

ARRÊTEZ

N'OUVREZ AUCUNE DES ENVELOPPES.
Lisez LA SECTION UN avant l'arrivée de vos invités.

ARRÊTEZ

ESCAPE THE ROOM

MYSTÈRE AU MANOIR DE L'ASTROLOGUE

Instructions



— SECTION UN : instructions pour réaliser l'événement —

Que sont les jeux « Échappez-vous de la pièce » ?

Les jeux Échappez-vous de la pièce ont commencé par des aventures numériques et sont rapidement devenus dans le monde entier des événements de la vie réelle. Dans les deux versions, les joueurs sont enfermés dans une pièce et doivent trouver des indices et des objets cachés afin de pouvoir s'échapper. La version ThinkFun d'Échappez-vous de la pièce vous permet d'apporter à la maison toute l'excitation de cette expérience, SANS vraiment enfermer personne dans une pièce, bien entendu ! L'événement est conçu de façon à ce que l'hôte puisse participer. Il y a peu à faire pour se préparer, seulement inviter quelques personnes et être prêts à s'amuser tout en résolvant des casse-tête et en mettant à jour le mystère.

Bienvenue

Bienvenue à l'hôte de Échappez-vous de la pièce, ce nouveau mystère interactif pour des groupes de trois à huit personnes. Avec vos invités, vous serez pendant la soirée des personnages de l'histoire qui doivent élucider des casse-tête astucieux, afin de découvrir les situations mystérieuses se déroulant au Manoir de l'astrologue.

Dans l'histoire :

Nous sommes en 1869 et vous êtes le concierge récemment remercié du Manoir de l'astrologue. Vous invitez vos amis à se réunir pour faire une enquête secrète sur les agissements de l'astronome bien connu et respecté dans votre petite ville côtière. L'astronome a commencé à se comporter bizarrement après la mort de son épouse, survenue il y a quelques années et il a fini par disparaître dans son domaine. Actuellement, des choses étranges semblent avoir lieu à l'extérieur de sa maison – des bruits puissants et inattendus, une senteur désagréable, de la fumée qui s'échappe en volutes de l'observatoire. Avec vos amis, vous êtes en mission pour trouver ce qui se passe au Manoir de l'astrologue. Mais faites attention, finalement, vous pourriez être ceux qui ont besoin d'être rescapés...

Comme hôte de cet événement, c'est votre rôle d'inviter des amis, d'organiser la soirée et de familiariser vos invités avec le début de cette histoire. Après l'introduction, vous vous joindrez à vos amis pour le déroulement de l'histoire et pour élucider le mystère et vous échapper de la pièce.

Contenu

- 1) Manuel d'utilisation
- 2) Carte de la scène 1 : scrutez le manoir
- 3) 5 enveloppes cachetées – étiquetées comme suit ;
 - Le classeur • Le télescope • La table de toilette
 - L'étagère • La porte
- 4) Objets secrets mystérieux (à l'intérieur des 5 enveloppes cachetées)
- 5) Roue de solution (Solution Wheel)

Planification de l'événement

Comme hôte, assurez-vous de suivre ces étapes simples pour vous préparer :

- 1) **N'OUVREZ AUCUNE ENVELOPPE.**
Toutes les enveloppes seront ouvertes durant le jeu, car elles en font partie. Laissez-les dans la boîte pour le moment.
- 2) **NE LISEZ PAS LA PREMIÈRE CARTE DE LA SCÈNE.** Laissez-la dans la boîte, ainsi vous ne serez pas tenté de la lire. Vous lirez cette carte à vos invités lorsque le jeu commence.
- 3) **Organisation de la table :** le mystère au Manoir de l'astrologue est un jeu de table comportant peu de pièces. Vous aurez besoin d'espace, alors prévoyez une grande table et des sièges qui permettent à chaque joueur de bien voir la table.
- 4) **Minuterie :** vous aurez besoin d'une minuterie ou d'une horloge durant la partie.
- 5) **Papier et crayon :** vous en aurez besoin pour prendre des notes afin de résoudre le mystère.
- 6) **Accès Internet (facultatif) :** vous aurez besoin d'un accès Internet si le groupe désire utiliser nos indications en ligne durant le jeu.
- 7) **Préparez l'atmosphère (facultatif) :** vous voudrez peut-être proposer à vos invités de s'habiller en vêtements d'époque. Préparez de la musique de harpe ou d'opéra pour rehausser l'atmosphère.
- 8) **Invitez les joueurs :** mystère au Manoir de l'astrologue est composé pour des groupes de trois à huit personnes. Réunissez vos invités.

Vous trouverez en ligne www.ThinkFun.com/EscapeTheRoom des indications, des suggestions pour de la musique d'époque appropriée, des instructions de remballage et un exemple d'invitation écrite que vous pouvez personnaliser et imprimer.

— SECTION DEUX : Instructions pour Échappez-vous de la pièce —

Installation

- 1) Retirez de la boîte les cinq enveloppes, la carte de la scène 1 et la roue de solution.
Étalez-les sur la table en face de vous.
N'OUVREZ PAS LES ENVELOPPES.
- 2) Si votre groupe n'est pas familier des jeux de type Échappez-vous de la pièce, lisez-leur la section « Qu'est-ce que les jeux Échappez-vous de la pièce » (voir page 2).
- 3) (Facultatif) Si vous voulez utiliser nos indications en ligne, établissez un accès Internet avec un téléphone intelligent, une tablette électronique ou un ordinateur.
Allez à : **www.ThinkFun.com/EscapeTheRoom**, et naviguez dans les indications pour ce jeu. Ne les regardez pas maintenant, ayez-les à portée de la main en cas de besoin.
- 4) (Facultatif) Si vous en avez, syntonisez de la musique d'époque.
- 5) Ayez une minuterie ou une horloge et préparez-la comme suit (mais ne commencez pas maintenant)

3-5 joueurs	2 heures
6-8 joueurs	1,5 heure

- 6) Ayez un papier et un crayon pour prendre des notes.

Trame de fond

Cela fait plus d'un an que le concierge (votre hôte) a été renvoyé par Richard Harrison, l'astronome à la retraite que les gens du village connaissent si bien. Après la mort de sa femme, survenue il y a trois ans, l'astronome a commencé à agir bizarrement—renvoyant tous ses serviteurs du manoir, à l'exception du concierge et du cuisinier, refusant de recevoir des visiteurs, se retirant de plus en plus dans son observatoire. Et puis, un jour, soudainement, mettant à la porte le concierge et le cuisinier.

Ayant travaillé au manoir depuis plus de vingt ans, le concierge en était venu à apprécier l'astronome capricieux. Récemment, le concierge s'est rendu jusqu'au vieux manoir pour persuader l'astronome de permettre à ses amis de réparer certaines choses. La barrière était verrouillée, le courrier s'empilait, mais le concierge fut surtout inquiet par les bruits étranges, l'odeur désagréable et la fumée s'échappant de l'observatoire. Le concierge écrivit quelques lettres pour demander de l'aide à quelques amis du village, pour enquêter sur ce qui se passe. Heureusement, ils ont tous accepté et se sont regroupés à l'extérieur d'une entrée secondaire et ils vont bientôt entrer pour enquêter...

Objectif

Comme groupe, vous devez solutionner le mystère de l'astronome et vous échapper de la pièce. Vous découvrirez des indices et résoudrez des casse-tête en cours de route. Tout ce dont vous avez besoin se trouve dans les enveloppes dans cette boîte, mais **vous devez trouver les bonnes solutions avant d'ouvrir chaque enveloppe**. Chaque échappée de la pièce constitue une victoire, mais vous pouvez trouver plus dans cette histoire si vous acceptez de travailler plus.

Cartes de la scène

Au cours du jeu, vous découvrirez de nouvelles cartes de la scène.
Chaque fois, un joueur doit lire la carte à haute voix.

Roue de solution

Tous les casse-tête sont marqués d'un symbole blanc et de quatre carrés de couleur (rouge, jaune, vert, bleu).

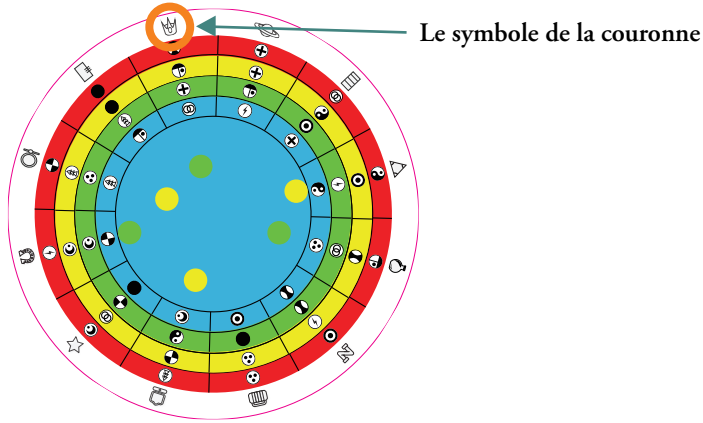
EXEMPLE :



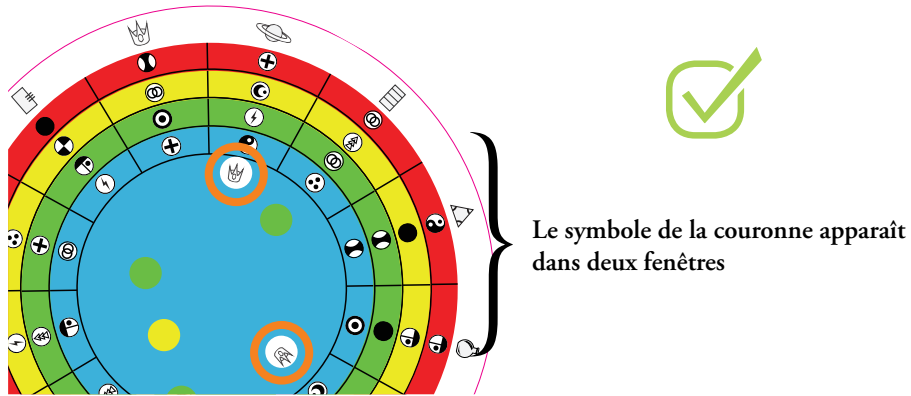
Ces symboles vous indiquent qu'il y a des contenus cachés à découvrir ! La roue de solution est votre clé pour savoir si vous avez résolu correctement le casse-tête.

Lorsque vous croyez avoir la réponse à un casse-tête :

- 1) Commencez par le symbole blanc sur la bordure extérieure de la roue de solution.



- 2) Faire tourner chacun des cercles de couleur vers le symbole qui correspond à votre solution. Enlignez chacun des quatre symboles de la solution avec le symbole blanc original.
- 3) Si votre solution est correcte, un symbole relié à celui qui est sur la bordure extérieure blanche apparaîtra dans deux fenêtres.



- 4) Si votre solution est incorrecte, aucun symbole n'apparaîtra ou le(s) symbole(s) dans la(les) fenêtre(s) ne correspondra(ront) pas à la bordure extérieure blanche. Si c'est le cas, ne vous inquiétez pas. Continuez et cherchez une solution différente.

Lorsque la roue de solution indique que vous avez résolu correctement le casse-tête, vous pouvez révéler les contenus cachés en décachetant l'enveloppe et en versant le contenu sur la table.

Note : nous recommandons fortement de ne pas tourner la roue de solution au hasard pour trouver les bonnes réponses de façon « aléatoire ». Ceci contribuerait à verrouiller la porte de la pièce de façon définitive.

Quand utiliser les enveloppes et les objets

Vous, les invités, êtes tous dans une pièce contenant des objets que vous trouvez dans l'histoire. Vous pourrez avoir besoin de ces objets en tout temps :

- 1) Au début du jeu, vous pourrez trouver des objets qui ne seront utilisés que plus tard. Ne les perdez pas !
- 2) Toutes les illustrations sur le dessus des enveloppes font partie du jeu en tout temps. Cependant, une enveloppe ne peut être décachetée avant que le casse-tête de cette enveloppe soit résolu. Ne mettez pas les enveloppes de côté avant qu'elles aient été ouvertes.

Indices

Si vous êtes vraiment à un point mort, utilisez nos indices en ligne à :

www.ThinkFun.com/EscapeTheRoom

Avant de vous tourner vers les indices, assurez-vous que vos invités acceptent de les utiliser. Si vous ne pouvez décider de les utiliser ou non, votez rapidement sur la question, la majorité l'emporte (en cas d'égalité, le vote de l'hôte est décisif).

Le jeu commence et bonne chance !

Lisez la carte de la scène 1 : enquêtez sur le Manoir.

À propos des inventeurs

Nicholas Cravotta et Rebecca Bleau inventent des jeux depuis plus de vingt ans. Rebecca est également une artiste qui a gagné des prix. Vous en apprendrez plus sur leurs jeux et casse-tête au :

www.BlueMatterGames.com

La mission de ThinkFun est d'enflammer votre esprit !

ThinkFun® est le premier dans le monde des jeux auquel on aime être accroché et qui aiguise et déploie l'esprit. Il éveille les jeunes esprits et procure du plaisir à toute la famille. Les jeux innovateurs de ThinkFun et les applications mobiles vous font réfléchir pendant que vous souriez.



www.ThinkFun.com



ThinkFun Inc. 1321 Cameron Street, Alexandria, VA 22314 USA

© 2015 ThinkFun, Inc. All rights reserved.

FAIT EN CHINE, 106. #7351-CA. IN02.