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 m² pour jouer, ripailler et dormir.



escaleajeux.fr 09 72 30 41 42 06 24 69 12 99 escaleajeux@gmail.com









LIVRET DE RÈGLES

UNE AVENTURE MINECRAFT NON OFFICIELLE

ESERIE MINECRAFT





HDH

STÉPHANE ANQUETIL **UNE AVENTURE MINECRAFT NON OFFICIELLE** MINEGRAFT LIVRET DE RÈGLES



www.404-editions.fr

Un département d'Édi8 12 avenue d'Italie, 75013 Paris

© 2018, 404 éditions.

Maquette : Axel Mahé

Illustrations (couverture, intérieur, poster): Check-Faï Au Image pelle: ©Istockphoto.com/bubaone, 2015

Musique : création originale de Gilles Lombard Directeur de collection : Frédéric Dorne

> ISBN: 979-1-0324-0176-7 Dépôt légal: mars 2018 Imprimé en Chine.

Loi n° 49.956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse, modifiée par la loi n° 2011-525 du 17 mai 2011.

"Minecraft" est une marque développée par Notch Development AB.

Cette boîte de jeu est une œuvre de fiction et n'est pas un produit Minecraft

officiel, ni un produit approuvé par ou associé à Mojang.

Les autres noms, personnages, lieux et intrigues sont soit le fruit de l'imagination de l'auteur, soit utilisées de manière fictive. Toute ressemblance avec la réalité est purement fortuite. Tous droits réservés.



LIVRET DE RÈGLES

L'Escape Box Minecraft propose de recréer l'ambiance d'une escape room, chez vous, pour vos enfants, en famille ou entre amis. Les enfants incarnent de jeunes joueurs du célèbre jeu vidéo Minecraft! En fouillant les lieux, ils vont devoir trouver les indices qui leur permettront de résoudre des énigmes en un temps limité! Le jeu est géré par un adulte, Maître du jeu (MJ) qui dissimule les indices, aide et valide les réponses. Si les joueurs parviennent à résoudre toutes les énigmes avant la fin du temps imparti, c'est-à-dire 45 minutes, ils réussissent le scénario et gagnent le jeu!

DESCRIPTION DU MATÉRIEL:

40 cartes

I poster

I livret de règles

I fichier sonore à télécharger ici



TEMPS DE JEU :

Une partie de jeu dure **45 minutes**, plus le temps de mise en place des indices (quelques minutes seulement). Le temps de jeu est mesuré par la lecture du fichier sonore à télécharger, par un simple chronomètre ou en consultant une horloge.

NOMBRE DE JOUEURS

Le jeu est prévu pour 2 à 5 enfants, âgés de 7 à 12 ans et un adulte Maître du jeu.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE :

- I. Le Maître du jeu (MJ) prend connaissance du scénario.
- 2. Les enfants quittent la zone de jeu.
- 3. Le MJ rassemble les éléments nécessaires au scénario.
- 4. Le MJ place les éléments visibles comme le scénario le précise.
- 5. Le MJ dissimule les autres cartes.
- 6. Le MJ laisse à disposition de quoi écrire. Les enfants reviennent dans la zone de jeu.
- 7. Le MU lit le texte d'introduction du scénario.
- 8. Le MJ lance le décompte des 45 minutes, la partie commence !
- q. Les enfants fouillent les lieux.
- 10. Les enfants tentent de résoudre les énigmes
- II. Les enfants gagnent s'ils résolvent toutes les énigmes en moins de 45 minutes.

RÔLE DU MJ

Avant de commencer la partie, il est nécessaire de préparer une pièce, qui sera le lieu du jeu. Le Maître du jeu, lui, peut lire les règles et le scénario à jouer. Il met en place le jeu, fait appliquer les règles, remet une nouvelle carte aux joueurs quand la bonne réponse à une énigme a été donnée et aide les enfants s'ils sont bloqués.

RÔLES DES ENFANTS

Les enfants doivent terminer le scénario à temps. Pour cela, ils fouillent la pièce, trouvent des cartes et résolvent des énigmes grâce aux indices récoltés. Les enfants n'ont pas accès à ce livret. La résolution de toutes les énigmes leur permet de gagner le jeu et de quitter la pièce!



RÈGLES DU JEU

Avec l'accord des propriétaires des lieux, le MJ définit la zone de jeu, c'est-à-dire les limites de la pièce où va se dérouler la partie, afin que cela soit clair pour tous. Les objets hors-jeu ou endroits hors-limites sont précisés également. Ni le MJ ni les enfants n'auront à fouiller en dehors du lieu défini ni à toucher aux objets hors-jeu (le MJ n'y aura bien sûr caché aucune carte).

Note : du fait de l'excitation du jeu, renforcé par le temps limité d'une partie, les enfants peuvent parfois maltraiter le mobilier pendant leurs recherches. Il est important de prévenir tout accident qui pourrait survenir lors d'une fouille intensive : si un meuble risque de basculer, aucun indice ne sera placé à son sommet et les enfants devront savoir dès le début de la partie qu'il n'u a rien à chercher à cet endroit et que le meuble est potentiellement dangereux. De même, si des objets fragiles sont présents, il est conseillé de les enlever de la pièce (idéalement) ou de prévenir les enfants dès le début de la partie qu'il n'y a rien à trouver près de ces objets car ils sont fragiles. D'une manière générale, tous les objets, plantes ou meubles fragiles ou risquant de blesser les joueurs sont à déclarer hors-jeu. De même, il ne sera pas nécessaire d'ouvrir les housses des coussins pour les fouiller. Le MJ se mettra d'accord au préalable avec les occupants des lieux pour définir ces limites. Ces objets et zones hors-jeu seront précisés par le MU avant que les joueurs ne quittent la pièce, en présence de tous, et ces limites seront répétées juste avant le lancement du décompte.

Exemple : seront hors-jeu une commode où se trouvent des objets fragiles, la proximité d'un cactus aux épines douloureuses, ou une armoire bancale.

La zone de jeu devra être une pièce suffisamment grande pour contenir tous les joueurs et suffisamment meublée pour pouvoir y dissimuler efficacement toutes les cartes. Dans la plupart des cas, il s'agira du séjour de l'habitation. Il est conseillé d'éviter de choisir les cuisines et salles d'eau, où l'humidité pourrait abîmer le matériel du jeu.

Puis, une fois les délimitations spatiales définies, les enfants quittent la (ou les) pièce(s) où le McJ va dissimuler les cartes.

Enfin, avant de commencer, sachez qu'il existe quatre sortes de cartes :

- Les consignes sont des informations plus ou moins explicites sur ce qui est attendu : un calcul, une réponse, un type d'énigme, comme la résolution d'un code, une charade.
- Les énigmes sont des phrases, des dessins, des bouts de codes, des morceaux de mécanisme ou autre.
- Les monstres sont des cartes à effet immédiat qui donnent des malus lors de la fouille.
- Les cartes ressources sont propres à Minecraft et seront expliquées plus loin.

Afin de rendre ce jeu agréable pour de jeunes enfants, l'ensemble de cartes qui sert à une même énigme partage le même fond ou aspect graphique.



1. MISE EN PLACE - PREMIÈRE ÉTAPE

Le MJ doit s'assurer qu'aucun enfant ne puisse surveiller ses allées et venues pendant la mise en place. Il rassemble tous les éléments nécessaires tels que précisés dans le scénario.

Les numéros des cartes concernées sont spécifiés au début du scénario. Le MU trie les cartes en deux paquets, comme indiqué : les cartes à garder en main comme récompense et les cartes à cacher.

2. MISE EN PLACE - DEUXIÈME ÉTAPE

Le MJ place en évidence (sur une table par exemple) les éléments qui doivent rester visibles pendant toute la partie : à savoir le poster.

3. MISE EN PLACE - TROISIÈME ÉTAPE

Le MJ dissimule les cartes dans la zone de jeu.

Voir les conseils sur la manière de cacher des cartes plus loin dans ce livret.

4. MISE EN PLACE - QUATRIÈME ÉTAPE

Enfin, le MU laisse à disposition de quoi écrire : feuilles et crayons. Les enfants auront besoin de noter des codes, leurs tentatives, etc. Une fois tous les éléments en place, le MU invite les enfants à revenir dans la pièce et leur rappelle les limites de la zone de jeu.

5. MISE EN SITUATION

Le MU lit à haute voix le texte d'introduction du scénario et rappelle les règles du jeu. Si nécessaire, le MU montre une des cartes de sa main afin que chaque joueur sache quoi chercher.

6. LANCEMENT DE LA PARTIE

Le MV lance le décompte, soit en diffusant la piste d'ambiance sonore, soit à l'aide d'une simple montre ou d'une horloge, soit de la fonction «sablier» de son téléphone. Dans le cas de la piste audio d'ambiance, le volume doit être suffisant pour que tous puissent entendre clairement le temps annoncé, sans couvrir les paroles des joueurs. Si le MV utilise plutôt une horloge, il annoncera l'heure à laquelle le jeu prendra fin, puis donnera à voix haute le temps restant toutes les 10 mn, puis toutes les minutes durant les 5 dernières. Enfin, il décomptera les 30 dernières secondes.

7. FOUILLE ET INDICES

Les enfants fouillent les lieux. Si besoin, le MJ rappellera les limites de la zone de jeu et les objets à ne pas manipuler. Le MJ annonce les trouvailles à voix haute et les enfants posent les cartes en évidence sur une table ou autre meuble afin que chacun puisse y accéder. Ils peuvent demander s'il reste des cartes à trouver, l'information est précisée au début du scénario.

8. RÉSOLUTION

Les enfants peuvent essayer de résoudre les énigmes à n'importe quel moment du jeu. Ils vont trouver des indices sans pour autant posséder la consigne de l'énigme qui y est liée, mais ils peuvent tout à fait proposer une réponse tout de même. Les enfants doivent donner une réponse en montrant la carte de l'énigme au MJ et en énonçant la réponse à haute voix ou en la dessinant/suivant du doigt si nécessaire. Il est interdit de proposer des rafales de réponses sans

réfléchir afin d'éviter les énumérations de toutes les réponses possibles. S'il n'y a que deux enfants, il est conseillé de cacher plusieurs cartes Si la proposition est la bonne, le MJ confirme alors la réponse et pose sur la table, visible de tous, une des cartes qu'il gardait dans sa main en récompense. Le scénario précise quelle carte est débloquée à chaque énigme résolue. Afin de lier les énigmes, le MJ lira le texte prévu dans le livret à cet effet.

9. FIN DU JEU

La partie se termine quand les joueurs ont résolu toutes les énigmes, ou que le temps vient à manquer. Les énigmes se suivent dans un ordre logique pour l'histoire et toutes doivent donc être élucidées. Lorsque les enfants trouvent la solution de toutes les énigmes, ils ont gagné la partie. Sinon, lorsque le décompte est terminé, tout est perdu!

ASTLICES . AIDE ET CONSEILS CONSEILS POUR DISSIMULER LES CARTES

De manière générale, les cartes doivent être accessibles sans que les joueurs aient besoin de faire d'efforts importants : évitez de faire déplacer un poids élevé (soulever un tapis est une bonne idée, avoir à bouger un meuble ne l'est pas. Attention aux cachettes en hauteur. les enfants doivent pouvoir attraper les cartes sans avoir à grimper sur une chaise.

De même, les cartes ne doivent pas être introuvables, il est donc interdit de les glisser dans une collection de livres, dans les boîtiers de • DVD, etc. Les glisser au milieu d'une pile de documents (dans un tiroir à papier par exemple) est également interdit.

au même endroit, ou dans le même tupe de cachette, ce qui simplifie la tâche des joueurs et permet de compenser leur nombre plus réduit.

S'il est possible de cacher une carte sous un meuble, il doit être possible de toucher un petit bout de la carte pour pouvoir la faire glisser vers soi. Si les enfants ne parviennent pas à la récupérer eux-mêmes après l'avoir localisée, ce sera alors au MJ de l'atteindre et de la leur donner.

Il est déconseillé de placer des cartes dans les housses de coussins, de peur que les joueurs les démontent tous et passent ensuite au canapé, aux peluches, etc. Dans l'enthousiasme et l'excitation du moment, les joueurs sont prêts à tout, vous ne voulez pas que votre intérieur soit dévasté l

Il est possible d'amener de nouveaux objets dans la pièce pour augmenter le nombre de cachettes, avec l'accord des occupants des lieux. De la décoration rappelant l'univers Minecraft : jouets, cubes de rangements, livres de la collection 404 éditions, permettront de cacher bien plus de cartes. Mais il faut souligner que, si les joueurs connaissent déjà la pièce où le jeu va se dérouler ou surtout s'ils l'ont vue avant la mise en place du jeu, ces nouveaux objets seront les premiers fouillés.

LES MEILLEURES CACHETTES

- Une carte dans une enveloppe que vous scotchez sous une chaise ou une table.
- Le dessous des tiroirs : en ouvrant légèrement le tiroir, il est possible de passer la main dessous et de déposer une carte qui résistera aux fouilles. L'intérieur des tinoirs peut aussi s'avérer une

bonne cachette si l'on pose la carte sur sa tranche et contre la paroi intérieure du tiroir.

- Dans une bibliothèque : glisser une carte entre ou sous plusieurs livres ou boîtiers, permet de la rendre particulièrement discrète au premier coup d'œil.
- Sous un meuble : la carte devient très dure à trouver si la partie visible se trouve dans l'ombre ou à l'arrière (il reste impératif de pouvoir passer la main pour l'attraper).

AUTRES IDÉES DE CACHETTES

Dans les tiroirs, sous les pots de fleurs, dans les plantes (vous pouvez protéger la carte de l'humidité avec un sachet à surgelés), sous les coussins des chaises, entre les coussins du canapé, dans une rainure de la table ou sous un napperon, sous les objets visibles, sous les objets dans les placards, dans les poches des vêtements qui ne sont pas portés.

LES AIDES

Laissez les enfants chercher par eux-mêmes au début. Si vous constatez qu'ils bloquent trop longtemps, vérifiez qu'ils ont bien compris la consigne généralement associée à une énigme. Incitez-les à regrouper les cartes par couleur de fond identique. Toutes les cartes ne servent qu'une fois. Ils peuvent donc ranger les cartes qui ont été déjà utilisées. Incitez-les à utiliser papier et crayon pour s'aider. Au bout d'un moment de jeu sans progression ou si le rythme retombe, donnez un indice. Si les enfants peinent encore à trouver, donnez un second indice. Si cela n'avance toujours pas, aidez-les pour obtenir la ou les cartes comme si l'énigme était gagnée. Le plaisir du jeu avant tout!

Que faire si un joueur trouve la réponse par hasard, avec de l'autro ou sans argumenter ? Bénéficier d'un coup de chance ou connaître par avance la réponse à une énigme n'est pas à sanctionner. Le MJ considère que l'énigme est résolue et donne la carte en récompense.

HISTOIRE À LIRE AUX ENFANTS AVANT LE DÉBUT DE LA PARTIE

« Vous rentrez de l'école, vous balancez votre cartable dans un coin, prenez un verre de jus de fruit dans la cuisine, et filez devant l'ordi. Youpi, c'est vendredi soir! Vous pouvez enfin jouer à Minecraft avec vos amis. Votre serveur, c'est votre petit coin de paradis, en mode créatif, partagé avec quelques copains et copines triés sur le volet. Les builds, les constructions gigantesques, c'est votre spécialité. À peine connecté, vous comprenez qu'il se passe des choses pas nettes du tout. Déjà, des Endermen menacants avec leurs yeux violets déplacent des blocs! Comment est-ce possible? Qui a basculé en mode survie? Cela a attiré des monstres et vous n'avez même pas d'armes! Si ca se trouve, il y'en a d'autres, tapis dans le noir. Vos amis connectés sont aussi effrayés que vous! Pas de panique. L'union fait la force! Il va falloir crafter des armes, contrer cette invasion et comprendre qui a piraté votre serveur! Le temps presse, la destruction est imminente,



moard, compte à rebours s'affiche dans le ciel l'À la fin du temps moarti, toute la map sera effacée III Courage, vous avez 45 minutes. Fouillez la pièce, trouvez de quoi crafter, résolvez les énigmes et vous l'emporterez l »

RÈGLES SPÉCIALES DE CETTE ESCAPE BOX MINECRAFT

CARTES MONSTRES

Que serait un jeu Minecraft sans ses monstres emblématiques ? Lorsqu'un enfant trouve une carte avec un monstre, il doit lire la carte à haute voix. Le MJ veille à l'application de l'effet de la carte. Les règles spécifiques aux **monstres** sont expliquées au MJ, carte par carte.

LE CREEPER, CARTE Nº1.

Dans le jeu, le creeper explose après un petit compte à rebours. À la découverte de cette carte, les enfants doivent se figer sur place et se boucher les oreilles. Vous annoncez un compte à rebours de 10 secondes, que vous comptez à haute voix puis dites « Boum I ». La carte est retirée du jeu et les enfants peuvent continuer à jouer.



L'ENDERMAN, CARTE Nº2.

Lorsque qu'un enfant trouve l'Enderman, il l'annonce et il doit reposer la carte devant lui. Les enfants ne doivent surtout plus regarder dans la direction de la carte, ce qui complique la fouille. Ils peuvent passer derrière ou à côté sans le regarder. Heureusement, l'effet ne dure au maximum que jusqu'au prochain décompte, soit 10 minutes. L'Enderman peut aussi être tué avec une épée de diamant. Il ne peut pas être tué avec un arc parce qu'il se téléporte.





LA SORCIÈRE, CARTE Nº3.

Dans le jeu, les sorcières attaquent avec une potion de lenteur. C'est ce qui se passe ici aussi : tous les joueurs doivent maintenant fouiller au ralenti. La sorcière reste active jusqu'à ce qu'elle soit tuée avec l'arc.

<u>Aucun monstre ne peut être tué avec le bâton seul :</u> si un enfant le propose, dites : « L'arme n'est pas assez puissante ! ».

CRAFT

L'artisanat dans Minecraft, c'est la possibilité de fabriquer un objet avec plusieurs ressources. Pour « crafter » ou fabriquer un objet, les enfants doivent donner aux MJ deux cartes avec la ressource (par exemple, un carte diamant et une carte bâton) et demander au MJ l'objet qui résulte de la combinaison. Le MJ lit alors le résultat de la combinaison.

CRAFTER DANS LE JEU.

Tout au long de la partie, les enfants obtiennent certaines cartes bâton, diamant, ficelle - par résolution des énignes ou foule. Avec ces cartes, ils peuvent « crafter » des armes, comme naqué sur le poster. L'effet de ces armes est de détruire soit la soncère, soit l'Enderman. Rappel : le creeper se détruit tout seul.

Arc = une ficelle (carte 28) et un bâton (carte 4).



Effet: Retirez la carte sorcière et lisez ce texte. La sorcière est détruite grâce à un tir à l'arc bien visé! Le sort de enteur n'a plus d'effet. En disparaissant, la sorcière lasse comme aun un bâton et de multiples potions. »

Récompense: Donnez aux enfants les cartes 197 - 8 - 20

Épée de diamant = un bâton (carte 4) et deux cartes diamant (cartes 5 et 6).







Effet: Retirez la carte Enderman du jeu et lisez: « Les Endermen sont tous éliminés, bravo ! ».

Récompense : Donnez aux enfants la carte Nº 40.

CARTES.

Le scénario utilise les cartes Nº I à 40 et le poster.

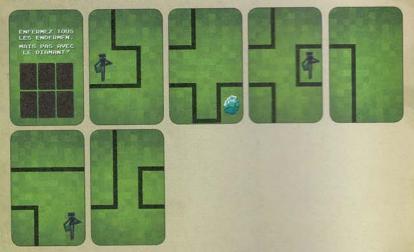
N° des cartes à conserver en main: 4, 5, 6, 7, 8, 20, 26, 27, 28, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40. (Les cartes sont numérotées en rouge).

Toutes les autres cartes (22 en tout) sont à cacher dans la pièce : 1, 2, 3, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 21, 22, 23, 24, 25, 29, 30, 31.



PREMIÈRE ÉNIGME: LA PRISON DES ENDERMEN.

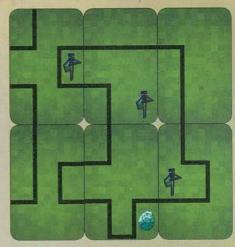
Cartes utilisées : 9 - 10 - 11 - 12 - 13 - 14 - 15



La consigne dit : « Enfermez les Endermen » I faut que les 3 Endermen dessinés sur les cartes 10, 12 et 14 se retrouvert à intérieur d'un mur continu de lignes noires. La disposition des 6 cartes est dessinée sur la carte n°9. On a le droit de tourner et disposer les cartes comme on veut.

INDICE 1: Toutes les cartes servent

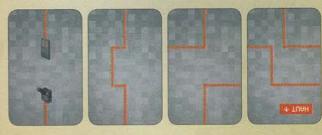
INDICE 2: Disposez une des cartes à la borne place dans le bon sens.



RÉCOMPENSE: Donnez aux enfants la carte N°5 et lisez: «Bravo! Les Endermen sont enfermés. Et en plus, vous avez trouvé un diamant!».

DEUXIÈME ÉNIGME: LA CONNEXION REDSTONE.

Cartes utilisées : 16 - 17 - 18 - 19



Cette énigme n'a pas de consigne, laissez les enfants deviner qu'il faut relier l'interrupteur à la porte. C'est un mécanisme courant dans Minecraft. Ils doivent relier ces deux éléments avec une ligne rouge de Redstone en continu. Il est normal de laisser des bouts de lignes rouges sans connexion. Au début, ils n'y arriveront pas, croyant qu'il manque des cartes. Vous pouvez alors leur donner différents indices:

INDICE 1: La solution n'est pas à plat, mais à chercher dans l'espace.

INDICE 2: Dans Minecraft, qui est un jeu en 3D, il faut penser en 3D.

INDICE 3: La solution est comme un cube dans l'espace.

SOLUTION: Il suffit de raisonner en positionnant les cartes dans l'espace, et non à plat.

I. Posez la carte 16 à plat sur la table.

2. Tenez la carte 17 debout à côté, les bords des cartes se touchant par leurs longueurs.

3: Connectez l'interrupteur et la porte au moyen des cartes 18 et 19, en utilisant les virages à angle droit.



RÉCOMPENSE: Lisez aux joueurs : « Vous libérez vos amis qui s'étaient retrouvés enfermés à l'intérieur. » puis donnez-leur les cartes N°32, 33, 34, 35, 36, 37, 38 et 39.

TROISIÈME ÉNIGME: LES INTRUS.

Cartes utilisées : 21 - 22 - 23 - 24 - 25











Chaque carte, façon livre dans Minecraft, liste des mots appartenant à l'univers Minecraft: animaux, monstres, armes, et les différents matériaux d'armes possibles. Chaque liste a un intrus qui n'existe pas du tout dans le jeu de base.



La cinquième carte incite à prendre des lettres parmi celles des mots en bonne réponse pour composer un nouveau mot. Cette dernière carte liste les 4 intrus de 5, 6, 7 ou 8 lettres et indique une lettre à retenir (X). Les numéros ne font pas référence à des cartes, c'est un piège!

Incitez les enfants à noter leurs réponses par écrit, cela les aidera.

INDICE GÉNÉRAL: Si le mot n'existe pas dans le jeu, il fait partie de la solution.

INDICE POUR LA CARTE 21 : C'est l'animal rayé en noir et blanc.

INDICE POUR LA CARTE 22: Pas de buveurs de sang dans Minecraft.

INDICE POUR LA CARTE 23 : Pas de révolver dans Minecraft.

INDICE POUR LA CARTE 24: L'âge du bronze n'a pas eu lieu dans ce jeu!

INDICE 2: Une croix est l'emplacement de ce qu'on cherche, même dans un mot.

SOLUTION: Les bonnes réponses sont : Zèbre, Vampire, Pistolet, Bronze. Il faut prendre le M de « vampire », le I de « pistolet », les N et E de « bronzE » et le Z de « Zèbre » pour former le mot : «MINEZ ».

RÉCOMPENSE : Donnez la carte nº 26.



QUATRIÈME ÉNIGME :

Cartes utilisées: 26 - 27





La carte consigne dit: «Pour trouver où creuser, suivez ces indications: NOONON!!!». Il ne s'agit pas d'un hurlement mais d'une suite d'instructions. N pour nord et 0 pour ouest. Le départ est indiqué en G8 sur la carte 27 par la flèche blanche, comme sur la carte du jeu Minecraft.

Utilisez le visuel de la carte et entourez l'endroit que doivent désigner les enfants avec un rond rouge.

INDICE 1 : Ce n'est pas un cri!

INDICE 2: À quoi servent une boussole et une carte?

INDICE 3: Le départ est indiqué par la flèche blanche.

SOLUTION: En suivant les indications, on arrive en case D4.

RÉCOMPENSE: Lisez: « En minant à cet endroit, vous trouvez un diamant » et donnez la carte N°6.

CINQUIÈME ÉNIGME: LE COFFRE VERROUILLÉ PAR UN CROCHET.

Cartes utilisées: 29 - 30 - 31



Vous trouvez divers verrous, qui servent dans Minecraft à verrouiller des coffres. Il faut nommer le seul qui fonctionne. Il est indiqué par la superposition des points des cartes 30 et 31 qui forment des lettres. Les enfants peuvent faire un dessin pour s'aider.

INDICE 1: Quel verrou ouvre le coffre?

INDICE 2: Superposez visuellement les deux cartes ou faites un dessin pour lire le nom du crochet!

SOLUTION: Le crochet MARIO4.

RÉCOMPENSE: Lisez « Le coffre s'ouvre et vous trouvez une ficelle et un bâton. » et donnez les cartes n° 28 et n°20.

SIXIÈME ÉNIGME:

Cartes utilisées: 7 - 8





Les enfants doivent trouver l'unique potion. C'est simplement la seule potion qui n'est pas représentée en double. La fiole vide ne compte pas. Attention, deux potions (la rouge et la fiole bleu vif) sont dessinées sur le poster.

INDICE 1: Une chose d'unique n'est pas en double!

INDICE 2: Regardez aussi le poster !

SOLUTION: La fiole bleu clair en dernière colonne à droite.

RÉCOMPENSE : Donnez la carte nº27.



SEPTIÈME ÉNIGME:

Cartes utilisées: 32 - 33 - 34 - 35 - 36 - 37 - 38 - 39 - 40

















Il faut trouver celui qui a saboté le serveur parmi les 8 utilisateurs. Un seul a menti, c'est lui le coupable ! En haut de la carte, vous avez des indices sur les passions ou le comportement de l'utilisateur, en bas son témoignage. Tous les témoignages sont vrais sauf un. Les affirmations font appel aux noms des utilisateurs, il faut opérer quelques recoupements et rapprochements.

Incitez les enfants à mettre d'un côté les cartes des personnages qui sont innocentés et à prendre des notes.

INDICES: Vous pouvez confirmer les déductions des enfants

- La fille brune qui a cuisiné des cochies à Emo_scyon est Louna83.
- Le copain de Lila. Flower est Enderboy_ avec ses cheveux violets.
- Lily est amoureuse d'Emo, mais apparemment, il préfère Louna.
- Lemon_Man est innocent, il dit la vérité parce que quelqu'un confirme ses propos.

SOLUTION: C'est Bubble918 le coupable, parce qu'il a menti. Lemon_Man ne pouvait pas lui parler en ligne puisqu'il a été puni et privé d'Internet, ce que confirme Enderboy_xD.

RÉCOMPENSE: Si les joueurs ont résolu toutes les énigmes, détruit les monstres et **démasqué Bubble918** dans le temps imparti, lisez ce texte aux enfants: « Ouf! Les Endermen sont éliminés. Les joueurs sont tous libérés. Votre serveur Minecraft est sauvé! Vous êtes soulagés! Bubble s'excuse et dit qu'il vous aidera à tout reconstruire. Tout piteux, il s'explique: "Vous étiez tous si occupés que plus personne ne jouait avec moi!". Tout est bien qui finit bien! Bravo! ».