



## 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

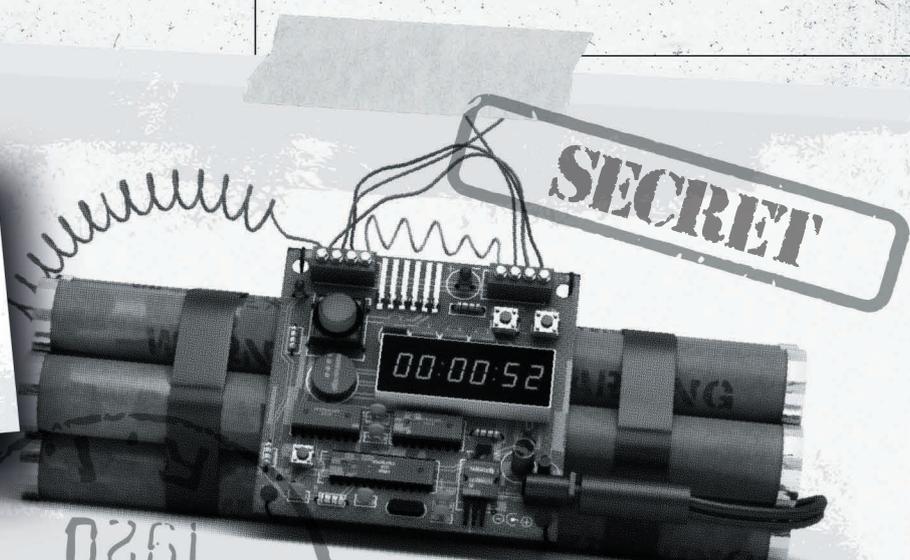
Dans chaque présentation de mission vous aurez une liste du matériel nécessaire (stylos, ciseaux...). Assurez-vous de tout avoir à disposition. Nous vous recommandons d'utiliser des stylos de plusieurs couleurs. Crayon à papier et gomme peuvent également être utiles.

### 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...

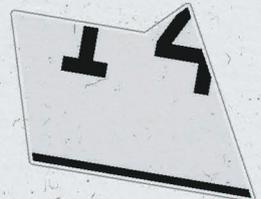
832982-3248072390  
ESCAPE TEAM-23486

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 - - -

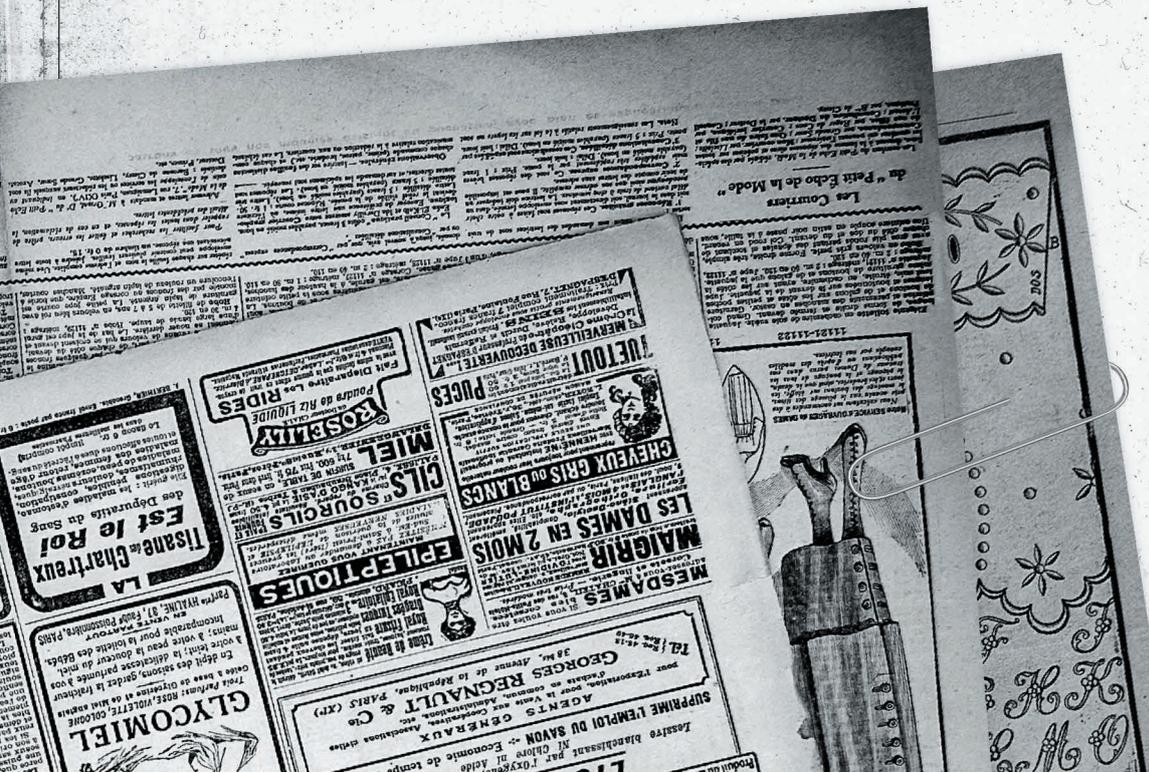
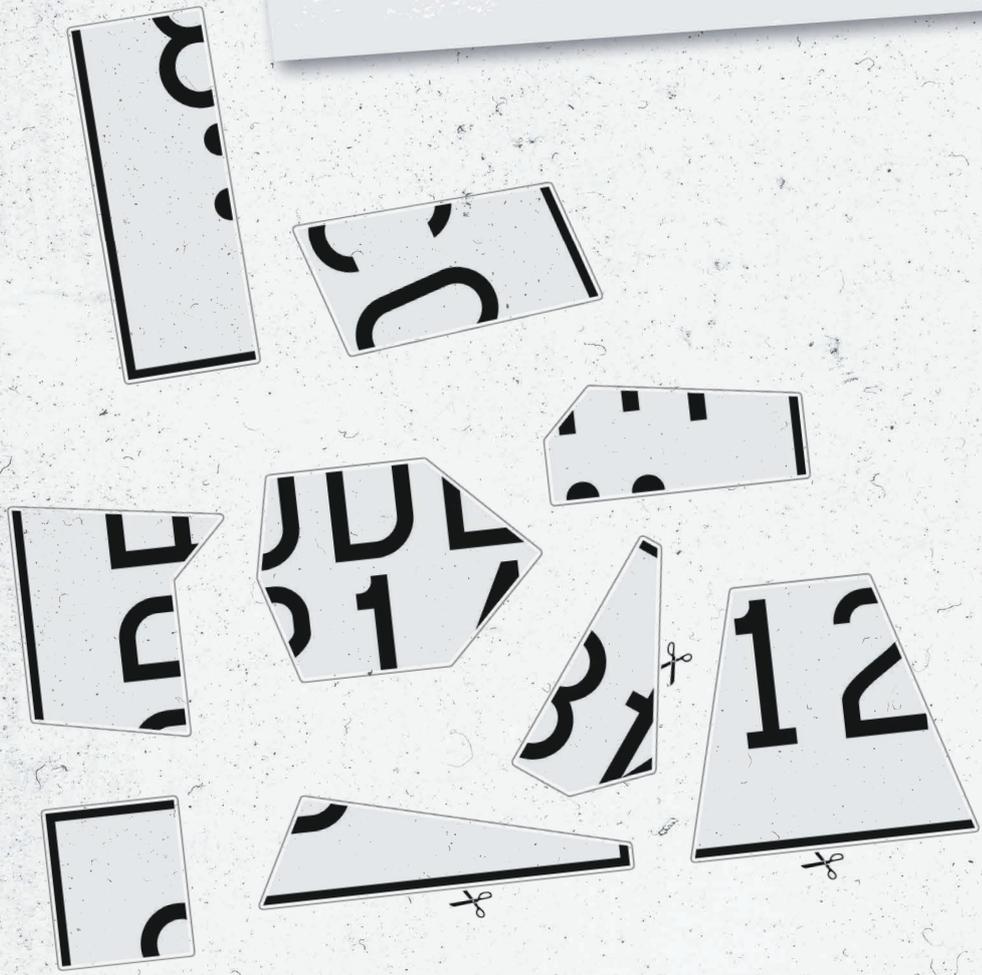
V - - -

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:  $N_j, v_j | C_j | N_j, v_j, N_j, v_j$ ;  $y^2 - (v_1 + v_2)(N_1 + N_2)$ ;  $(x-1)^2 - \frac{1}{(x-1)^2} - 4(x-1) - \frac{1}{(x-1)^2} + \frac{1}{(x-1)^2}$
- 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 dashed line. The y-axis is labeled 'Range' and the x-axis is labeled 'Phase'. A point 'X' is marked on the curve.
- Text: "In  $(\Delta)$  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



# Mission Bonus

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](http://www.escape-team.fr) et envoyez-nous un lien vers votre publication à [mission@escape-team.fr](mailto: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

ESCAPE  
TEAM

832982-3248072390-23486  
ESCAPE TEAM-2348623-234



002-006

ESCAPE  
TEAM

832982-3248072390-23486  
ESCAPE TEAM-2348623-234



003-006

ESCAPE  
TEAM

832982-3248072390-23486  
ESCAPE TEAM-2348623-234



004-006

ESCAPE  
TEAM

832982-3248072390-23486  
ESCAPE TEAM-2348623-234



005-006

ESCAPE  
TEAM

832982-3248072390-23486  
ESCAPE TEAM-2348623-234



006-006

ESCAPE  
TEAM

832982-3248072390-23486  
ESCAPE TEAM-2348623-234

B  
196  
1919



# 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.

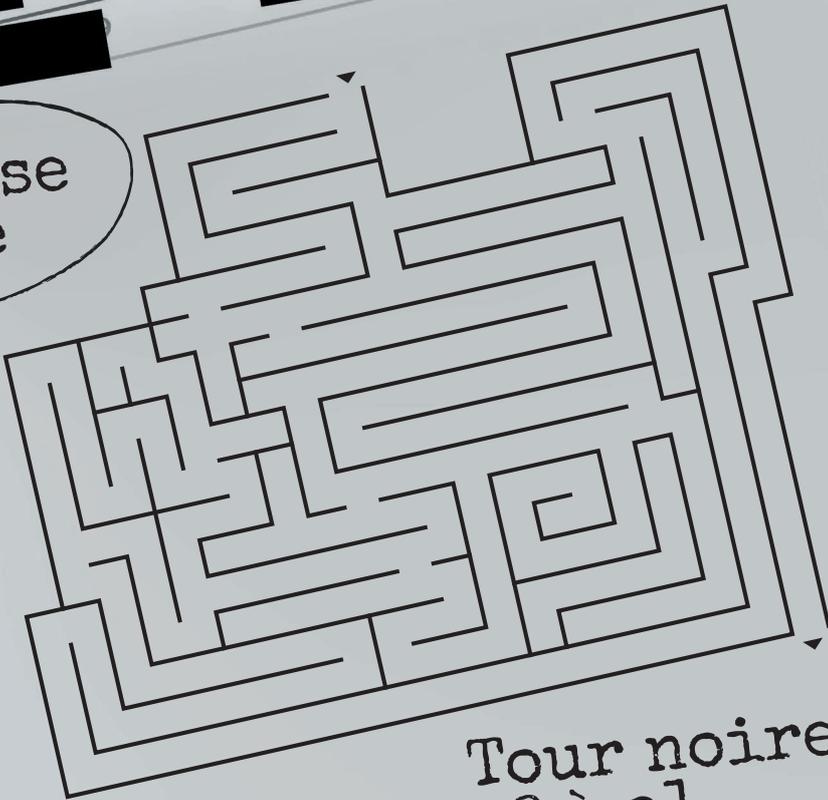


82-3248072390  
E. TEAM-23486

## The Old Newspaper

... IN 4 SECTIONS

Phase  
Une



Tour noire de  
a2 à a1.





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.

Phase Quatre

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...

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

LES DAMES EN 2 MOIS  
 MAIGRIR 10 KILOS  
 LES GRISES OU BLANCS  
 CHEVEUX CRIS  
 MIEL  
 ROSBURY  
 EST LE ROI  
 LA  
 TISSAGE DE CHARTREUX  
 LA  
 MESSAMES  
 LES COURTIERS  
 du "Petit Echo de la Mode"

# Mission 01 : Gare Centrale

05

06

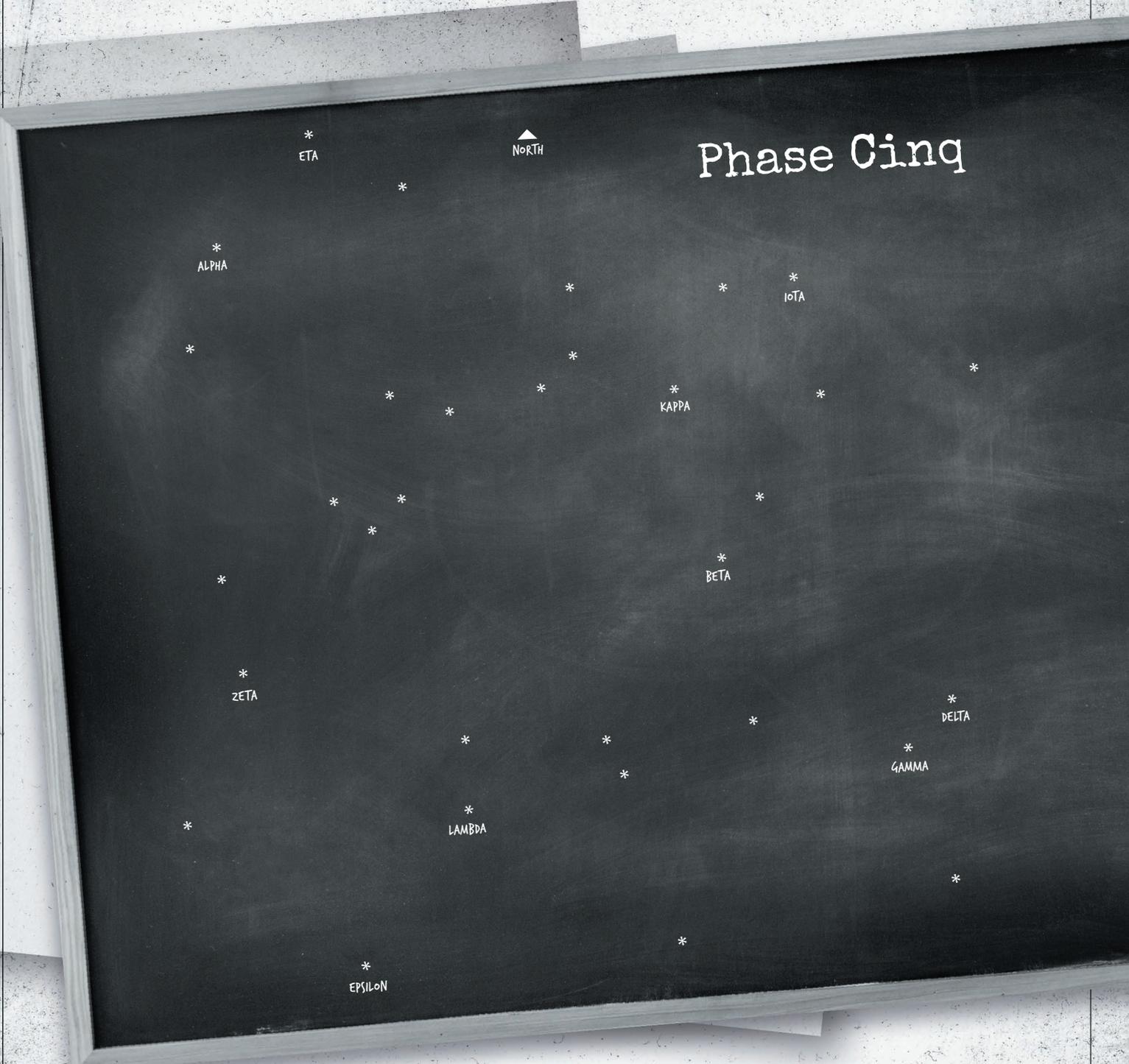


Repliez temporairement le continuum espace-temps de la manière suivante :  
Eta tombe sur Iota, Alpha tombe sur Zeta,  
Lambda tombe sur Delta.

# Mission 01 : Gare Centrale

06

06



... 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 ...



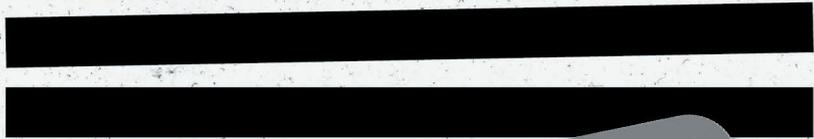
# Mission 02 : Terminal

01  
06

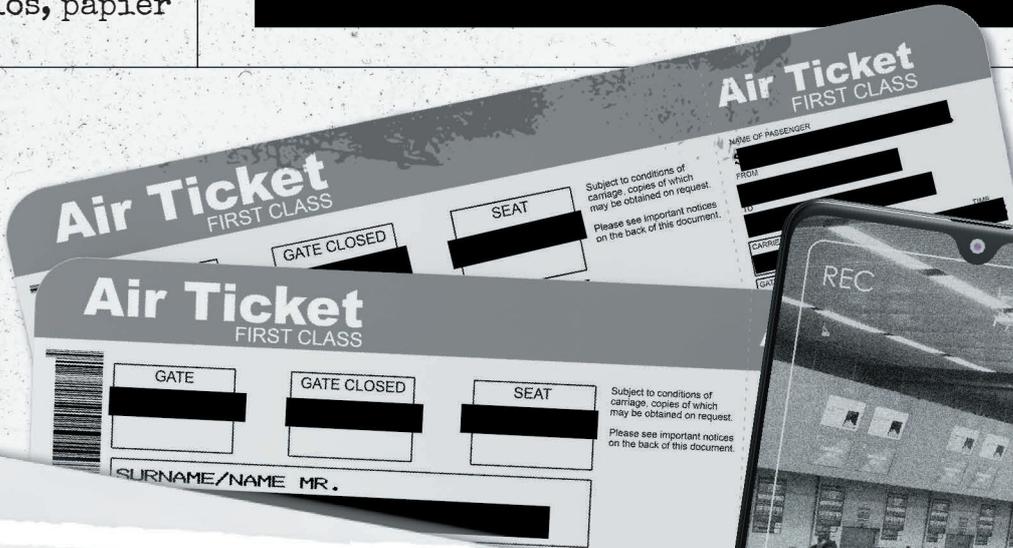
**CONFIRME**

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

Une mission urgente qui nécessite de travailler en équipe et de rester concentrés, même sous pression. Ne vous laissez pas distraire et avancez prudemment vers la solution.



832982-3248072390  
ESCAPE TEAM-23486



Phase Une

Quand on est créatif on est unique.



# Mission 02 : Terminal

02

06

Phase  
Une

Une perle se cache dans  
chaque huitre.  
A l'intérieur.

Phase  
Quatre

Q  
M  
A  
B

Note pour moi même :  
Si rien ne se cache entre les lignes,  
c'est dans les mots qu'il faut  
chercher. S'il manque un élément  
pour assouvir votre soif, il faut  
regarder quel est dans chaque ligne  
le premier !

# Mission 02 : Terminal

Phase Une

Tout comme en vous.  
Regarder l'art des lettres vous semble hasardeux ?

Et pourtant il est universel.

Phase Quatre

(Cœur, M, triangle, étrange M, 8 ?)

**Air Ticket FIRST CLASS**

**Air Ticket FIRST CLASS**

**Air Ticket FIRST CLASS**

Subject to conditions of carriage, copies of which may be obtained on request. Please see important notices on the back of this document.

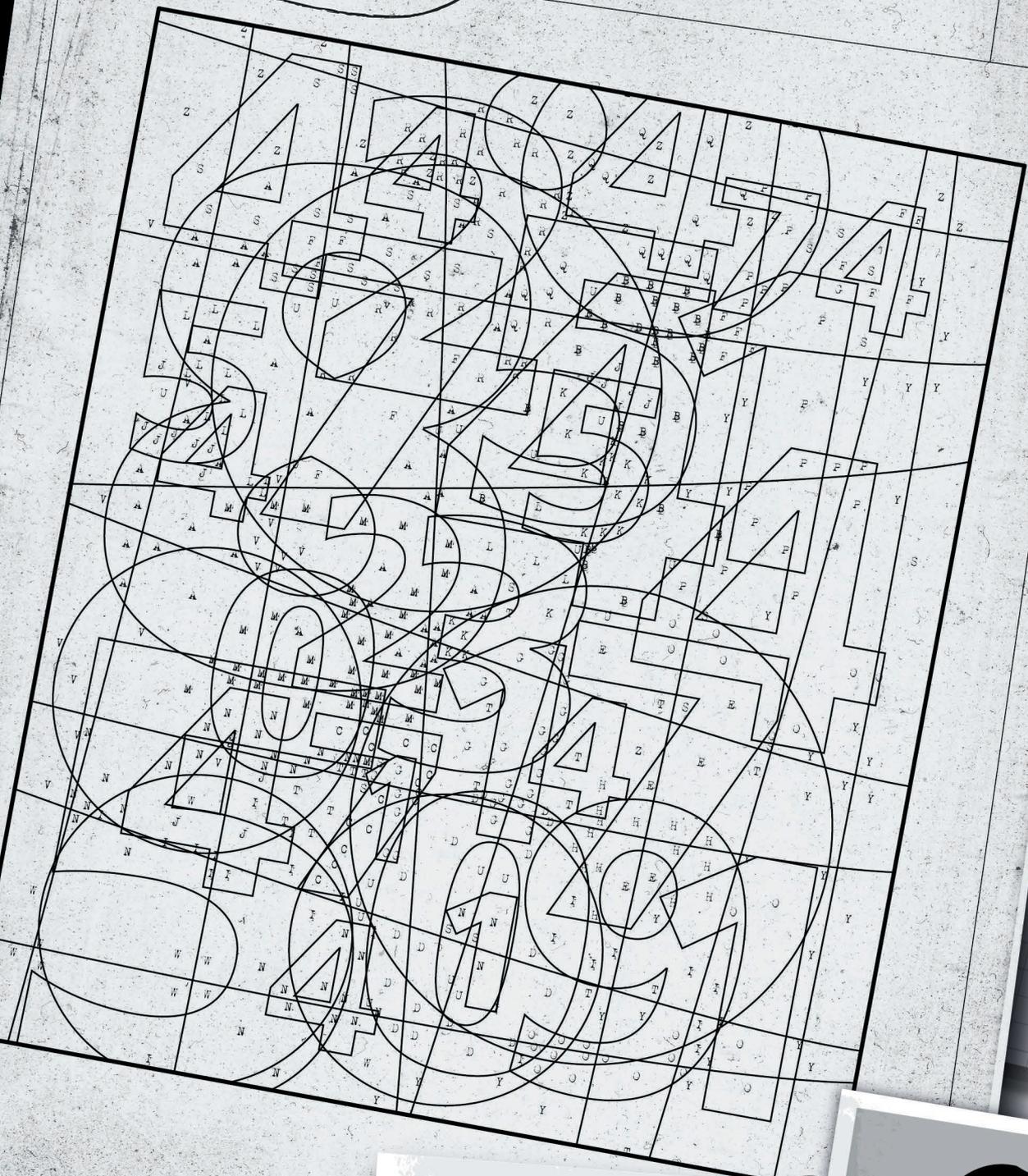
NAME OF PASSENGER  
FROM  
TO  
CLASS/DATE  
CARRIER/FLIGHT  
GATE  
GATE CLOSED  
SEAT  
SEAT NO

GATE  
GATE CLOSED  
SEAT

SURNAME/NAME MR.

# Mission 02 : Terminal

## Phase Deux

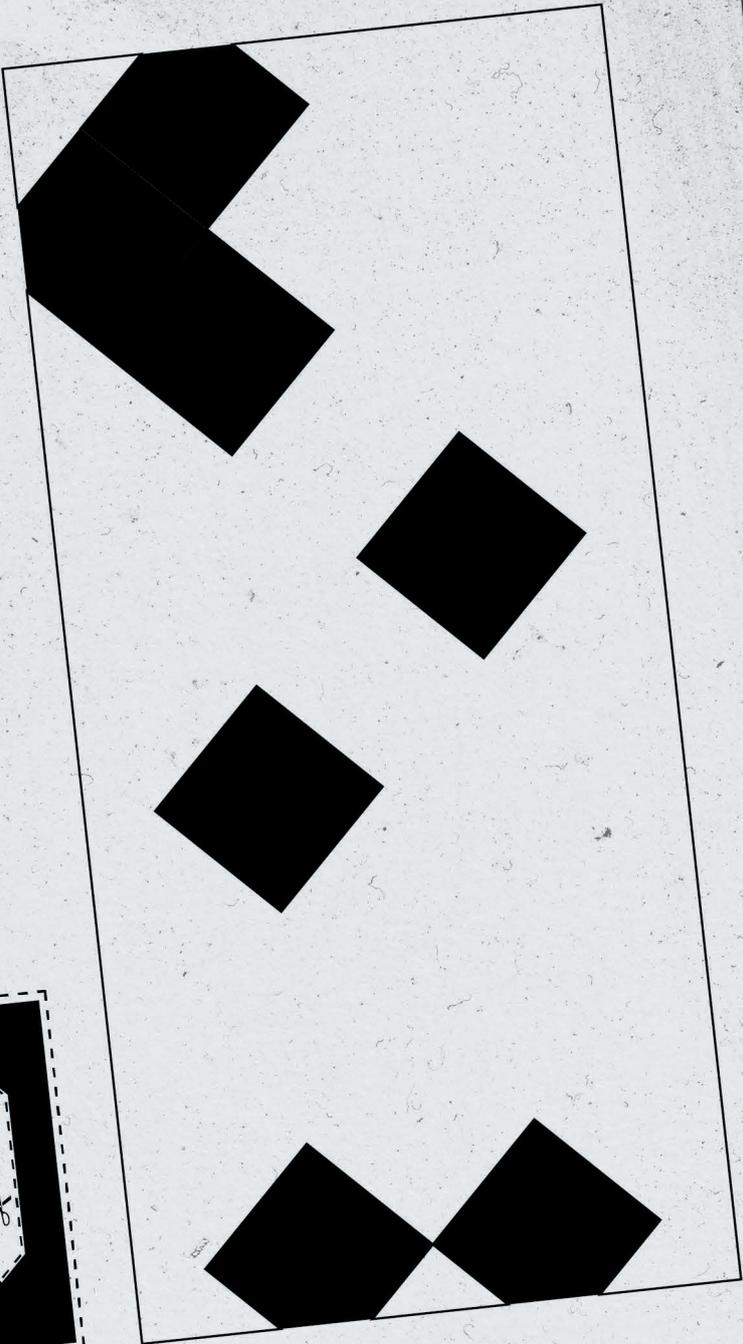
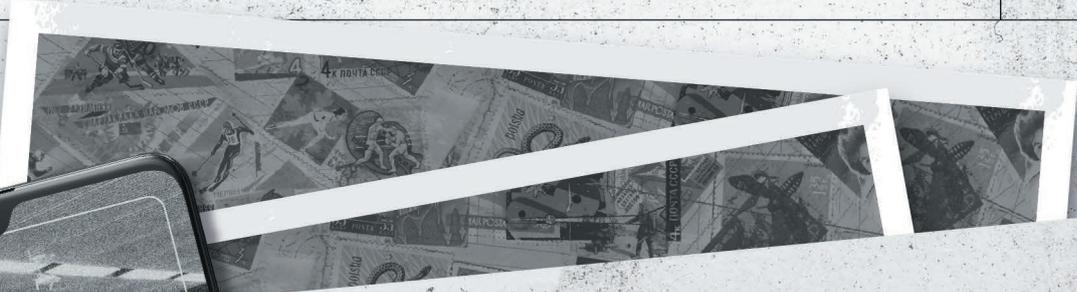




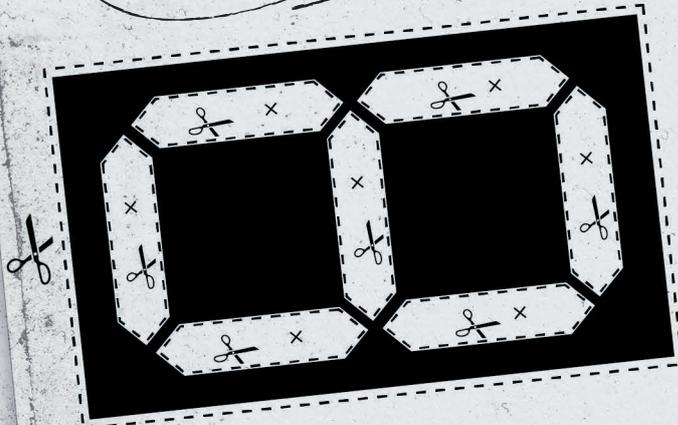
# Mission 02: Terminal

06

06



Phase Cinq





# Mission 03 : Ascenseur

01  
07

**CONFIRME**

- Difficile
- 30 min. max
- 2-4 Joueurs
- Ciseaux, stylos, papier

Cette mission est très exigeante et différentes compétences sont requises. Heureusement, vous disposez d'une bonne équipe pour la mener à bien. N'abandonnez pas, ensemble vous y arriverez très certainement...

32-3248072390  
ESCAPE TEAM-23436

## Phase Une

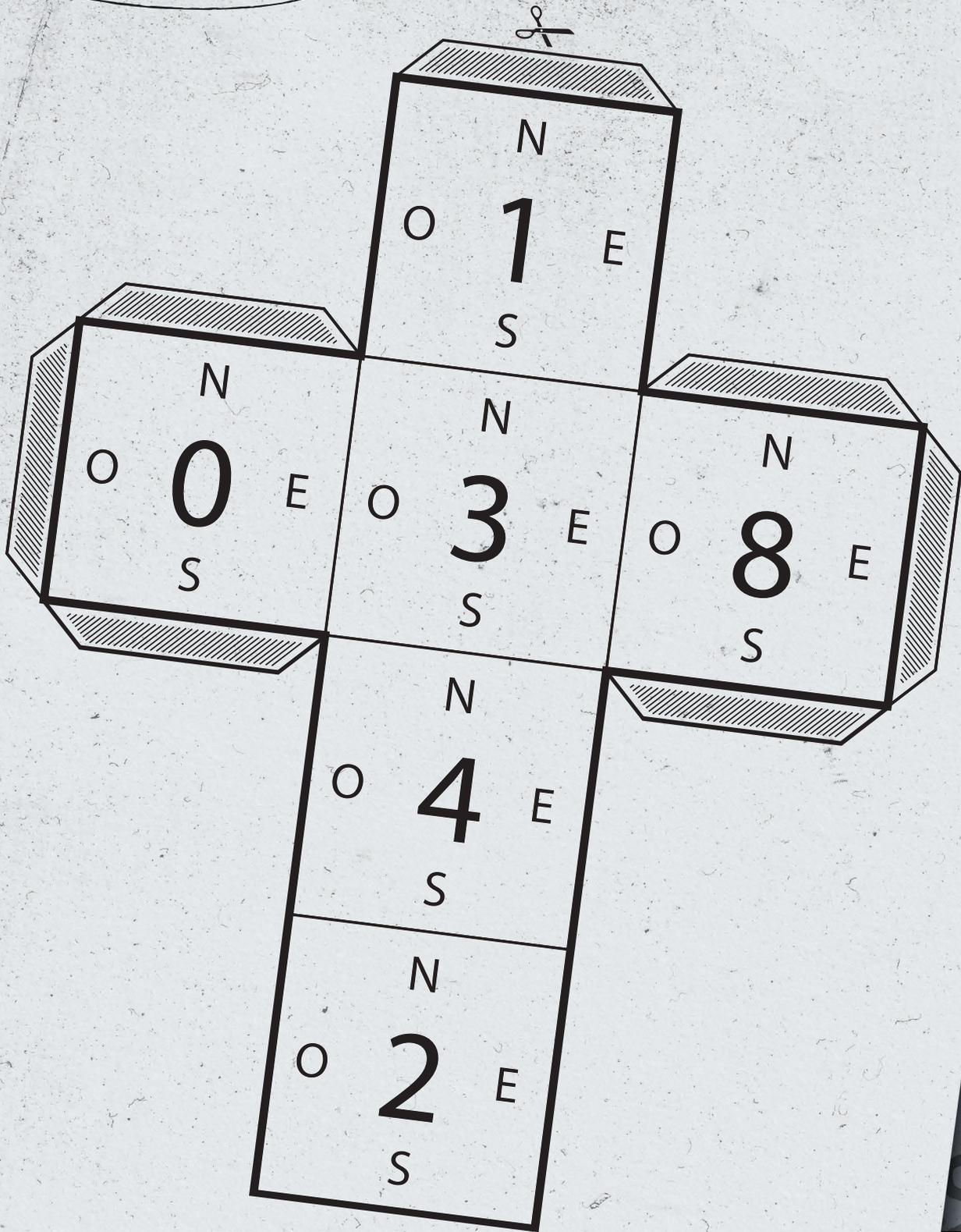
Encore vous ! On dirait que vous vous ennuyez ! Pourquoi n'essayez-vous pas de résoudre une de ces grilles de Sudoku avant de mourir d'ennui.



4	1			6	5			7
E		6			7	4	8	
2		7	4	9				6

3		1	5	A			7	2
	9			4	2	3		8
1		8	6		C		2	9
	2			1	8	6	4	
6	B		3					1

Phase Deux



# Mission 03 : Ascenseur

03

07

Posez le cube assemblé. Le 8 doit être face au plafond. Le nord doit être orienté dans la direction opposée à la vôtre. Tournez le cube à 90° dans le sens des aiguilles d'une montre. Faites basculer le cube vers l'ouest. Le chiffre tourné vers le haut est le A. Tournez le cube de sorte que l'ouest soit dans la direction opposée à la vôtre. Faites basculer le cube vers le nord, deux fois. Faites-le basculer deux fois vers l'est, puis vers l'ouest. Maintenant, quel chiffre se trouve sur la face inférieure du cube ? C'est le B. Tournez la face côté sud vers la droite. Faites basculer le cube sur son côté gauche. C est la somme des nombres visibles sur les faces gauche et droite de ce dernier. Faites-le basculer de manière à cacher le 4 qui se trouve sur la face du haut. En partant du chiffre placé vers le haut, quel chiffre se trouve à un pas vers l'ouest et à un autre pas vers l'est ? Ce chiffre est le D.



1. Quand la lune est sur Uranus et que le soleil est au sud-ouest, regardez vers l'est.
2. Quand l'eau est sur Neptune et que le tonnerre frappe au nord, regardez vers l'ouest.
3. Quand le soleil est sur Mars et que la lune est au sud-est, regardez vers le sud.

4. Quand la lune est sur Mecture et que l'eau est à ouest, regardez vers l'est.
5. Quand la terre est au nord et que la Lune est sur Mars, regardez vers le sud.



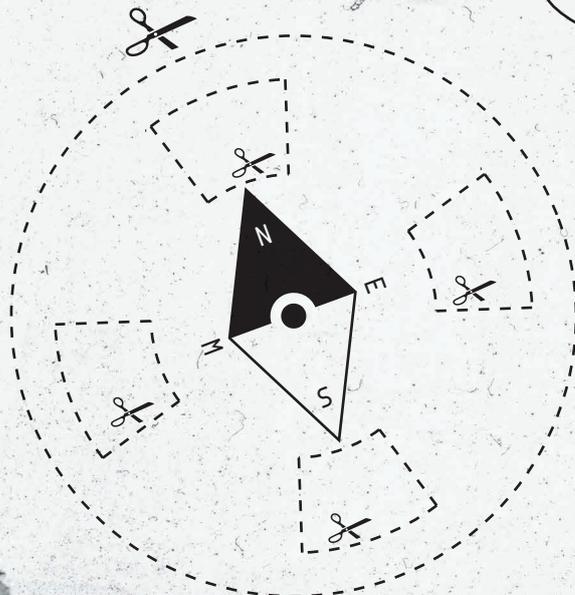
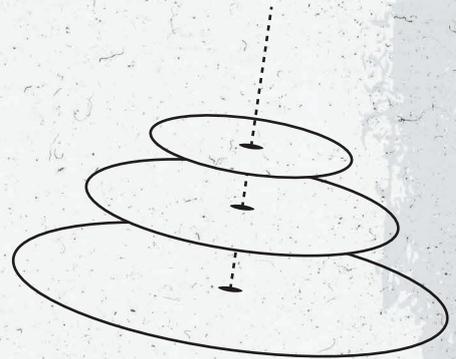
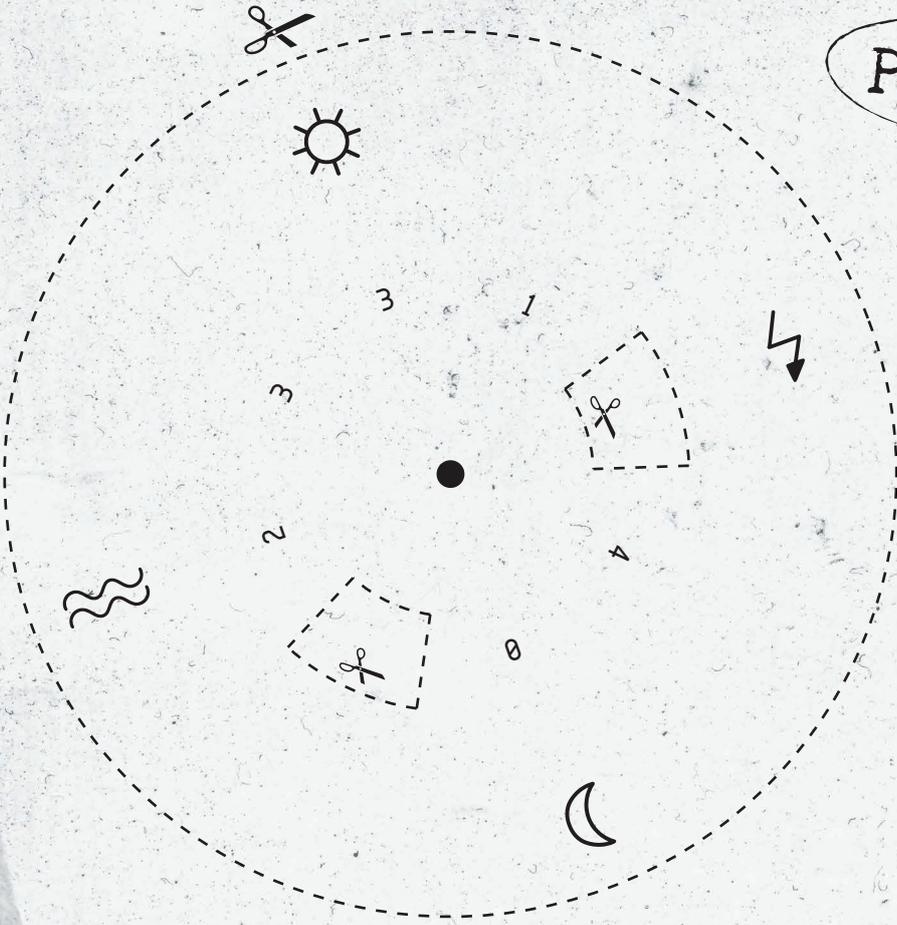


# Mission 03 : Ascenseur

06

07

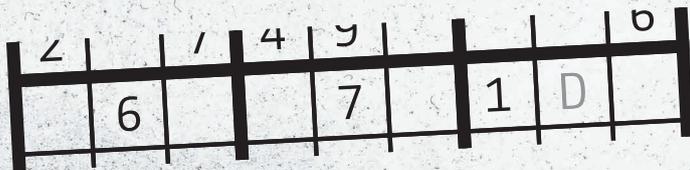
Phase Cinq



# Mission 03 : Ascenseur

07

07





# Mission 04 : Montagnes Russes

01

07

**CONFIRME**

- Difficile
- 30 min. max
- 2-4 joueurs
- Ciseaux, stylos, papier

Une mission riche en rebondissements qui exige de la vivacité d'esprit, de la réactivité et un travail d'équipe réfléchi. Tentez le tout pour le tout pour résoudre les énigmes du fou avant que des passagers innocents ne soient blessés !

832982-3248072390  
ESCAPE TEAM-23436



Phase Une

!      8.      13.      14      18.      20.      29.      30

# Mission 04 : Montagnes Russes

02

07

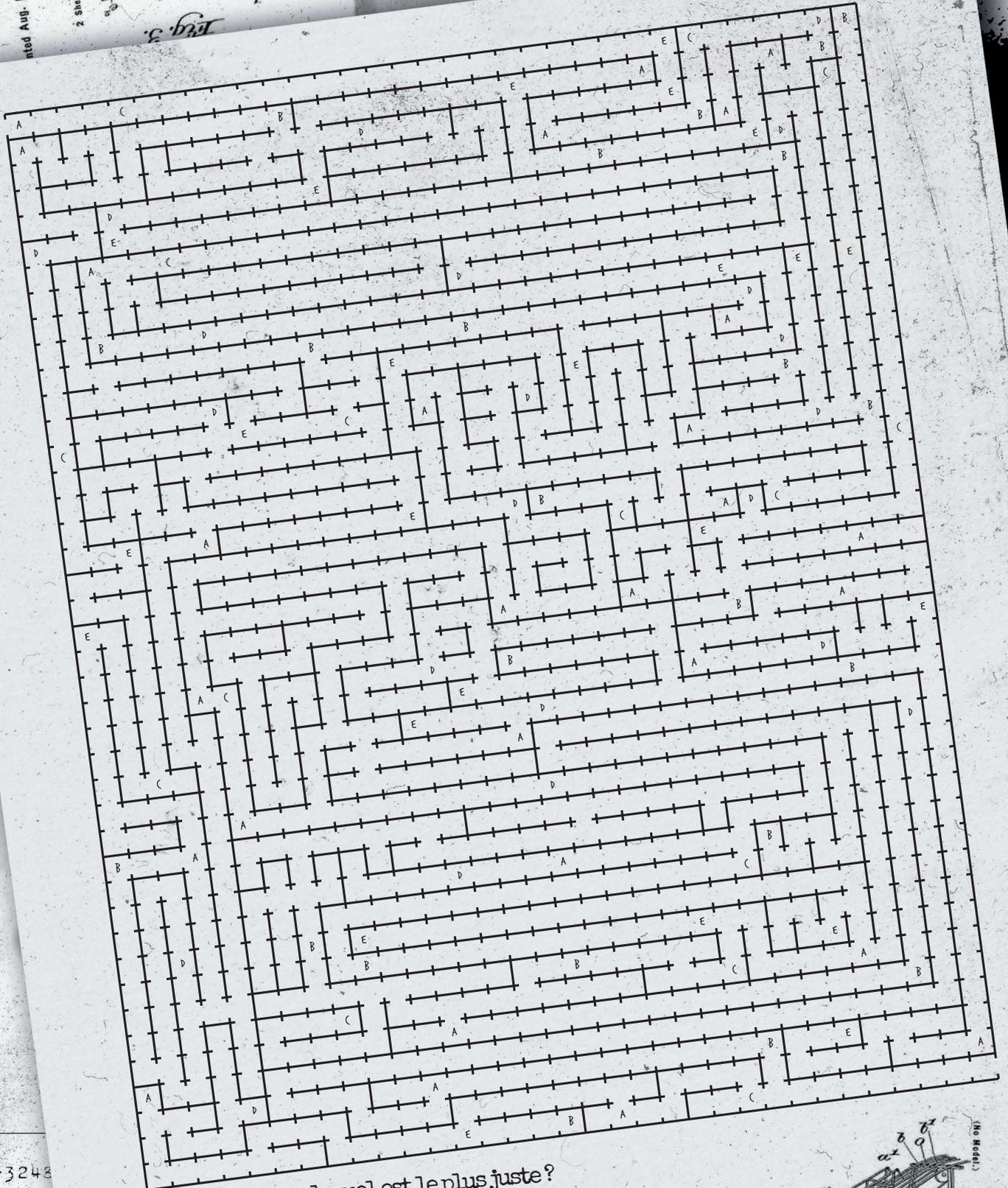
## Phase Deux

nted Aug. 16, 1898.

2 Sheets—Sheet 1.



*invertor:  
in Prescote  
in my dig.*



... lequel est le plus juste ?

# Mission 04 : Montagnes Russes

03

07

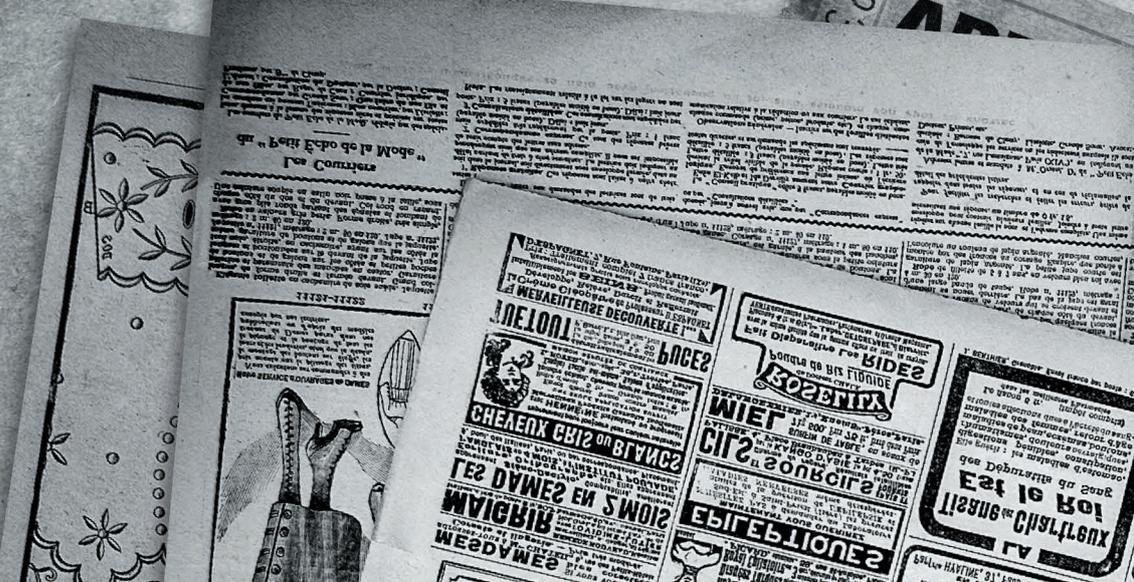
Phase  
Trois



WIKOIK

Certaines choses ne  
peuvent se former que  
sous pression.

332932-3248  
ESCAPE TEAM



# Mission 04: Montagnes Russes

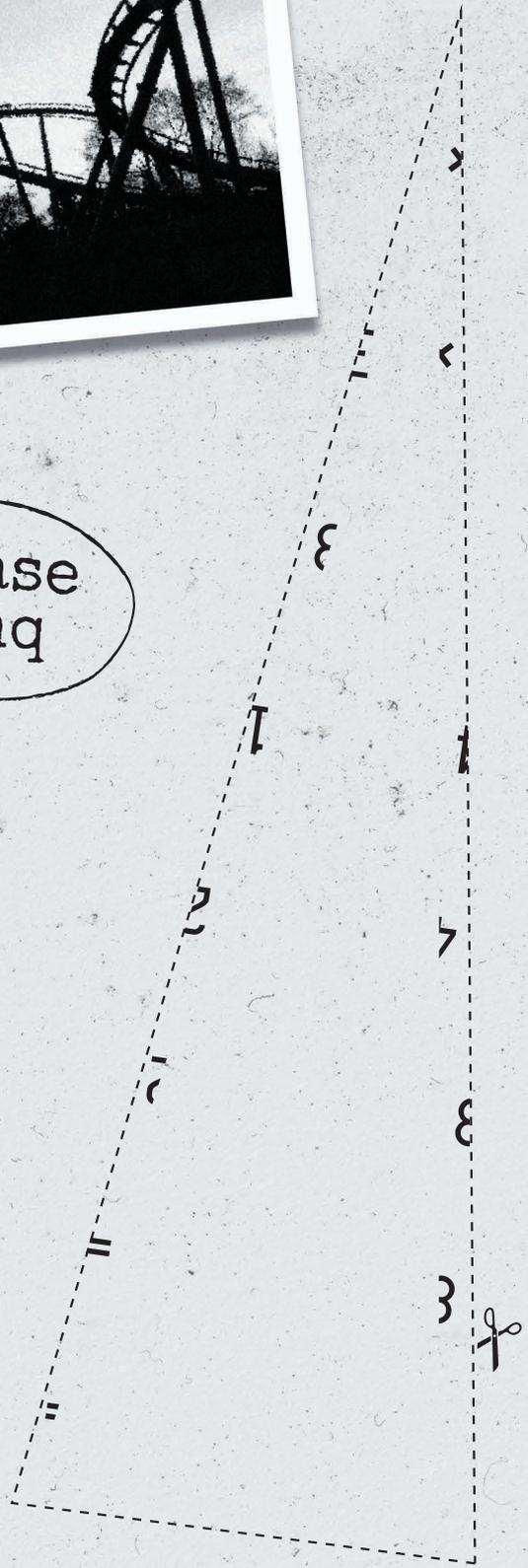
04

07



196  
ADN  
ON

Phase  
Cinq



# Mission 04 : Montagnes Russes

05

07

Phase Quatre



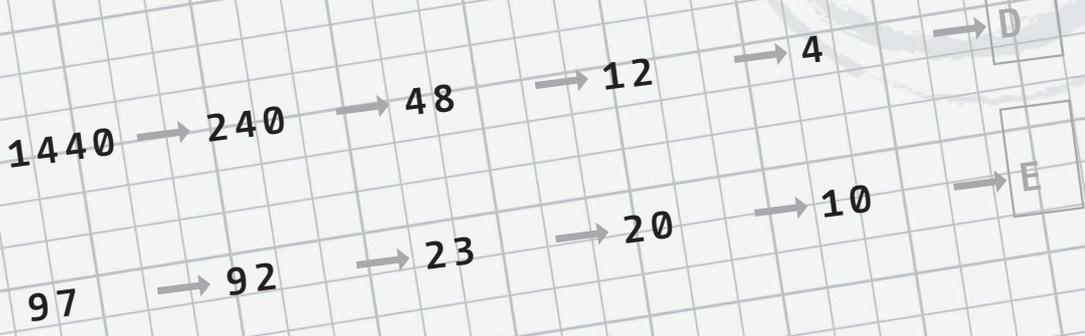
US 6523479 B1  
Sheet 1 of 11

Vous avez le vent en poupe ?

# Mission 04 : Montagnes Russes

06

07



Ne pas plier sans y être invité.



# Mission 04 : Montagnes Russes

07

07

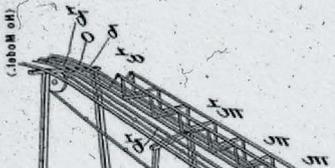


27  
19  
22  
23  
25  
30  
16  
12  
9  
5  
6  
1  
2



3  
10  
21  
24  
30  
4  
7  
15  
26  
28

NO. 0001184



20  
30  
DEC 2  
AIDE



# Mission 05 : Métro

01

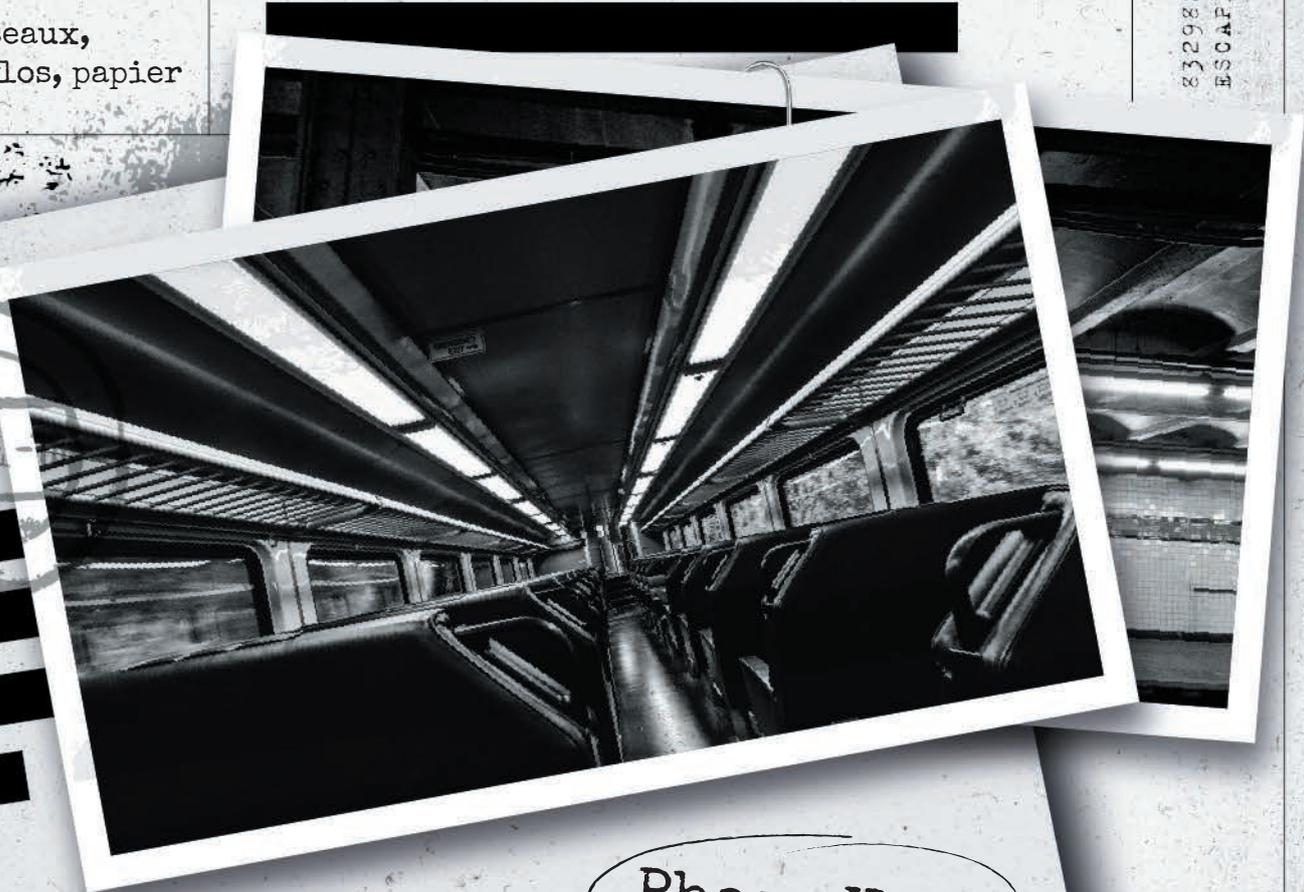
06

**CONFIRME**

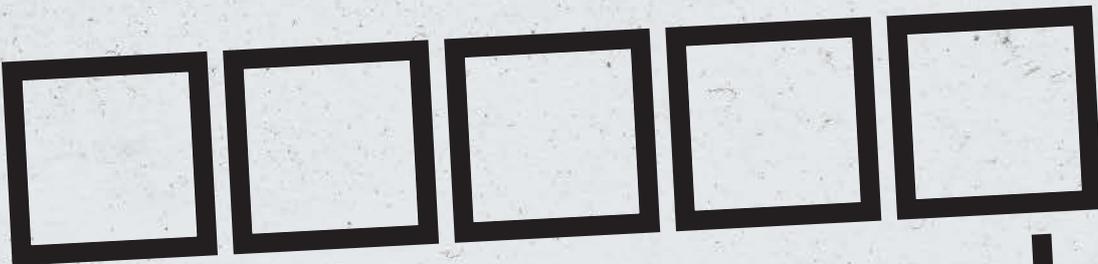
- Difficile
- 30 min. max
- 2-4 joueurs
- Ciseaux, stylos, papier

Une mission délicate avec un timing serré. Vous aurez besoin de différentes compétences pour la mener à bien dans les temps. Seul un travail d'équipe intelligemment coordonné vous permettra de vous sortir de cette situation périlleuse...

832982-3248072390  
ESCAPE TEAM-23486



Phase Une



ELUCIDATION, POLICE, COMBAT, MANIAQUE, NUIT, GARE, JUGE

# Mission 05 : Métro

02

06

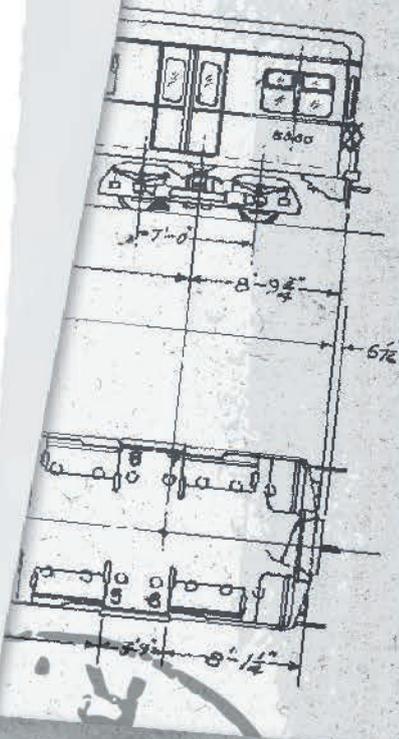
TRAQUE, PREUVE, ÉMEUTE, DÉLIT, FILM, ENQUETE, MISSION, GOUJATS

## Phase Deux

			?
4	2 ✓	6	9

E				?
9	3	5	3	

Regardez sous la lumière.



Collage of various advertisements and text fragments, including:

- BOGEEZ
- WIEG
- CIGS
- ЕБИЕПТОНЕЗ
- ES 10 20
- СІАТІЕ
- СІАТІЕ
- СІАТІЕ

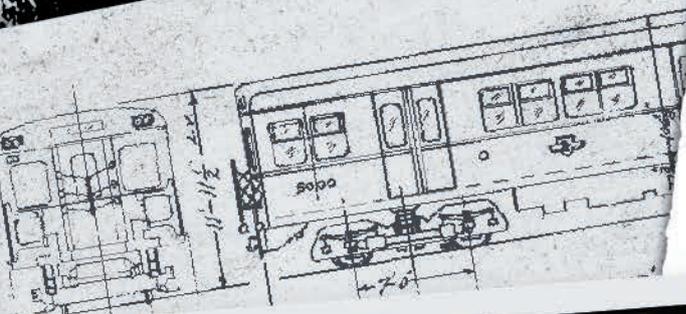
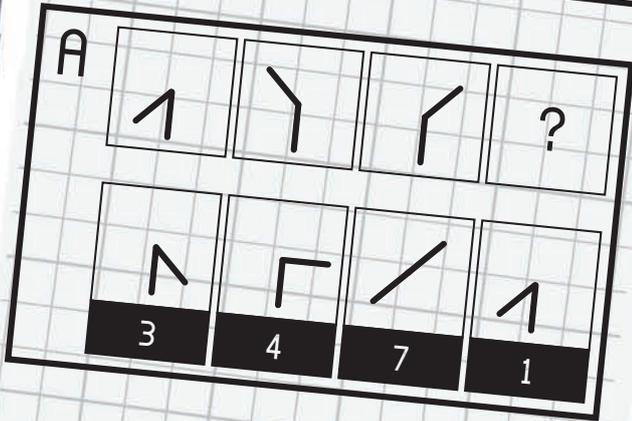
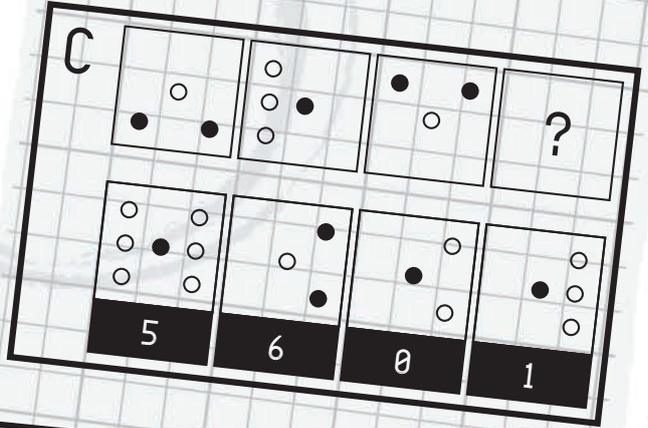
# Mission 05 : Métro

03

06



05.1.42-78



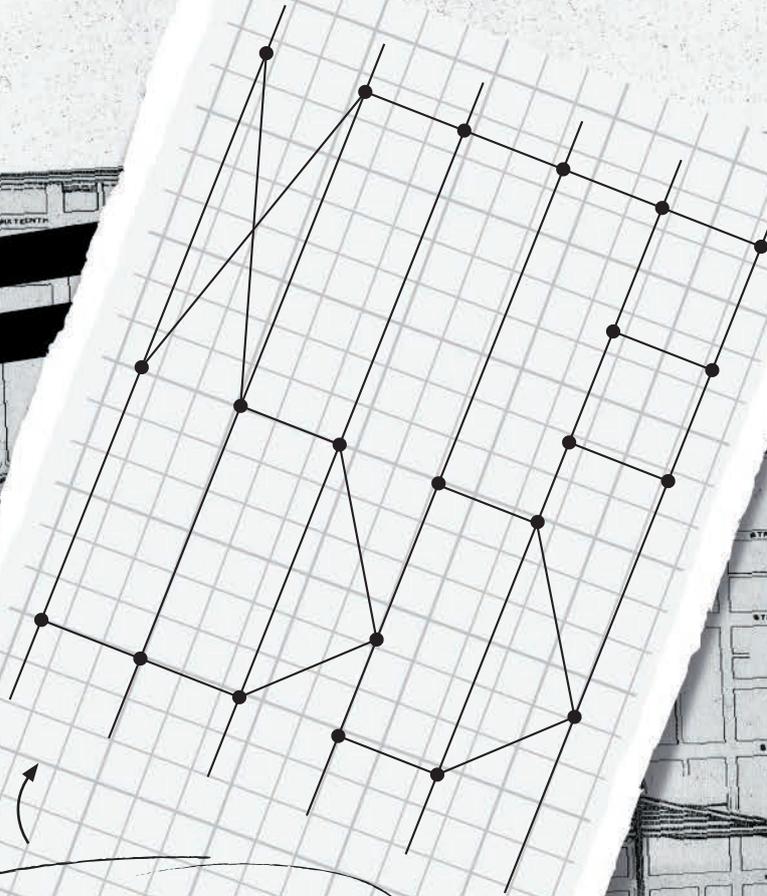
PRO

OUTIL, RADAR, LOIS, LIBERTÉ, DÉCODER, RÉEL

# Mission 05 : Métro

04

06



Phase Trois

**D**

			?
8	2	1	4

**B**

			?
2	4	8	7

# Mission 05 : Métro

05

06

5 6 7 8 9 0

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Phase Quatre

# Mission 05: Métro

06

06

## Phase Cinq

A C T F N M M X Y B C B C M X F F F S E G U H J  
D H M E E W G M J K L F L I E I V B S U Y E U K H  
J E C O M B A T E D A I A S C B Y Y N N T L E K Y  
J A J D J D F R V F F R R S D L D S D E F U D G Y  
V A C B Y E X A A B Y T E I Y D Y D U V F C A E Y  
J Y B F V C Y Q S B W G N O G J R Q G D Z E D E R D  
Y E I U I C E U A A M S N R G N G A I G A T S P G  
U T P O L I C E O E F A J D J E U Q A I N A M G A  
Y J R D W R Y A A R U A D T H H Z A S E S I J M G  
F R U E U E T M S S U M P V N Z Z T R H M F D D S R  
A T V T Z O R U I D M O P J G A R E W T R H T I G S D I  
A S E M Y C S D D L Y V L A O T Q R R H T M R G G A H  
E S D L A S S E E N S L Z D F A R I B G O F O T M P R  
O A C O A S S E E N S L Z D F A R I B G O F O T M P R  
A J M S R L A C E A S L L U L S I O L K E L I O H  
I M N L A C E A S L L U L S I O L K E L I O H  
O H M U I L O U T I E M L S I O L K E L I O H  
A O M E G F O E U A U E M K L O A I S L I P L L  
R R O H F J J R A D A R F V L K O I S L I P L L  
M E P G J J R A D A R F V L K O I S L I P L L  
H R P I U G G U F I V C I V O L R T M L E R Z S G L  
J P K H M G U F I V C I V O L R T M L E R Z S G L





# Mission 06 : Bateau de Croisière

D1

01

06

CONFIRME

- Très difficile
- 40 min. max
- 2-4 joueurs
- Ciseaux, stylos, papier

Oh non ! Le maître-chanteur s'est emparé d'un bateau de croisière ! Il va entrer en collision avec le port, nous devons l'arrêter ! Pour l'instant, mettez de côté l'idée que les bateaux de croisière représentent une menace majeure pour l'environnement, bien plus dangereuse que le criminel que vous traquez. Vous n'avez clairement pas le temps de vous poser des questions existentielles, le temps presse !

832982-3248072390  
ESCAPE TEAM-23486

Phase Une



C2

D2



# Mission 6 : Bateau de Croisière

02

06

Phase Deux



Allez-y ! Scannez-moi ! (Remarque : les résultats peuvent mettre un certain temps à s'afficher)

C1 D4

C2

C3

Boston : Annulé  
Brisbane : 21h37  
Mumbai : 00h16  
Canton : 00h17  
Le Caire : 12h34  
Lima : 18h00  
Honolulu : 15h12

B1 A2

D5  
A4

# Mission 6 : Bateau de Croisière

03

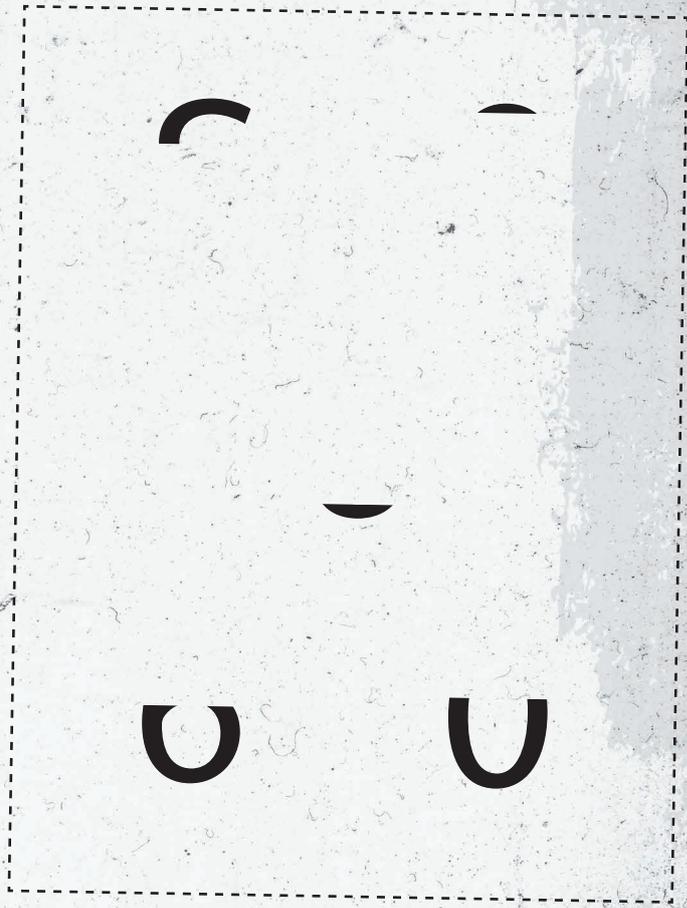
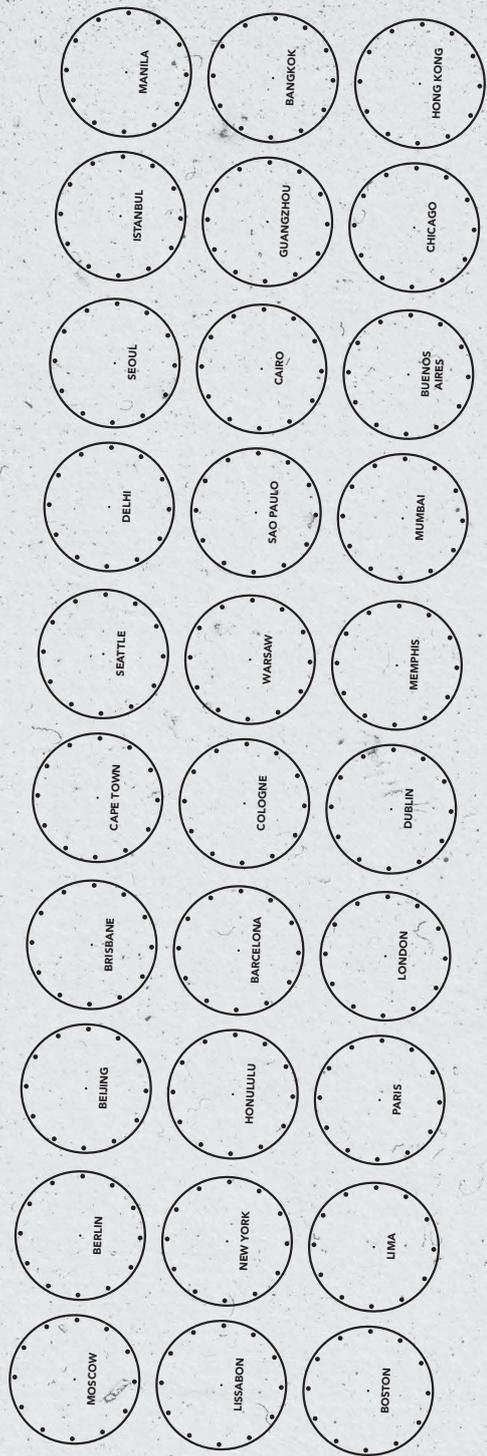
06

E1

B2  
C3  
D1  
E2

## Phase Trois

Le temps file !



A3  
E3

B3  
E4

# Mission 6 : Bateau de Croisière

04

06

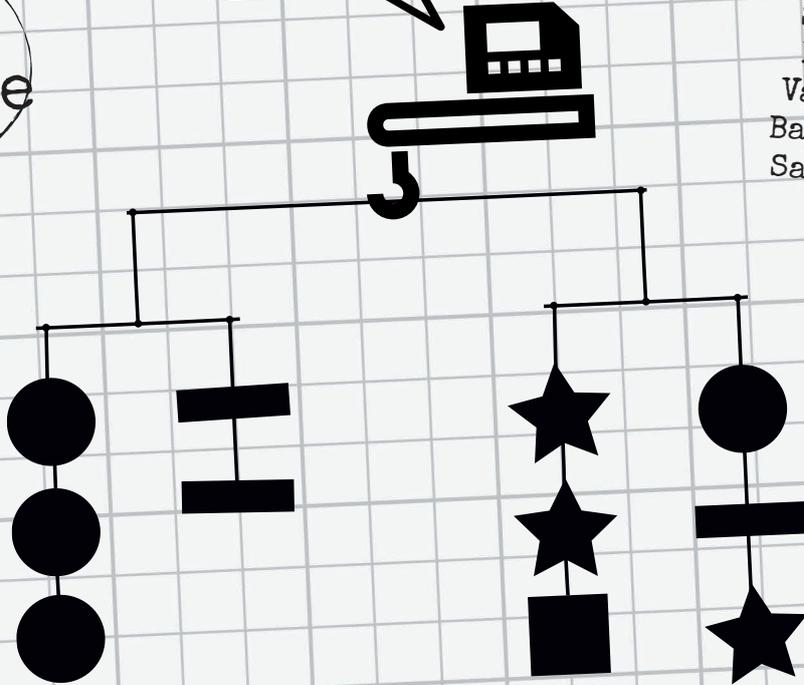
A3 B1

D6

Phase Quatre

24 kg

- Delhi : 03h14
- Bangkok : 21h28
- Dublin : 12h17
- Seattle : 07h35
- Moscou : 09h15
- Varsovie : 18h46
- Barcelone : 09h30
- Sao Paulo : 18h14



A4 B3

C1 D4



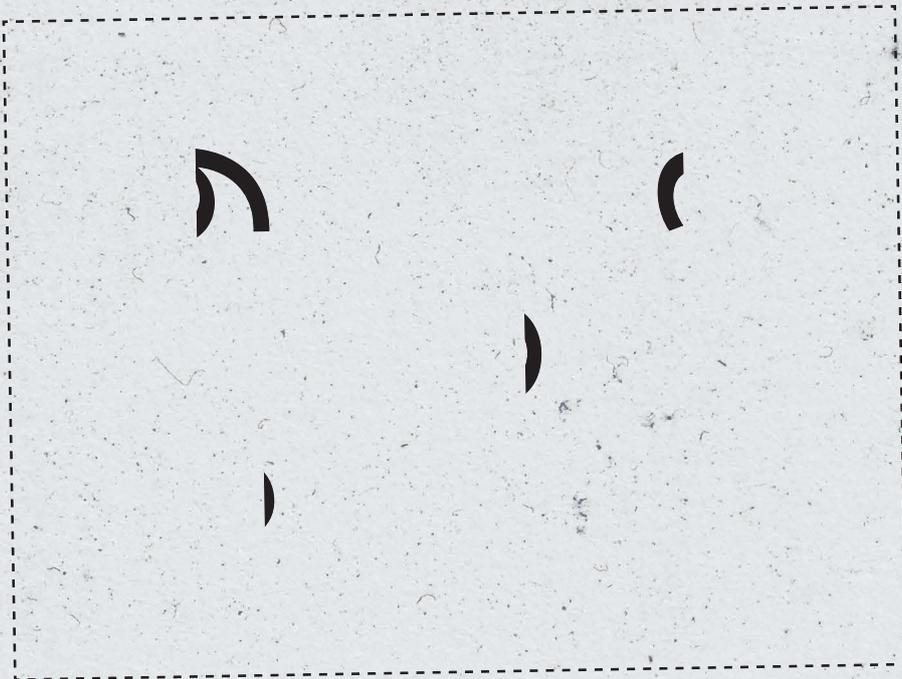
# Mission 6 : Bateau de Croisière

05

06

A2 D3

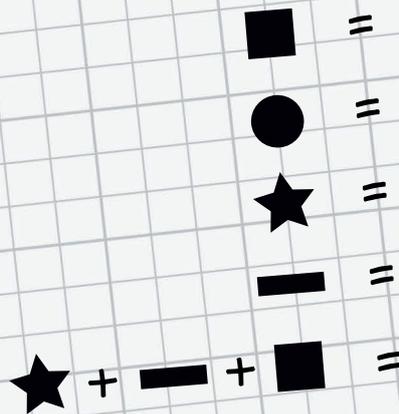
B4



Londres : 12h45  
Cologne : 18h13  
New York : 12h30  
Lisbonne : Annulé  
Beijing : 03h15  
Buenos Aires : 09h44  
Istanbul : 15h29

Au fil des heures

A1 D5



# Mission 6 : Bateau de Croisière

06

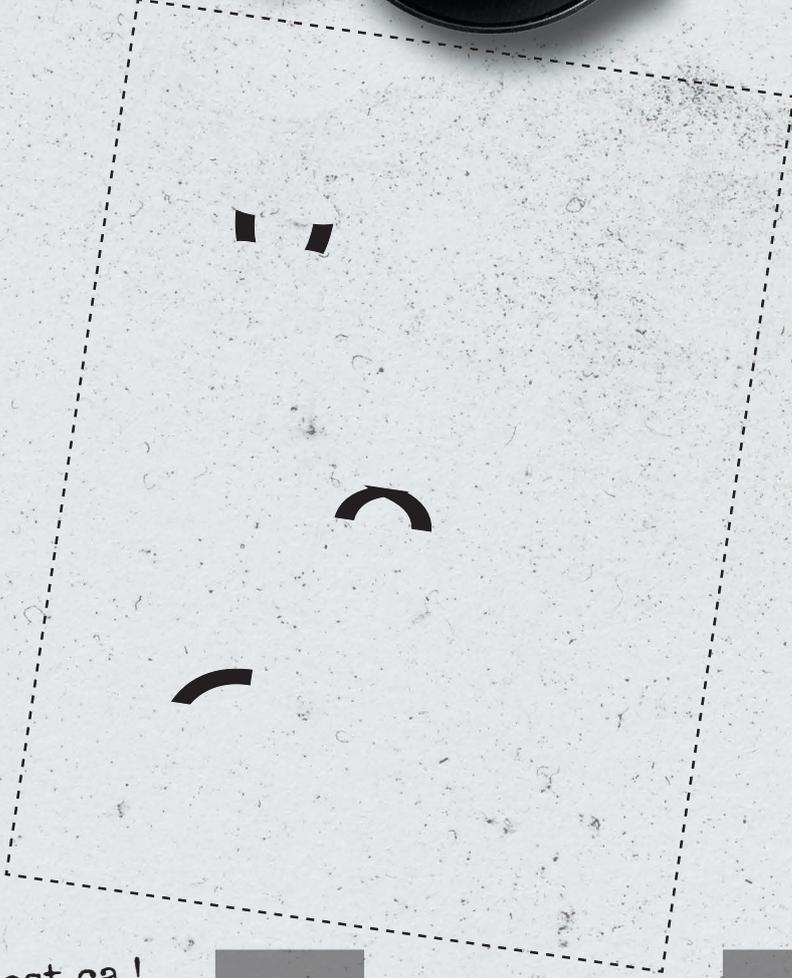
06

D6 E3

D2 E4

B2

Phase Cinq



Manille : 09h44  
Berlin : 06h45  
Hong Kong : 12h45  
Chicago : 15h14  
Memphis : 09h00  
Séoul : 09h30  
Le Cap : Annulé  
Paris : 15h15

Coupez ! C'est ça !

D3 E2

A1 E1

B4



# Mission 07 : Prison

01  
06

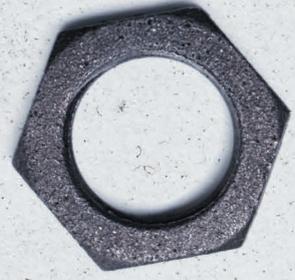
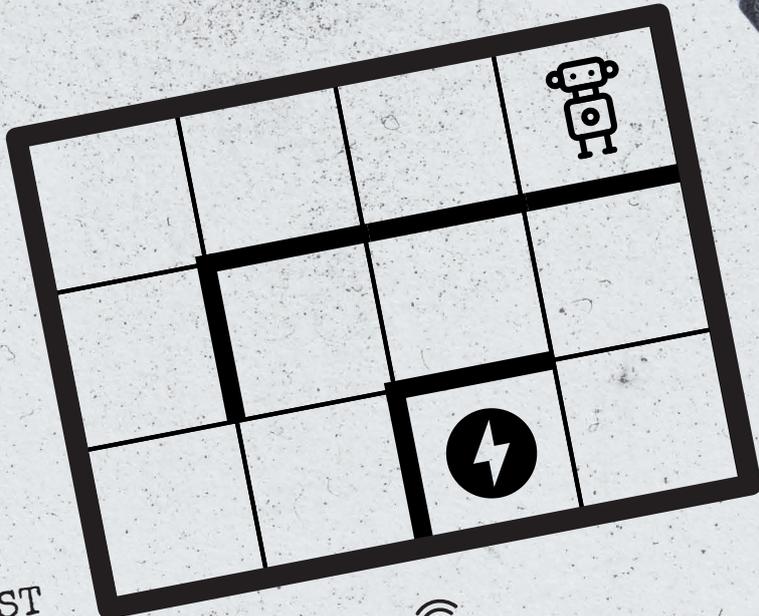
**CONFIRMÉ**

- Très difficile
- 40 min. max
- 2-4 joueurs
- Ciseaux, stylos, papier

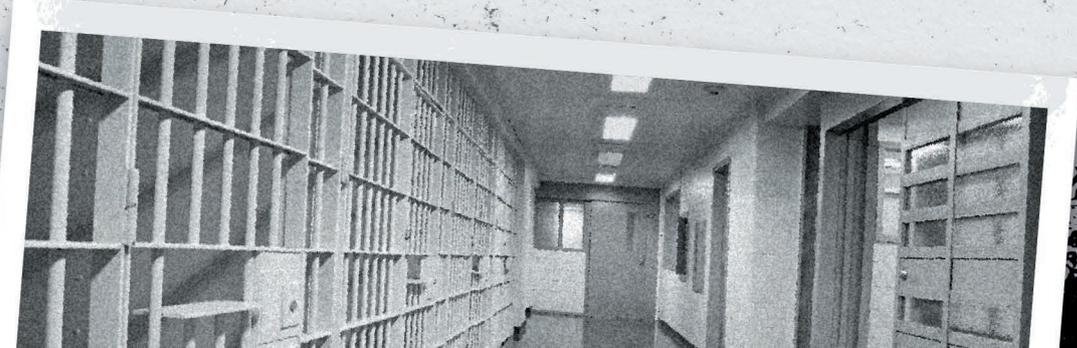
Cette fois, le maître-chanteur a piraté le système informatique de la prison locale. Il menace de déverrouiller toutes les cellules du quartier de haute sécurité, il faut éviter cela à tout prix.

832982-3248072390  
ESCAPE TEAM-23486

Phase Une



H3LLO. JE  
M'4PPELLE ROB.  
MA B4TTERIE EST  
PRESQUE 4 SEC.



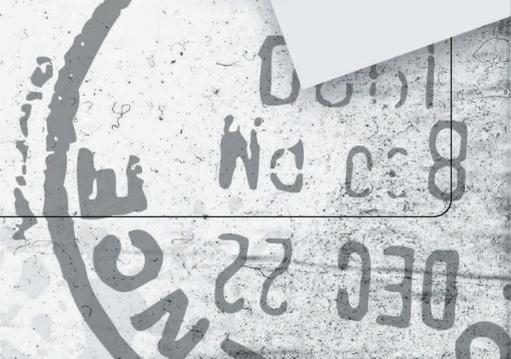
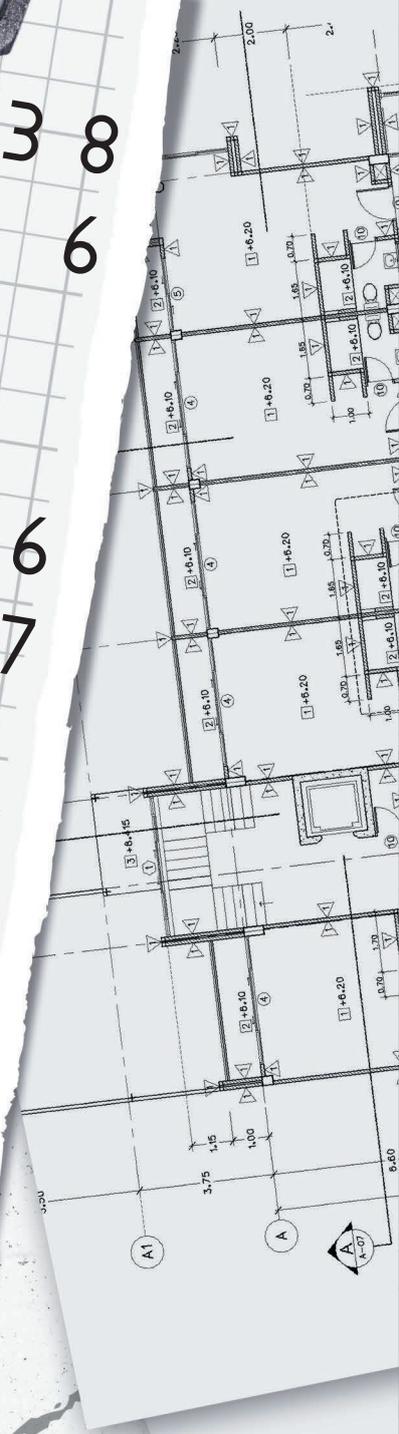
# Mission 07 : Prison

## Phase Deux

Les cookies de grand-mère :  
 Ajouter des pommes et des oeufs, incorporer du fromage râpé, terminer par du poivre.  
 Décorer avec des cacahuètes et des tomates.

3 7 2 2 8 1 3 8  
 1 1 8 1 3 1 6 3 8  
 3 5 5 3 7 6 3 6  
 6 3 6 5 2  
 4 3 2 6  
 2 4 3 2 7 7 7  
 2 8 7  
 3 3 4 4 8 3  
 7 5 4 1 3 3 6  
 8 5 3 3 3 6  
 5 6 5 5 8 7  
 9 1 2 5 5 8 4  
 0 2 1 9 3 3

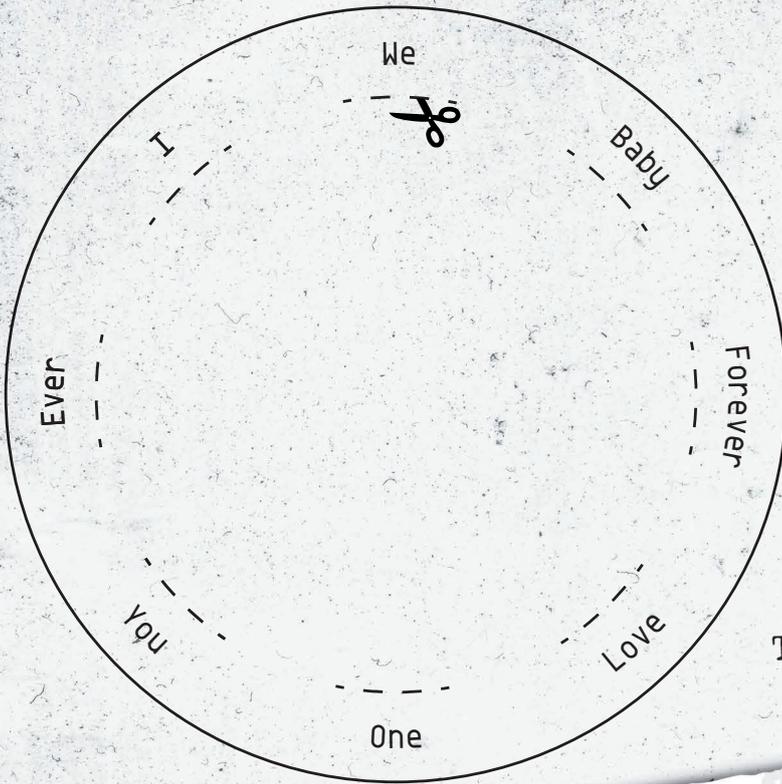
Je pensais que tous les codes étaient composés de cinq chiffres. Si ce n'est pas le cas, un quelconque découpage doit être nécessaire.



# Mission 07 : Prison

03

06



Phase  
Trois

JE NE FAIS QU'UN SEUL  
PAS A CHAQUE FOIS QUE  
VOUS APPUYEZ SUR UN  
BOUTON.

Toujours suivre les instructions  
de sa grand-mère.



Le gâteau de Grand-Mère :  
Mélanger des noix et des  
poires. Ajouter du piment et  
des bananes.

Ne pas oublier les nectarines  
et la noix de coco.

Le café de Grand-Mère :  
L'ingrédient secret : le  
citron vert !  
Puis, ajouter un ananas et  
des petits pois, puis des  
oignons et une myrtille.



# Mission 07 : Prison

04

06

Vous êtes sûrs que vous ne le tenez pas dans le mauvais sens ? Il faut pouvoir lire le texte mais l'émetteur doit être tourné sur le côté.

REMARQUE : Si vous êtes allergiques aux labyrinthes, soyez prudents.

DEPART



Phase Quatre

Idée de chanson d'amour :  
I feel you. Baby be my love.  
We are one.  
We will always be in love.  
I know baby. Ever will always be in love.  
I know you are the one. One my baby.

Mojito de Grand-  
Mère : Ajouter de la  
cannelle, puis des  
noisettes, des noix  
de cajou et du beurre  
demi-sel. Ajouter de  
la menthe pour plus  
de saveur.

Phase Cinq

Liste de courses :

Six pommes et deux poires, vingt noix, un citron vert, de la cannelle, du sucre, vingt-et-un œufs, un piment, deux framboises, sept oignons, quatre noisettes, du fromage râpé, une cerise, des bananes, un ananas, petits pois, deux champignons, du sel, du poivre, deux mangues mûres et un abricot. deux noix de cajou, une noix de pécan, une cacahuète, une prune, deux nectarines, une myrtille, une pêche, deux litchis, une tomate bien mûre, sept noix de coco, une plaquette de beurre demi-sel, d.

Les Courtiers  
du "Petit Echo de la Mode"

ALIGNEZ LA  
T3LECOMMANDE

Une phrase, une ligne.

ALIGNEZ LA  
T3LECOMMANDE

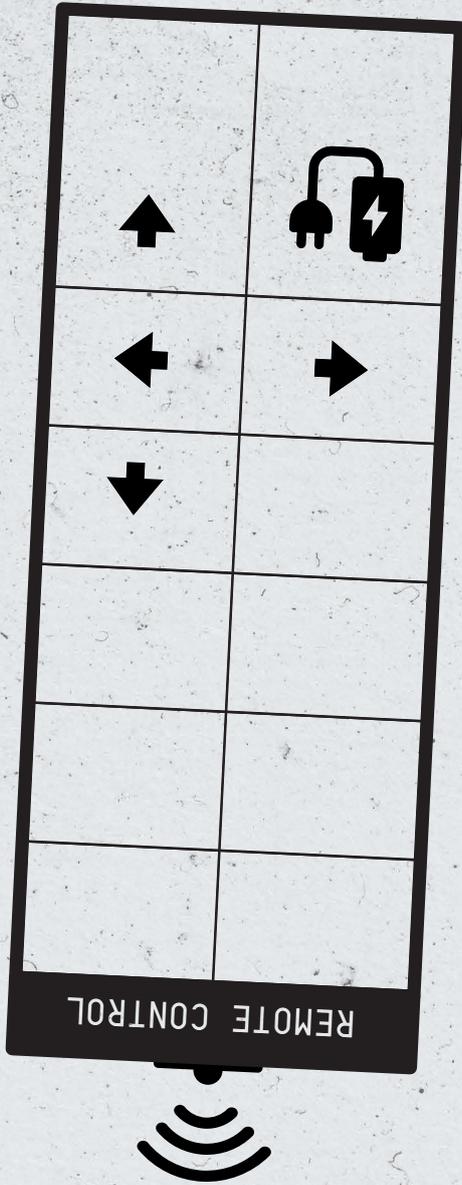


# Mission 07 : Prison

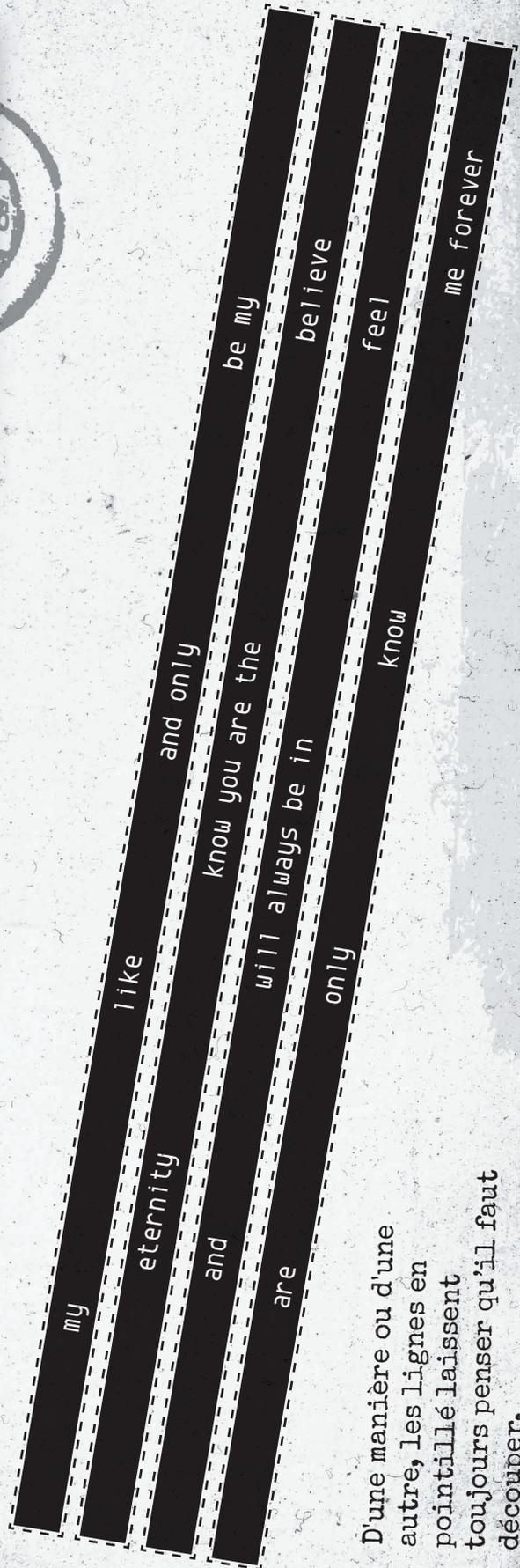
06

06

6641, c'est clairement trop. Il faut couper quelque chose !



Petit-déjeuner de Grand-Mère :  
Après avoir mélangé le sucre et les litchis, ajouter une noix de pécan et des champignons.



D'une manière ou d'une autre, les lignes en pointillé laissent toujours penser qu'il faut découper.



# Mission 08 :

## Bus

01

06

**CONFIRME**

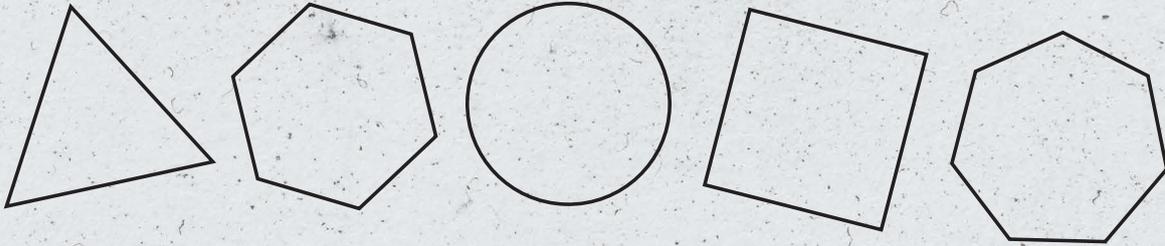
- Très difficile
- 40 min. max
- 2-4 joueurs
- Stylos, papier

Le maître-chanteur a pris le contrôle d'un bus, et il ne cesse d'accélérer ! Dépêchez-vous de mettre fin à cette folie, les passagers comptent sur vous.

832982-3248072390  
ESCAPE TEAM-23486



Phase Une



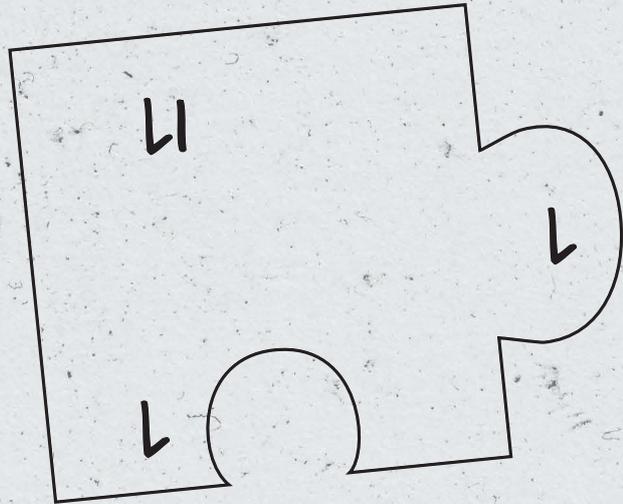
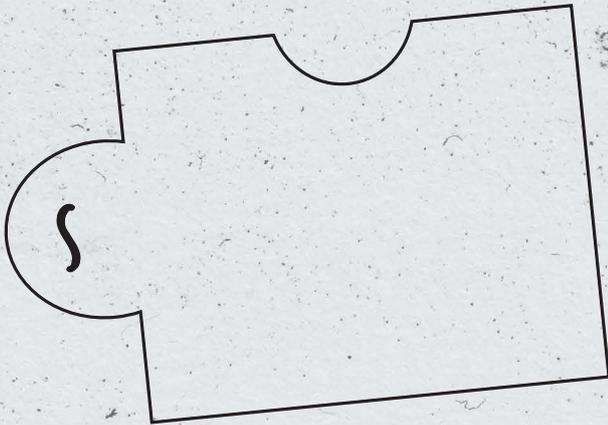
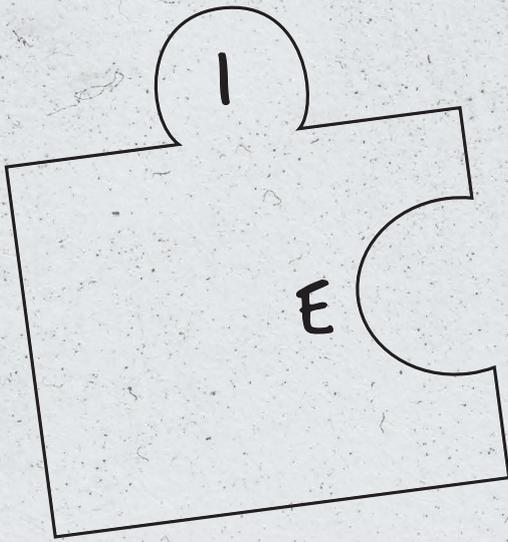
Aviez-vous remarqué qu'il manquait quelque chose dans la liste du matériel ?

# Mission 08 : Bus

02

06

## Phase Deux



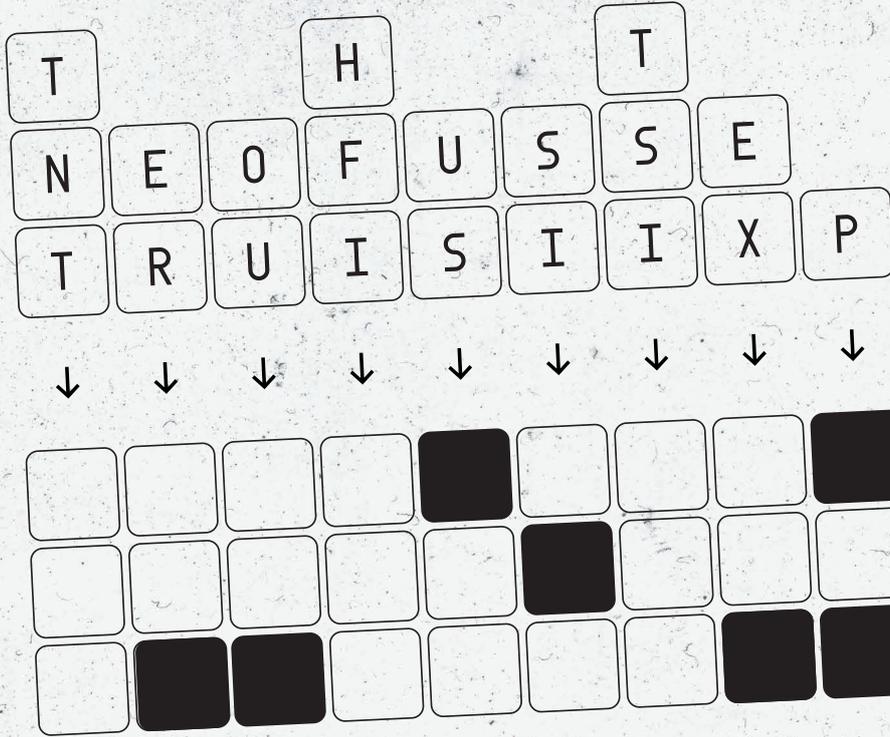
Ombrez les blocs de chaque ligne et de chaque colonne de manière à ce que leur longueur et leur ordre correspondent aux chiffres. Il doit y avoir au moins une case vide entre des blocs adjacents. Par exemple, dans toute colonne comportant un 5, tous les blocs sont ombrés.



# Mission 08 : Bus

03

06



Phase Trois



- N - -
- o - - -
- P . - - .
- Q - - - .
- R . - -
- S ...
- T -
- U ...
- V ... -
- W . - -
- X - - - .
- Y - - - -
- Z - - - .
- /?

Phase Quatre

Qui est ce jeune homme moustachu  
italien qui déambule ?  
Il parcourt le métro isolé de la foule,  
Il s'appelle Josep, tel qu'il le crie sur  
tous les toits.  
Un petit larcin, qu'est-ce que ça lui coûte ?  
Finalement, il retourne s'asseoir sur son pneu  
fermant son visage au monde.

Les lettres ne se déplacent jamais  
de gauche à droite. Ni d'un seul  
pas à la fois. Les carrés noirs  
sont des coupures entre les mots.  
Les mots peuvent continuer sur la  
ligne suivante. Les mots se lisent  
de gauche à droite.

Code Morse

A ..

B -...

C -...:

D -..

E .

F ...:

G ...

H ...:

I ..

J :...-

K -..

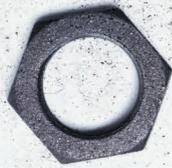
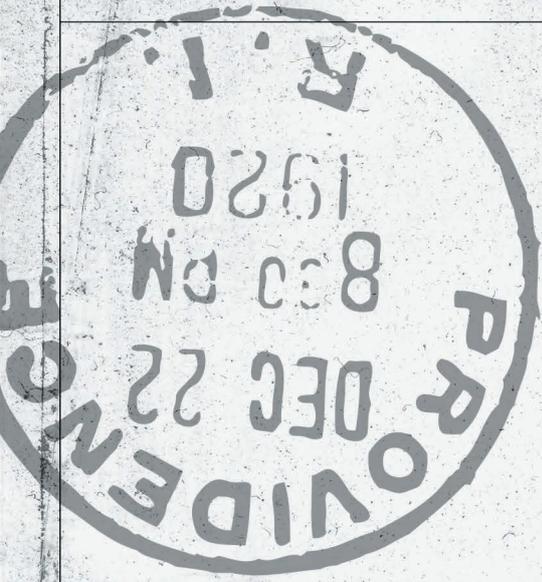
L :...:

M - -

Mission 08 : Bus

05

06



Phase Cinq

3 1 1 1 0 5 0 1 1 5 0 3 1 5 0 1 1 5

313113

111111

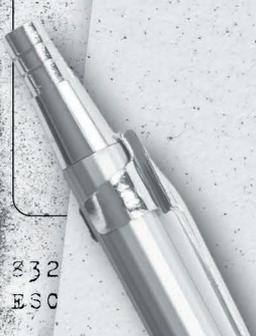
31231

11111

31311



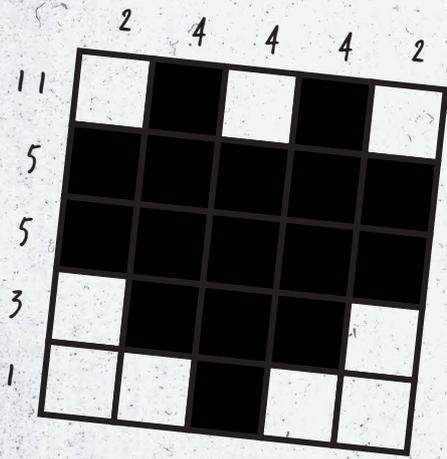

.....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....



# Mission 08 : Bus

06

06



Choisissez des lettres dans chaque colonne et placez-les dans les cases ci-dessus pour former des mots. Les lettres ne se déplacent que de haut en bas.





# Mission 09 : Banque

01  
06

**CONFIRMÉ**

- Très Difficile
- 40 min. max
- 2-4 joueurs
- Ciseaux,  
stylos, papier

Cette fois, il a réussi à pirater le système informatique de la banque nationale : l'argent de notre nation toute entière est en péril. Espérons que cela se finisse bien... Encore une fois, merci pour votre aide précieuse !

982-3248072390  
ESCAPE TEAM-23486

Phase  
Une

EX(=)

START

1. Ajouter "all" après le A.
2. Changer tous les T en E.
3. Ajouter "scathe" à la fin.
4. Changer "sea" en "o".
5. Enlever "scat".
6. Supprimer la 2ème, la 5ème, et la 8ème lettre.
7. Retourner le mot dans le sens inverse.
8. Mettre toutes les lettres en majuscule sauf la première.
9. Retourner les lettres pour voir le nombre.

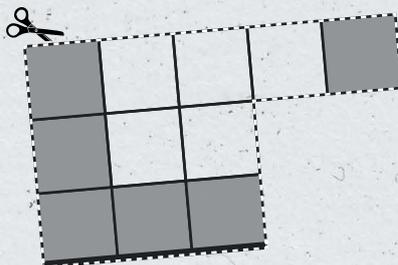
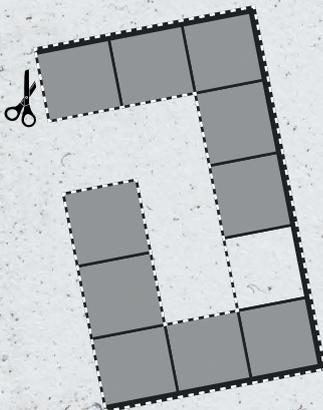
ARRIVÉE



Phase Deux

Envoyez-moi  
un message !

2467-782-8737-  
3784-84-886



$$G + E = H = F + C$$

$$E + I = A = C \times G$$

# Mission 09 : Banque

03

06

Phase  
Trois

La comptabilité à l'ancienne !

IIIIIIIIII	IIIIIIIIII	IIIIIIIIII	IIIIIIIIII	IIIIIIIIII
IIIIIIIIII	IIIIIIIIII	IIIIIIIIII	IIIIIIIIII	IIIIIIIIII
IIIIIIIIII	IIIIIIIIII	IIIIIIIIII	IIIIIIIIII	IIIIIIIIII
IIIIIIIIII	IIIIIIIIII	IIIIIIIIII	IIIIIIIIII	IIIIIIIIII
IIIIIIIIII	IIIIIIIIII	IIIIIIIIII	IIIIIIIIII	IIIIIIIIII

$R = (K1 \times GA)$



# Mission 09 : Banque

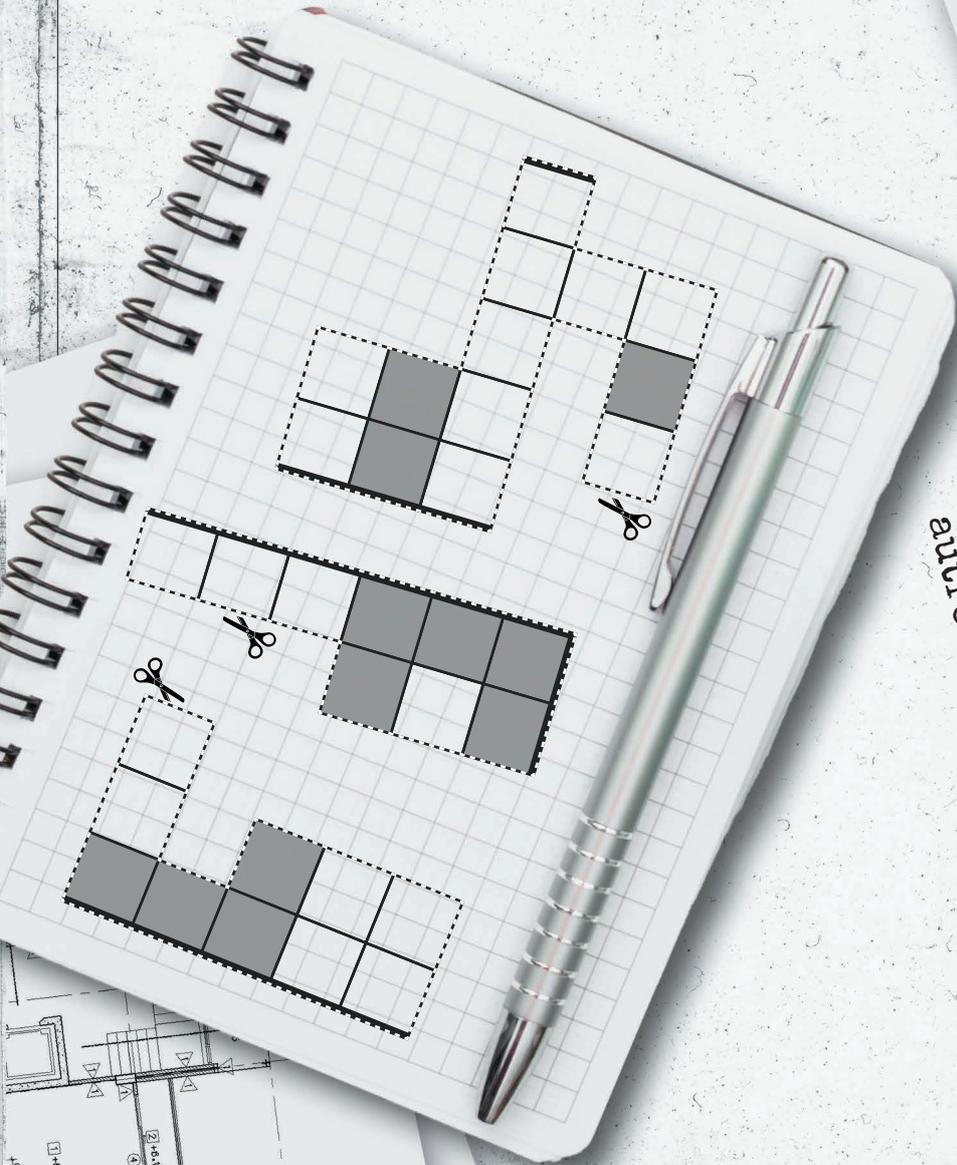
04

06



R+Q

Phase Quatre



Quel est le chiffre que l'on peut multiplier par un autre chiffre ou un autre nombre, mais qui reste le même ?

COMMENCEZ PAR START.

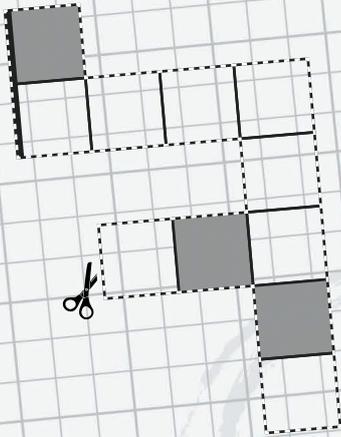


# Mission 09 : Banque

05

06

Phase  
Cinq



R = JCF x HE



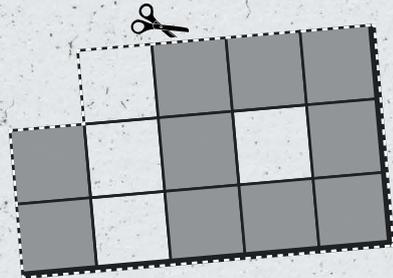
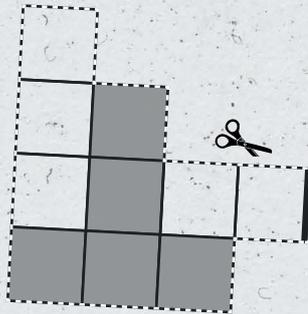
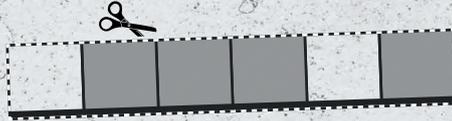
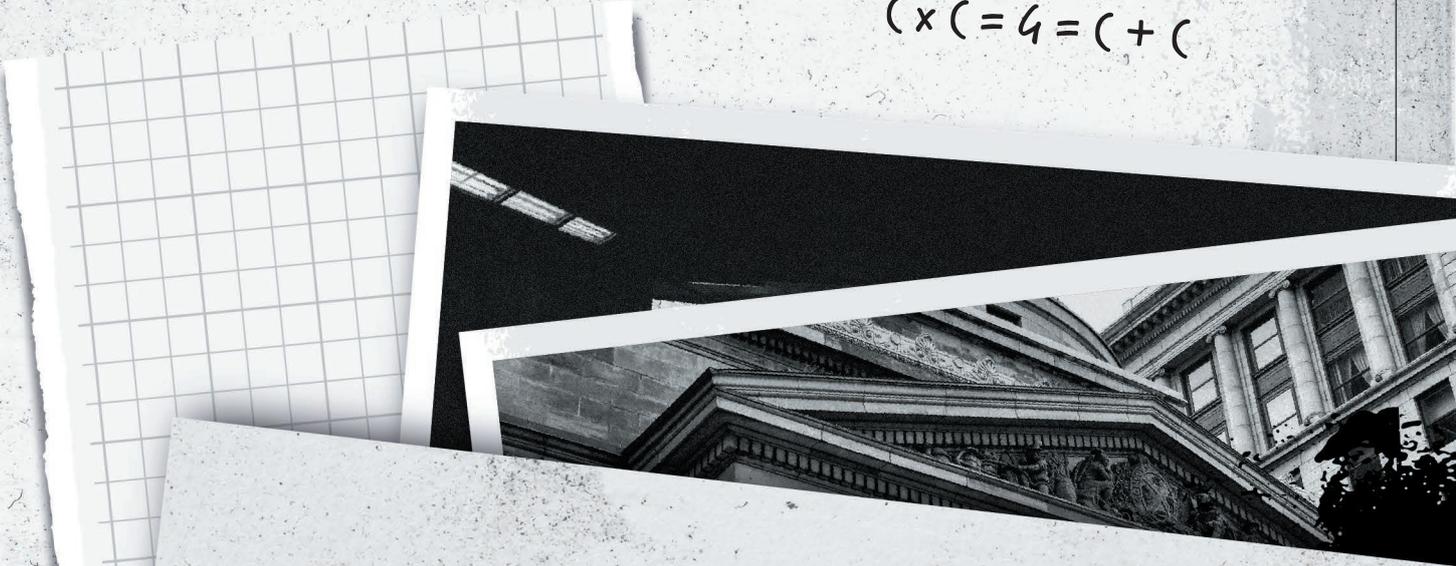
# Mission 09 : Banque

06

06

$$F \times F = K = F + J$$

$$C \times C = G = C + C$$



Quel est le chiffre qui multiplie  
par deux ou par lui-même donnera le  
même résultat ?