeville les Saint Avold et un bon pour une heure de trampoline au trampolinepark de Saint Avold.

Nous avons également voulu récompenser les 6è qui avaient participé, mais nous n'avions pas assez de lots alors nous avons procédé à un tirage au sort pour attribuer les deux places de bowling et les quatre bons restants pour le trampoline.

Nous remercions nos aimables donateurs: Le Super U de Faulquemont, le club de tir à l'arc de Faulquemont, le Bowling center de Saint Avold, l'escape game Out Of Time et le Trampoline park de Saint Avold.