



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

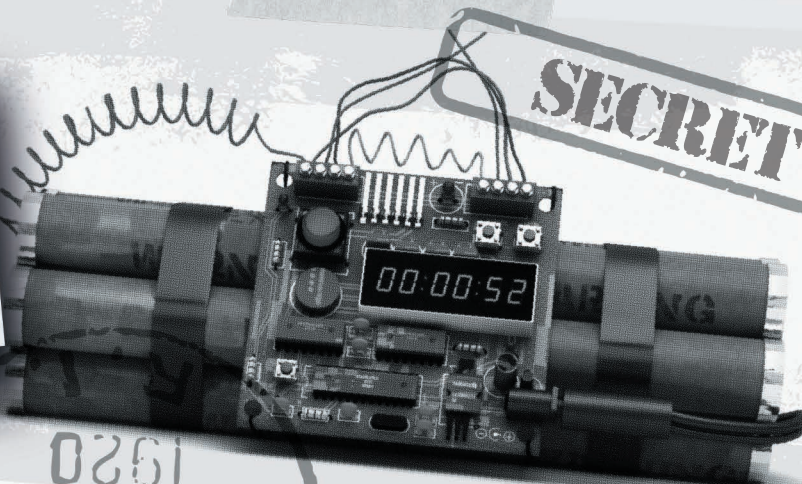
Dans chaque présentation de mission vous aurez une liste du matériel nécessaire (stylos, ciseaux...). Assurez-vous de tout avoir à disposition. Nous vous recommandons d'utiliser des stylos de plusieurs couleurs. Crayon à papier et gomme peuvent également être utiles.

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' imaginez 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!

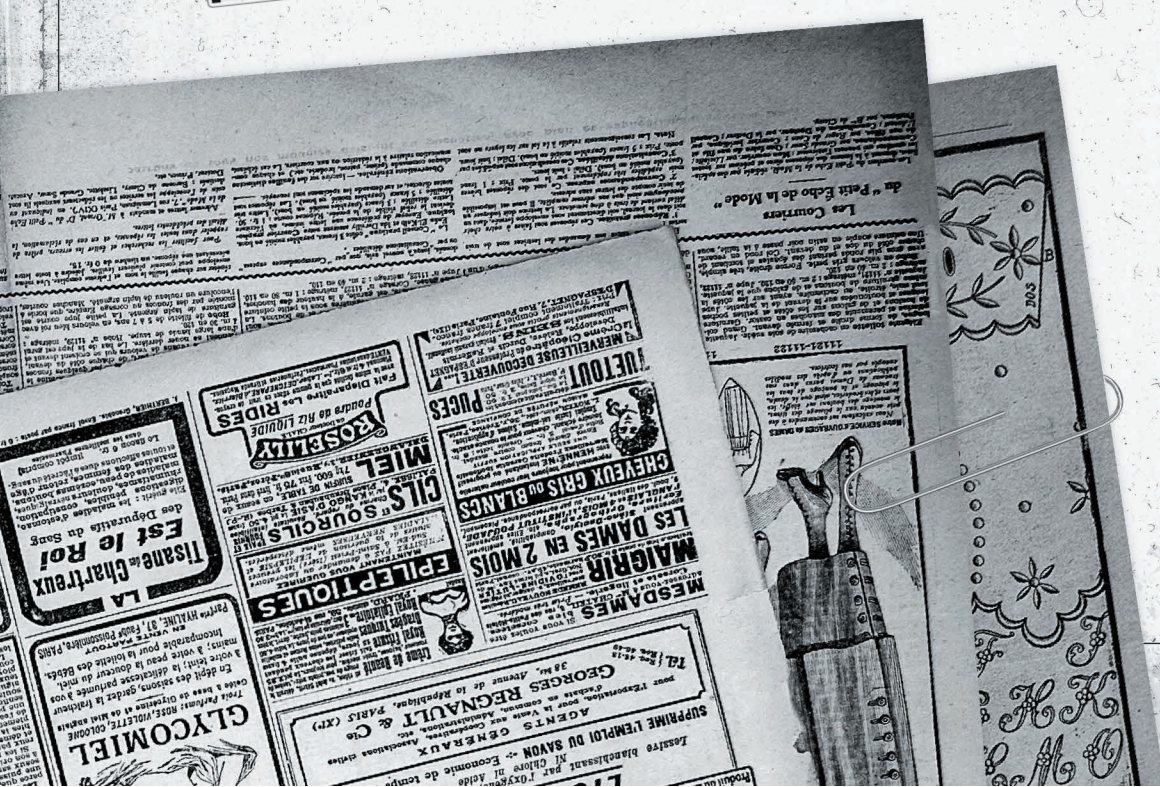


Mission d'Entraînement

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

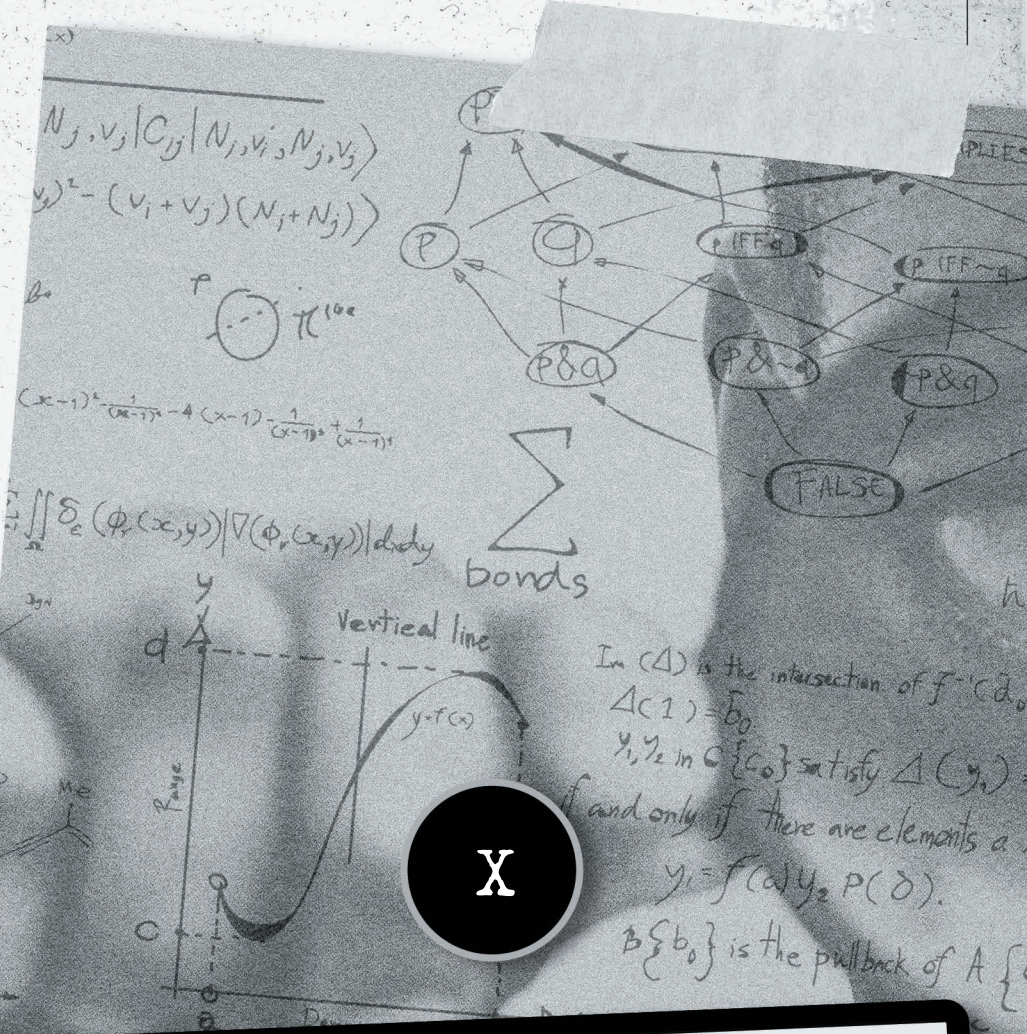
I ..

J -----

K ---

L

M --



Phase
Trois



Mission Bonus

05

05

Escape Team - nous avons besoin de votre soutien, et nous en avons besoin sur les réseaux sociaux ! Postez un selfie de vous en train de jouer, taguez notre site web www.escape-team.fr et envoyez-nous un lien vers votre publication à mission@escape-team.fr - nous vous récompenserons avec un code promo qui déverrouille les missions 2 à 4 („Terminal“, „Ascenseur“ et „Montagnes russes“) gratuitement ! Les cartes de membre comme accessoires se trouvent ci-dessous !

(Attention : Ces codes promo fonctionnent uniquement (!) sur les appareils Android. Mais sûrement vous avez quelqu'un dans votre cercle d'amis qui possède un téléphone Android...?)



001-006



832982-3248072390-23486
ESCAPE TEAM-2348623-234



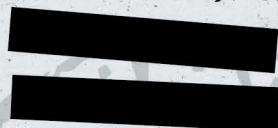
002-006



832982-3248072390-23486
ESCAPE TEAM-2348623-234



003-006



832982-3248072390-23486
ESCAPE TEAM-2348623-234



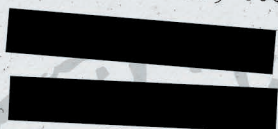
004-006



832982-3248072390-23486
ESCAPE TEAM-2348623-234



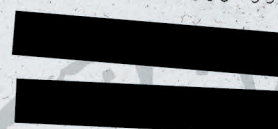
005-006



832982-3248072390-23486
ESCAPE TEAM-2348623-234



006-006



832982-3248072390-23486
ESCAPE TEAM-2348623-234



Mission 01 :

Gare Centrale

01
06

CONFIRME

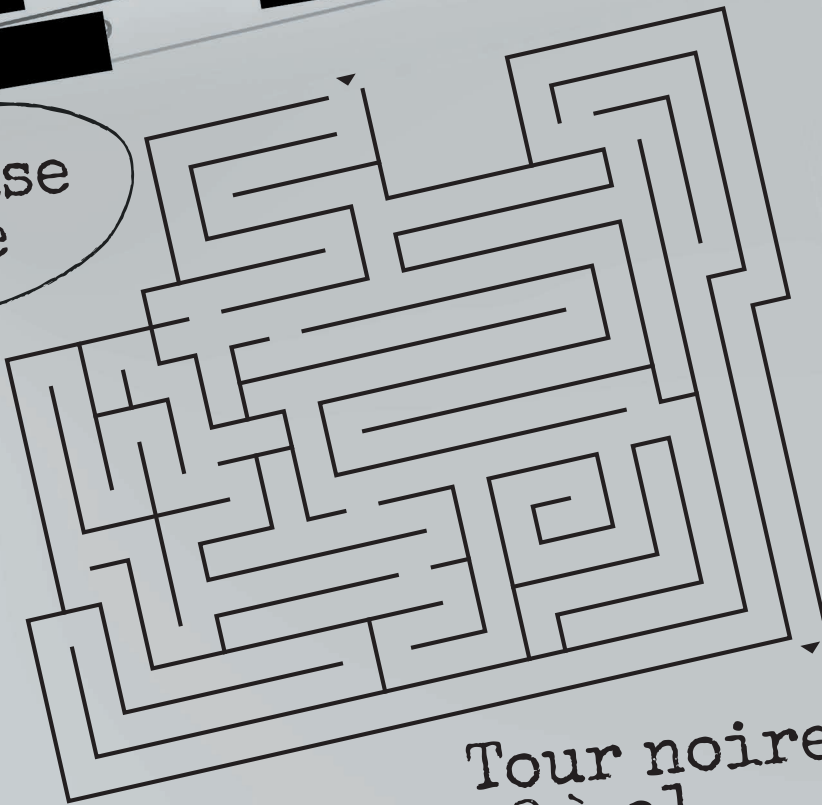
- ☐ Facile
- ☐ 15 min. max
- ☐ 2-4 joueurs
- ☐ Ciseaux, stylos, papier

Cette mission met à l'épreuve vos capacités à jouer en équipe. Coopérez, partagez vos idées, gardez votre calme, et cette bombe ne vous posera aucun problème.

82-3248072390
E. TEAM-23486

The Old Newspaper

Phase
Une



Tour noire de
a2 à a1.

Mission 01 : Gare Centrale

02

06

Phase
Deux



Fou blanc de e4
à d3.

Phase Trois

Notre code est composé des chiffres 0, 3, 4, 5 et 8. Mais dans quel ordre ? Le 4 est à droite du 5, mais pas forcément à côté. Entre le 0 et le 5, la distance est maximale. Le 3 est entre deux nombres qui le suivent habituellement. Les deux chiffres de droite additionnés donnent le même nombre que les deux chiffres de gauche. Reine blanche de b3 à b5. Fou noir de f7 à g6.

N'oubliez pas :
Gamma tombe sur
Kappa et Epsilon
tombe sur Beta.

Tenez compte de
l'envers du
décor.

En partant du nord, en suivant
le sens des aiguilles d'une
montre : Combien les bras de
se trouvent dans ?
l'étoile supergéante ?

Tour noire de c2 à c1
Fou blanc de h3 à g4
Fou noir de h7 à f5
Dame blanche de a4 à c4
Tour noire de c1 à b1
Fou blanc de g4 à f3
Fou noir de f5 à e6
Tour blanche de h1 à e1
Tour...

Mission 01 : Gare Centrale

05

06



1 2 3 4 5 6 7 8

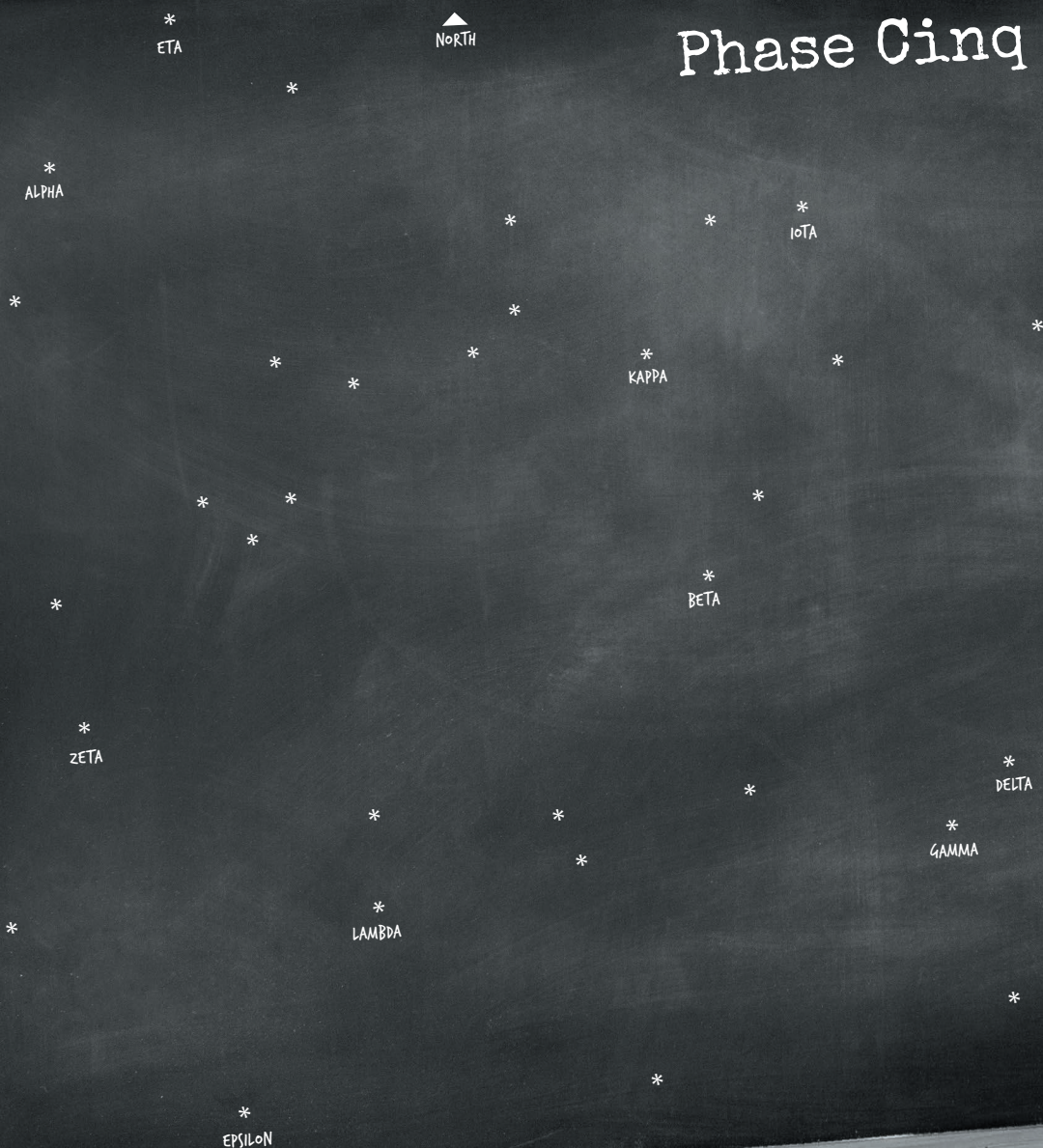
Repliez temporairement le continuum
espace-temps de la manière suivante :
Eta tombe sur Iota, Alpha tombe sur Zeta,
Lambda tombe sur Delta.

Mission 01 : Gare Centrale

06

06

Phase Cinq



... noire de b1 à b2
Dame blanche de c4 à b3
Fou noir de e6 à f7
Fou blanc de f3 à e4
Tour noire de b2 à a2 ...