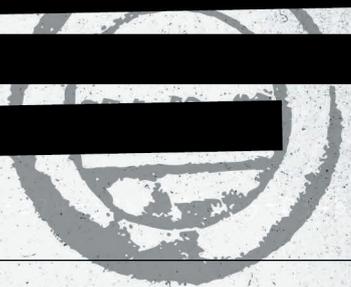




Documents de mission



Etape 1

Imprimer

Imprimez ce document, chaque page correspond à une feuille. Vous aurez besoin de toutes les pages.

Les pages qui suivent contiennent la "Mission d'Entraînement" et la Mission 1 "Gare Centrale".

Etape 2

Travailler en équipe

Escape Team, c'est plus amusant quand on est entre 2 et 4 à y jouer.

Chaque mission contient différentes phases. Le code de solution de chaque phase doit être saisi dans l'application ESCAPE TEAM dans l'ordre, en commençant par la Phase 1.

Nous vous recommandons d'étaler toutes les pages de la mission sur une table et de toutes les consulter simultanément.

Etape 3

Se préparer

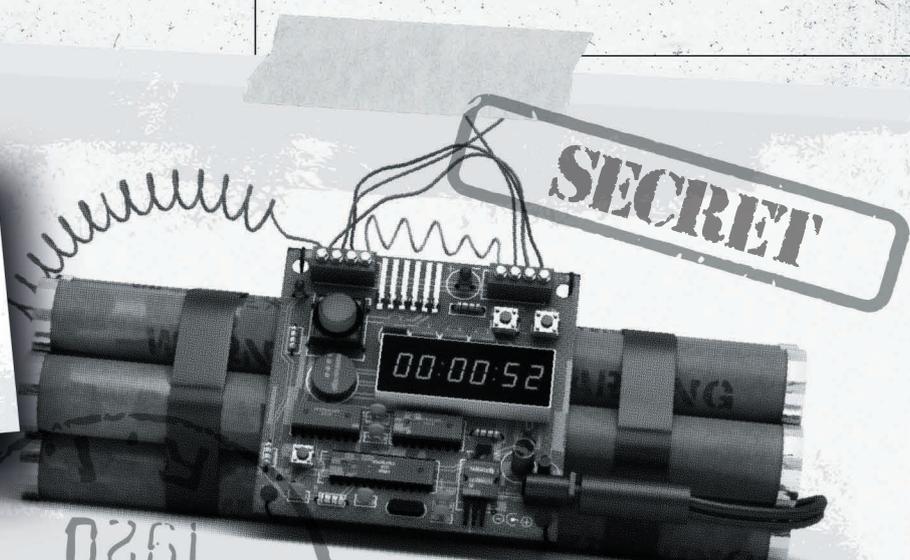
Dans chaque présentation de mission vous aurez une liste du matériel nécessaire (stylos, ciseaux...). Assurez-vous de tout avoir à disposition. Nous vous recommandons d'utiliser des stylos de plusieurs couleurs. Crayon à papier et gomme peuvent également être utiles.

Etape 4

Prêts ?

Ouvrez l'application ESCAPE TEAM. L'histoire du jeu vous est contée par des messages audio. Des sons vous signalent de nouveaux indices, alors activez le son* sur votre appareil. Dans l'application, choisissez votre mission pour commencer l'aventure.

* Si vous utilisez un iPhone, veuillez à placer le bouton "mute" situé sur le côté de l'appareil, juste au-dessus des boutons de volume, en position "son activé".





Mission D'Entraînement

01

05

CONFIRME

- Facile
- 10 min. max
- 2-4 joueurs
- Ciseaux, stylos, papier

C'est une mission très simple qui vous initie aux bases d'ESCAPE TEAM. Si vous ne vous en sortez pas à temps, n'oubliez même pas pouvoir désamorcer une vraie bombe un jour...

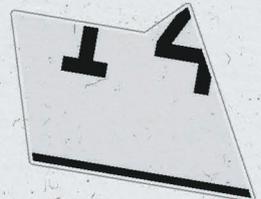
832982-3248072390
ESCAPE TEAM-23486

IMBÉCILES !

Le désamorçage de cette bombe se fait en TROIS PHASES.

Je parie que vous n'arriverez même pas à arriver à bout de la première. Essayez si vous y tenez vraiment. Chacune de mes énigmes permet d'obtenir un CODE À CINQ CHIFFRES pour chaque phase. Si vous pensez avoir résolu une phase, entrez le code dans l'application, puis confirmez-le en appuyant sur, OK.*

*Si le code saisi est erroné, vous aurez une pénalité de temps. Tic-tac!



Mission d'Entraînement

Phase
Deux

Y = .. - - - . - -

N - -

O - - -

P - - -

Q - - - -

R - -

S - -

T -

U - - -

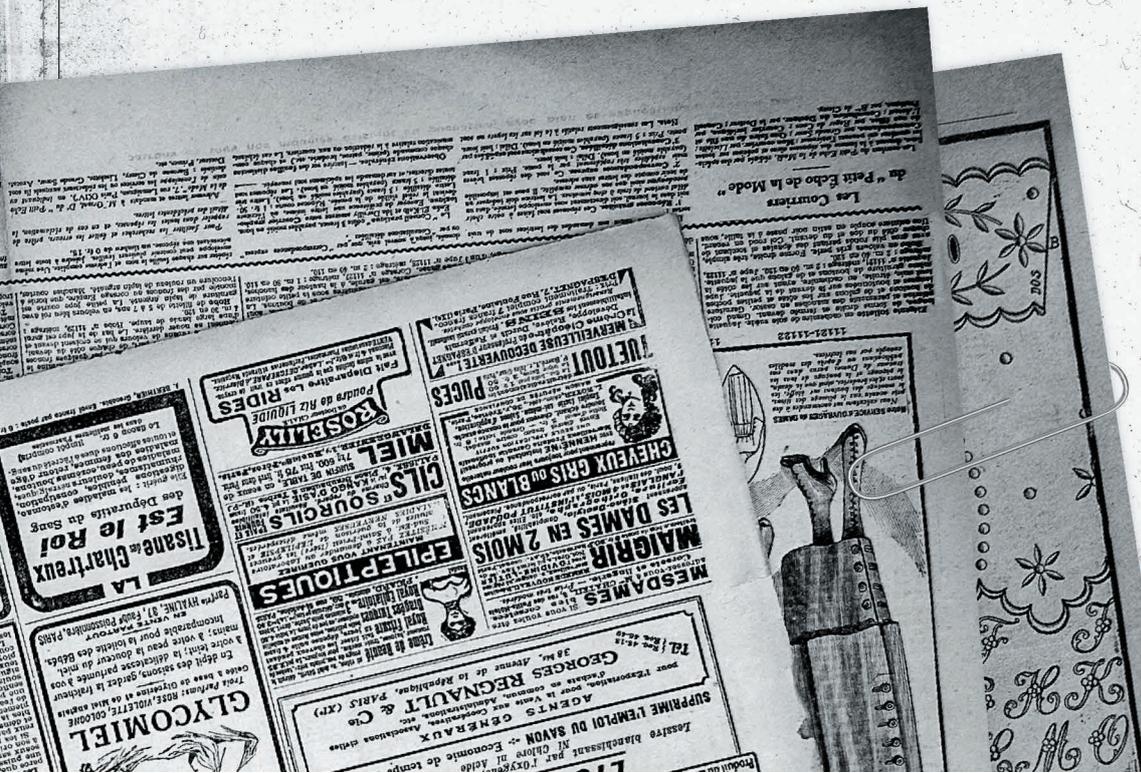
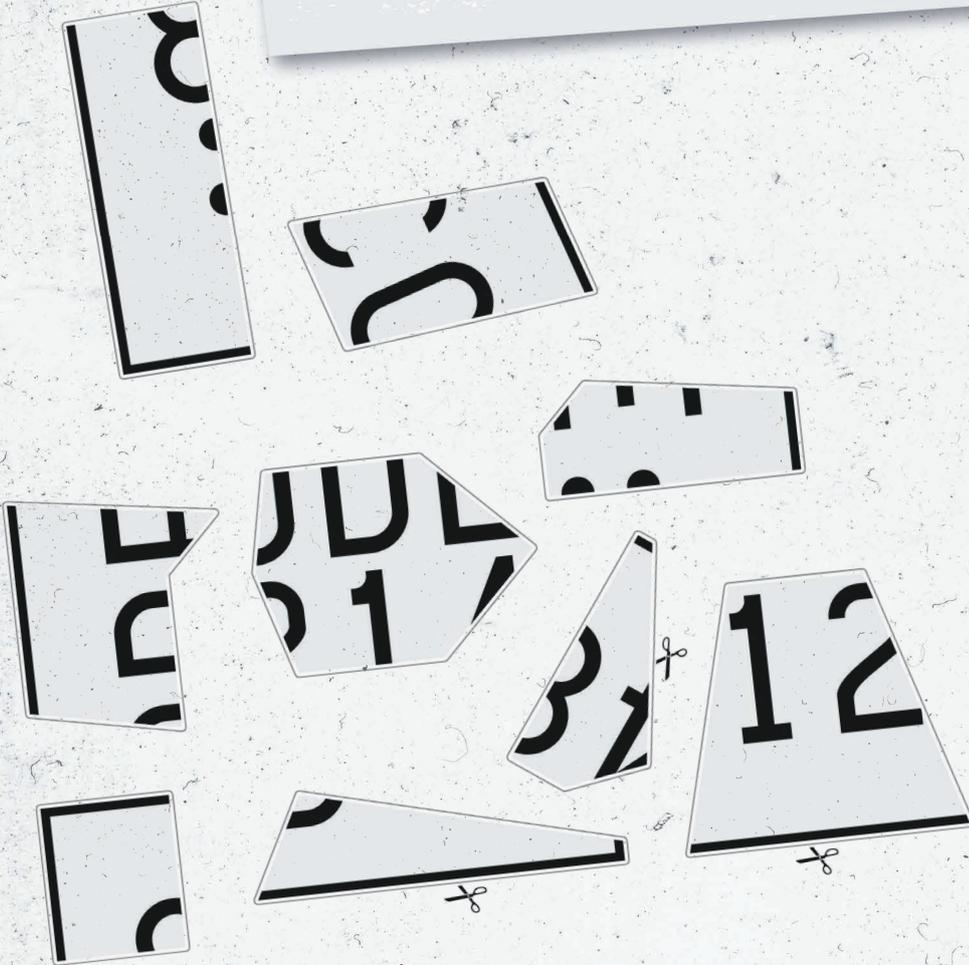
V - - -

W - - -

X - - -

Y - - -

Z - - -



Mission d'Entraînement

04

05

A ..
 B
 C
 D ...
 E .
 F
 G ---
 H
 I ..
 J
 K ...
 L
 M ---



Handwritten mathematical notes and diagrams on a piece of paper:

- Equations: $N_j, v_j | C_j | N_j, v_j, N_j, v_j$; $y^2 - (v_1 + v_2)(N_1 + N_2)$; $(x-1)^k - \frac{1}{(x-1)^k} - 4(x-1) - \frac{1}{(x-1)^k} + \frac{1}{(x-1)^k}$
- Diagram: A directed graph with nodes labeled P, Q, P&Q, P|FF&Q, P|FF~Q, and FALSE. Arrows indicate relationships between these nodes.
- Equation: $\sum \text{bonds}$
- Graph: A coordinate system with a curve $y=f(x)$ and a vertical line. The y-axis is labeled 'Range' and has points 0, A, d. The x-axis has points 0, B. A point X is marked on the curve.
- Text: "In (Δ) is the intersection of $f^{-1}(c_0)$ "
- Equation: $\Delta(c_1) = b_0$
- Text: " $y_1, y_2 \in C\{c_0\}$ satisfy $\Delta(y_1)$ and only if there are elements a" and $y_1 = f(a), y_2 \in P(\emptyset)$.
- Text: " $B\{b_0\}$ is the pullback of A"



Phase
Trois



