

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





LE LIVRET DE JEU

# ESCAPE GAME

JUNIOR

DANS LES GRIFFES  
DE LA SORCIÈRE



FLEURUS

## QU'EST-CE QU'UN ESCAPE GAME ?



Vous avez sûrement déjà entendu parler du phénomène *escape game* !

Le principe de ces jeux d'évasion grandeur nature est simple : votre équipe est enfermée dans une pièce, et votre objectif est de réussir à en sortir en fouillant, résolvant des énigmes, actionnant des mécanismes... Le tout en moins d'une heure.

Ces jeux s'adressent à tous les publics et ne requièrent en principe aucun savoir spécifique : les énigmes font appel à l'observation, à la logique et à l'esprit d'équipe.

Les premiers *escape games* sont apparus en 2005. Il s'agissait alors de jeux vidéo où l'on incarnait une personne prise au piège dans une salle fermée à double tour. De fil en aiguille, les objets trouvés permettaient de déverrouiller des meubles et des boîtes, jusqu'à ouvrir la porte de sortie. C'est en 2007, au Japon, que l'*escape game* est pour la première fois adapté dans une vraie pièce avec de vrais décors. En décembre 2013, le concept débarque en France : aujourd'hui, plus de 1 500 salles y ont ouvert leurs portes !

## À VOUS DE JOUER

Avant de vous lancer dans l'aventure, n'oubliez pas ces quelques règles :

### UN JEU D'OBSERVATION

Les pages aux pastilles vertes ne se lisent pas de manière classique, en passant de la page 11 à la page 12, et ainsi de suite : c'est seulement en observant attentivement et en résolvant des énigmes que vous trouverez le numéro de la page où se déroule la suite de l'aventure. Ne feuillotez pas ce livre au hasard : vous ne devez vous rendre sur une page que si vous avez trouvé une réponse qui vous pousse à y aller !

### VÉRIFIEZ VOS RÉPONSES

À chaque fois que vous pensez avoir trouvé la solution à une énigme, il faut vous rendre page 46 et demander à Dooz le robot, votre fidèle compagnon, de vous aider à lire la grille de validation.

### DU MATÉRIEL

Tout au long de votre mission, vous récupérerez des objets qui serviront à résoudre certaines énigmes. Ce sont ceux qui sont rangés au fond de la boîte. Tant que le livre ne vous indique pas que vous les avez trouvés, vous n'avez pas le droit de les utiliser ! Certains pourront vous servir plusieurs fois.

### BESOIN D'AIDE ?

Si vous butez sur une énigme, vous pouvez demander à Dooz un indice, pages 32 à 37 (orange), ou la solution complète, pages 38 à 45 (violette). Contrairement aux énigmes, le système d'aide suit l'ordre des pages : par exemple, si vous êtes bloqués page 26, allez voir l'indice qui correspond à cette même page. Ne soyez surtout pas embarrassés à l'idée de piocher parmi les indices : ils font partie du jeu et il est tout à fait normal, comme dans une vraie salle d'*escape game*, de faire appel à eux.



L'objectif est d'accomplir votre mission  
en moins de 45 minutes.  
Déclenchez votre chrono maintenant !



Bienvenue !

Vous faites partie des forces spéciales de l'agence spatio-temporelle Y, où vous êtes spécialistes des missions à risque : à tout moment, l'agence peut vous convoquer et vous envoyer sur le terrain pour changer le cours du temps. Un œuf de dragon à sauver au Moyen Âge ? Une amulette magique à récupérer à l'époque de la Préhistoire ? C'est toujours vous qu'on appelle !

L'agence Y ne vous envoie heureusement jamais seuls en mission : votre fidèle robot Dooz vous accompagne partout. C'est d'ailleurs grâce à lui, et son portail spatio-temporel, que vous pouvez voyager dans le temps. Attention : à chaque fois, vous devez atteindre votre objectif le plus rapidement possible, car Dooz est incapable de maintenir son portail actif très longtemps.

Aujourd'hui, votre mission va vous envoyer à la fin du dix-neuvième siècle. À cette époque, la sorcière Maléfys terrorise les habitants de Zugarra. Alors que vous meniez l'enquête dans la ville à la recherche d'informations sur cette puissante prêtresse de la magie noire, vous vous êtes fait repérer et emprisonner dans son donjon. Vous êtes accusés d'espionnage !

Dans quelques minutes, l'abominable Maléfys viendra vous faire subir un interrogatoire musclé et, vu sa réputation, vous êtes sûrement en danger. Pas le choix donc : il faut que vous vous échappiez de la prison au plus vite, que vous retrouviez la sorcière et que vous l'empêchiez définitivement de nuire.

Vite, tournez la page !

Vous voici dans la tour de Zugarra, que la sorcière Maléfys a réaménagée en prison. Votre cellule est rectangulaire, ses murs sont en brique, sauf l'une des parois, uniquement composée d'épais barreaux. Pas de porte, pas de verrou à crocheter... Dooz se précipite vers l'un des murs : il a repéré quelque chose !



Je viens de trouver du matériel de magie dans une brique creuse ! Il a sûrement été laissé là par un précédent prisonnier.

Vous avez désormais le droit d'utiliser les cartes A à G, ainsi que la loupe et les roues magiques.

Vous avez résolu l'énigme et trouvé un nombre ? Avant de vous rendre à la page correspondante, allez vite vérifier votre réponse grâce à la grille de validation de Dooz, page 46 !



Vous avez trouvé le lieu où se cache la deuxième créature qui protège Maléfys. Vous avancez vers elle, prêts à lui lancer un sort... C'est alors qu'elle vous regarde droit dans les yeux et prend la parole.

**P**our vaincre  
ses ennemis, encore  
faut-il bien les connaître...  
Je suis joueur : si vous  
répondez correctement  
à la question que je vais  
vous poser, je m'inclinerai.  
Sinon, vous pourrez faire  
vos adieux.

Combien d'années  
se sont-elles écoulées  
entre le premier  
sort lancé par Maléfys  
et la naissance  
de son enfant ?



Le plan du vieux magicien vous a menés tout droit au repaire d'une des quatre créatures qui protègent Maléfys ! Celle-ci est impressionnante : des dizaines et des dizaines de serpents jaillissent de son crâne. Ils rampent dans votre direction et semblent menaçants. Vite, faites quelque chose !







Vous avez localisé Maléfys,  
vous êtes devant sa porte !  
Comme il fallait s'y attendre,  
elle est fermée à double tour...  
Impossible de l'ouvrir.  
Trouvez une solution !

ÂGE  
9+ | 1 à 6  
JOUEURS



**FLEURUS**

www.fleuruseditions.com



MUS : 592828  
14,95 € TTC

**Mélanie Vives & Rémi Prieur**  
Illustrations : Pickssel

Illustrations de Dooz le robot : El Gunto

**CE** ATTENTION ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.  
Petits éléments. Risque d'étouffement. Informations à conserver.  
Fleurus Éditions, 57 rue Gaston Tessier, CS 50061, 75166 Paris cedex 19, France.

© Fleurus Éditions, Paris, 2018 • Dépôt légal : octobre 2018 – imprimé en Chine par Hengyan Printing Co., Ltd en juillet 2018 • N° d'édition : J18222

**ESCAPE  
GAME  
PARIS**