

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**

**09 72 30 41 42**

**06 24 69 12 99**

**escaleajeux@gmail.com**



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**

**09 72 30 41 42**

**06 24 69 12 99**

**escaleajeux@gmail.com**



# ESCAPE GAME *pocket*

Les fugitifs de l'espace



Conception : Francesco Berardi  
Illustrations : Massimo Di Leo

**FILIALE FRANCE : Clementoni France**  
Les Impressionnistes  
24, rue de l'Europe - Bâtiment 7B  
44240 La Chapelle sur Erdre  
Tél. : +33 (0)2-40-72-60-60  
[www.clementoni.com/fr/form/](http://www.clementoni.com/fr/form/)

Lire et conserver pour référence.

**FABRICANT : Clementoni S.p.a.**  
Zona Industriale Fontenoce s.n.c.  
62019 Recanati (MC) - Italy  
Tel. : +39 071 75811  
[www.clementoni.com](http://www.clementoni.com)

V63029

 **Clementoni.**

Les extraterrestres Matt et Fuffi vous ont enlevés alors que vous étiez à la recherche d'une nouvelle planète sur laquelle les humains pourraient vivre. Vous êtes retenus captifs dans la cabine de pilotage de votre vaisseau spatial. Essayez de vous libérer et de retourner sur Terre.

Comme dans un véritable jeu d'évasion, vous êtes enfermés dans un lieu mystérieux et devez collaborer pour trouver ensemble le moyen de sortir en résolvant des énigmes de logique, de mathématiques et d'observation. Utilisez les objets que vous trouverez au cours du jeu, observez les moindres détails et ne vous précipitez pas : si vous réussissez à résoudre correctement toutes les énigmes, vous pourrez sortir du lieu mystérieux.

### Contenu

- 1 pièce, divisée en 4 parties
- 30 cartes
- 3 objets
- 3 fiches avec 6 énigmes (3 au recto et 3 au verso)



**ATTENTION ! AVANT D'OUVRIR LE JEU DE CARTES ET DE COMMENCER À JOUER, LISEZ LES RECOMMANDATIONS SUIVANTES.**

### Recommandations :

- Ouvrez le jeu de cartes seulement au moment de commencer une partie, sans les mélanger ni les retourner. Feuilletez les cartes lentement et vous remarquerez que chacune a un numéro sur le devant (au dos, il y a une énigme que vous ne devez absolument pas lire avant de jouer).
- Le jeu est composé de 21 cartes numérotées de 0 à 20. Au début apparaît la carte numéro 0, tandis que les autres suivent en ordre croissant.
- Le jeu contient également des cartes vierges : utilisez-les pour prendre des notes.
- Avant de commencer à jouer, laissez dans la boîte la première et la dernière carte du jeu qui ne sont pas numérotées.

### Préparation

Placez la pièce sur la table (en combinant les 4 parties qui composent la pièce), les fiches, les objets et les cartes dans l'ordre croissant.



### Déroulement

Prenez la carte numéro 0 et lisez ce qui est écrit au dos. Après avoir lu l'introduction, la carte vous invite à en prendre une autre : l'aventure commence !

Pour sortir de ce lieu mystérieux, vous devez résoudre les énigmes écrites sur les cartes : la réponse est toujours un chiffre ou un symbole qui vous amènera à la carte suivante que vous devez piocher. Mettez de côté les cartes que vous prenez pendant l'aventure, les éliminant ainsi du jeu, mais gardez-les de côté car il peut vous être demandé de résoudre l'énigme écrite au dos.

Ce sont les cartes et les fiches qui vous guident le long de l'aventure : par exemple, certaines cartes peuvent vous demander de prendre un objet particulier.

Au fur et à mesure que le jeu avance, les cartes sur la table diminuent jusqu'à ce que vous retourniez la carte avec la fin de l'aventure : si vous avez résolu toutes les énigmes correctement, vous sortirez du lieu mystérieux !

### Comprendre quand vous avez commis une erreur :

Lorsque vous résolvez une énigme, vous pouvez commettre une erreur. Vous vous en rendrez compte dans les cas suivants :

- vous prenez une carte avec écrit « Vous avez fait une erreur ».
- vous voulez prendre une carte avec un certain numéro, mais elle n'est plus sur la table.
- vous prenez une fiche que vous avez déjà résolue.
- vous ne pouvez pas effectuer les instructions indiquées sur la dernière carte.

Quand vous commettez une erreur, vous pouvez retourner à l'énigme précédente ou recommencer l'aventure depuis le début.

Si vous ne savez vraiment pas comment continuer ou repérer le point où vous vous êtes trompés, lisez les pages suivantes avec les solutions.

### Conseils aux joueurs :

- Prenez un papier et un stylo : vous pourriez en avoir besoin pour résoudre certaines énigmes.
- Contrairement aux vrais jeux d'évasion, il ne faut pas finir la partie en un temps déterminé. Alors, ne vous précipitez pas : un piège pourrait se cacher derrière les énigmes apparemment les plus simples.
- Lisez bien tout le texte de l'énigme : un indice conduisant à la solution, peut se dissimuler.
- Collaborez entre vous pour résoudre les énigmes et mettez-vous d'accord sur la carte à prendre. Ne choisissez pas au hasard, et expliquez aux autres le pourquoi de votre réponse.

### Conseils pour les adultes (si l'aventure est résolue avec des enfants) :

- Essayez de faire participer tous les enfants, y compris les plus réservés, en leur faisant lire les énigmes à tour de rôle ou en leur demandant s'ils sont d'accord avec la réponse donnée par les autres.
- Laissez les enfants essayer de résoudre les énigmes seuls, en les aidant seulement s'ils sont en difficulté ou à leur demande : ne donnez pas directement la solution, mais incitez-les à raisonner.
- S'il n'y a qu'un ou deux enfants, essayez de résoudre les énigmes avec eux.



**ATTENTION !** LES SOLUTIONS AUX ÉNIGMES SONT ÉCRITES SUR LES PAGES SUIVANTES : LISEZ-LES UNIQUEMENT À LA FIN DU JEU, EN CAS DE DOUTE OU POUR VÉRIFIER VOS RÉPONSES. LES SOLUTIONS SONT ORDONNÉES EN FONCTION DE L'ORDRE CORRECT DANS LEQUEL LES CARTES ET LES FICHES DOIVENT ÊTRE PRISES.



## Solutions

| Carte/<br>Fiche                                                                  | Explication de la solution                                                                                                                                                                               |
|----------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1                                                                                | Tous les vaisseaux ont rejoint la ligne d'arrivée sauf 13. Ceux qui ont abandonné sont donc 13.                                                                                                          |
| 13                                                                               | Le seul qui répond à toutes les conditions est le nombre 15.                                                                                                                                             |
| 15                                                                               | En plaçant la puce en bas à gauche, le circuit est fermé : le symbole correspondant est le deuxième à partir du bas.                                                                                     |
|  | Vous croiserez 8 étoiles le long du parcours qui va à droite (1 étoile), puis qui descend (2 étoiles) et qui remonte (2) et qui, pour finir, va complètement à droite (3).                               |
| 8                                                                                | Le dessin représenté sur la carte est une horloge : à 3h05 les aiguilles des heures et des minutes coïncident avec les nombres 1 et 3. En unissant les parties dessinées, on obtient le symbole complet. |
|  | La planète se trouve au centre à droite, et les nombres correspondants sont 5 et 12 dont la somme est égale à 17.                                                                                        |
| 17                                                                               | Il faut diviser les deux nombres indiqués sur l'horloge : en effet, $10:02 = 5$ , $12:03 = 4$ et $12:02 = 6$ .                                                                                           |
| 6                                                                                | En posant le télescope sur la vitre de la pièce de façon à ce que le dessin coïncide, les étoiles et les lignes formeront le bon symbole.                                                                |
|  | La longueur du nom de chaque extraterrestre correspond à la somme de ses bras et de ses yeux. Marius, dont le nom est formé de 6 lettres, est l'extraterrestre qui a 4 bras et 2 yeux.                   |
| 20                                                                               | L'écran sur lequel le message s'affiche est à l'envers (on peut le comprendre en voyant les symboles qui sont dans le sens contraire). En retournant la carte, on peut lire « cinq ».                    |



|                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|-----------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 5                                                                                 | Berry arrive quatrième et après lui, il y a 6 extraterrestres (de la cinquième position à la dixième) : Fuffi arrive donc onzième.                                                                                                                                                          |
| 11                                                                                | Les nombres indiqués sont écrits en lettres (UN, DEUX, DIX).<br>À la place du point d'interrogation, on doit mettre la lettre X qui est représentée par le dernier symbole du chiffre 2.                                                                                                    |
|  | La grille apparaît 4 fois : en haut à gauche, en haut à droite, en bas à gauche et en bas à droite.                                                                                                                                                                                         |
| 4                                                                                 | En mettant les boutons dans le bon ordre dans la cabine de pilotage, on obtient $3 + 7 - 9 + 1 = 2$                                                                                                                                                                                         |
| 2                                                                                 | En faisant glisser la matrice perforée sur l'écran de la pièce, à un certain point, vous pourrez y voir 3 flèches qui indiquent le bon symbole.                                                                                                                                             |
|  | En substituant à chaque symbole la lettre correspondante, on obtient la phrase « Combien font neuf fois deux ? » et $9 \times 2 = 18$ .                                                                                                                                                     |
| 18                                                                                | En plus des 9 petits carrés, il faut considérer 1 grand carré et 4 carrés intermédiaires, pour un total de 14 carrés.                                                                                                                                                                       |
| 14                                                                                | Étant donné que sa distance de la Terre double chaque jour, le vaisseau se trouvait à mi-chemin le jour précédant son arrivée, soit 19 jours après son départ.                                                                                                                              |
| 19                                                                                | Vous devez prendre la fiche indiquée sur la carte, la seule à ne pas avoir encore été résolue.                                                                                                                                                                                              |
|  | Étant donné que le résultat de la multiplication est 30 et que le facteur de gauche est $4 + 2 = 6$ , le facteur de droite doit être 5 et le nombre à insérer 8. Au nombre 8, vous devez ajouter les valeurs des deux dés présents dans la pièce (5 et 3), ce qui fait : $8 + 5 + 3 = 16$ . |
| 16                                                                                | Les cartes qui doivent rester sur la table sont les cartes : 3, 7, 9, 10 et 12.                                                                                                                                                                                                             |

