

L'HERITAGE DE GEORGES SMITH

L'écape game est construit autour d'une série de lettres et d'énigmes que les joueurs vont débloquent en ouvrant des cadenas.

Le matériel et la malle en général sont fragiles merci d'y faire attention.

Le jeu est chapitré en trois parties : Paris, Le Caire et Londres. Chacune de ces parties est divisée en deux énigmes.

Un maître du jeu est nécessaire au déroulement du jeu. Il relancera les joueurs en distillant des indices grâce à la feuille de correction.

Conseils pratiques :

- Mettre de côté le matériel au fur et à mesure en séparant les énigmes par ville cela facilitera la remise à zéro.
- Faites bien attention aux cadenas.

Histoire de la mise en route à lire par le maître du jeu :

« Vous êtes les héritier·e·s de Georges Smith c'est pour cela que vous avez été convoqué·e·s en ce jour. Je suis chargé de vous livrer sa malle de voyage. Vous avez 45 minutes pour comprendre ce qu'elle contient. Au terme du temps imparti, un coursier viendra la récupérer. »

En ouvrant la malle, dans la partie gauche, il y a une veste qui contient la lettre d'amorce qui lance l'écape game.

!!! Les pages qui suivent contiennent les solutions !!!

LETTRÉ D'AMORCE POUR LANCER L'ESCAPE GAME

Déchirée en 6 morceaux dans les poches de la veste visible à gauche :

Chers héritiers et héritières.

Aujourd'hui est un jour particulièrement important : au-delà d'être le jour de mon anniversaire, cette date marque le début d'une quête qui va vous mener aux quatre coins du monde.

Mon notaire, Monsieur Mariette, vous remet aujourd'hui une trace de ma vie, mon œuvre. Avant d'ouvrir ma malle de voyage, j'aimerais vous poser une question:

La mort n'est-elle qu'une illusion, sommes-nous immortels ?

Cette simple question a marqué ma vie le jour où mes parents me l'ont posée lorsque j'étais encore un jeune bambin.

J'aimerais qu'en fouillant cette malle qui fut la mienne, que vous découvriez l'œuvre qui a mené mes pas depuis l'aube de mon existence jusqu'à mon dernier souffle.

Ma quête a commencé lors d'un cours de Monsieur Rawlinson, il évoquait alors une ancienne tablette recouverte d'une écriture inconnue qui, à l'époque, n'était pas encore traduite.

Je vous invite à explorer cette malle pour revivre avec moi les différents voyages que j'ai fait au cours de ma vie, passant par plusieurs pays du monde et réveillant des secrets enfouis par-delà le temps.

Cette histoire commence à l'université de Paris en 1856 lorsque j'achetais la malle que vous avez devant vous.

→ Version audio disponible.

CODE TOTAL INITIAL POUR OUVRIR PARIS : 1856

PARIS : Dans la partie centrale de droite de la valise.

PARIS 1

MATÉRIEL :

- Dans une pochette en tissu : 21 silhouettes noires représentant les bâtiments
- 1 plan de Paris avec des monuments dessinés
- 1 lettre avec des réverbères

TEXTE :

Cher ami,

Mon arrière-arrière-grand-père m'a souvent raconté ses balades dans les arrondissements de Paris.

Un jour l'envie m'a pris de suivre ses traces.

Cependant le temps passe, les choses changent, Paris et ses monuments sont en constante évolution depuis l'époque de mon aïeul.

Mais lorsque je regarde ma carte l'un d'entre eux reste mystérieux. Je n'ai pas pu m'y rendre car il me manque un élément.

Pourras-tu m'aider à achever cette excursion et à atteindre ma prochaine destination ?

SOLUTION :

Mettre les 21 silhouettes sur les monuments dessinés sur le plan de Paris.

Seule manque la silhouette du Louvre → Le code est 01.

PARIS 2

MATÉRIEL :

- Dans une pochette en tissu : 32 pièces d'un jeu d'échec
- 1 plateau d'échec
- 1 lettre avec des pièces d'échecs

TEXTE :

Cher ami,

Après plusieurs heures passées au cœur du Louvre, j'ai pris la liberté de me reposer au sein du jardin des Tuileries.

J'espère te retrouver sur place mais si tel n'est pas le cas alors, tu me retrouveras sous le jeune saule qui a vu notre amitié naître et croître à l'instar de ses grandes feuilles.

Souviens-toi les premières parties d'échecs que nous avons faites au sein de ce jardin. Je me souviendrais toujours du placement des pièces lors de notre première partie.

Les pièces formaient deux chiffres qui resteront gravés à jamais dans ma mémoire, ils formaient en effet, la date du jour de notre rencontre. Si jamais tu ne me retrouves pas, je laisserai sur les pièces des indices pour te souvenir de ce jour si cher à mon cœur.

En espérant te revoir au plus vite en Orient.

SOLUTION :

Placer les pions en respectant le codage indiqué sous les pièces > on obtient le chiffre **39**

8			N	B	N	B	N	
7			B		B		B	
6			N	B	N		B	
5								
4			B	B	B	B	N	
3			B		N		B	
2			N		N		N	
1								
	A	B	C	D	E	F	G	H

INDICES :

Prenez de la hauteur

CODE TOTAL PARIS POUR OUVRIR LE CAIRE : 3901

LE CAIRE 1

MATÉRIEL :

- 1 page de journal
- 1 grille trouée
- 1 page de hiéroglyphes

TEXTE :

LE SECRET DE LA TABLETTE DE KIH-OSKH ENFIN DÉCRYPTÉ !

A 50 km au sud du Caire, lors d'une conférence de presse, hier, l'éminent archéologue Georges Smith a annoncé avoir réussi à décrypter une série de hiéroglyphes. Ces écritures étaient gravées sur le mur nord du tombeau de Kih-Oskh, sixième pharaon de la dynastie Numérobissienne.

A l'aide de sa tablette de décryptage (voir photo ci-contre) et d'une grille trouée, qu'il garde précieusement,

Le professeur a mis en évidence qu'un nombre secret se cachait dans le mur. Quel est-il ? ?? n'a pas voulu nous le révéler.

« Par un ingénieux système de grille a superposer, les scribes Numérobissiens ont caché un nombre dans ce mur. Je ne sais encore quelle fonction il avait. C'est un champ de recherche qu'il me reste à explorer. » a déclaré le spécialiste. Nul doute que le Professeur Smith a encore de nombreux mystères à élucider. Nous nous tiendrons à l'affut de ces déclarations futures.

SOLUTION :

Les lettres E E N T T R forment le nombre 30.

LE CAIRE 2

MATÉRIEL :

- 1 page de journal
- Dans un sac en tissu : 4 chameaux

TEXTE :

UN ÉVÉNEMENT INÉDIT : ÉPIQUE COURSE DE DROMADAIRES

Ce samedi, la ville du Caire a organisé sa première course de dromadaires. S'il s'agit d'un sport très populaire en Péninsule arabique, en Inde ou en Mongolie. C'était une première en Egypte. La foule était au rendez-vous pour encourager les dromadaires.

Quatre montures étaient positionnées au départ de la course.

- *Cléopâtre, chamelle rapide et fougueuse, avec le dossard Jaune*
- *Ramsès, chameau très endurant malgré son grand âge, avec le dossard rouge*
- *Sobek, vif, obéissant mais nerveux, avec le dossard vert*
- *Néfertiti, puissante et athlétique, avec le dossard bleu*

Les quatre concurrents se sont lancés sur la piste à une allure folle, dépassant les 65km/h. Après une course riche en rebondissements, les dromadaires ont tous réussi à passer la ligne d'arrivée. Cependant parmi la poussière et le sable, il a été difficile de repérer les numéros de dossards et donc de déterminer les vainqueurs. L'enjeu est important puisque seuls les deux premiers numéros arrivés sont qualifiés pour la prochaine course qui se déroulera à Londres.

Les seules informations que nous avons pu avoir sont les suivantes :

Cléopâtre est arrivée avant Ramsès.

Sobek n'est pas arrivé après Cléopâtre.

Néfertiti est arrivée après Cléopâtre.

Ramses n'est pas dernier.

Il n'y a pas d'ex-aequo.

SOLUTION :

→ Le code est 47.

CODE TOTAL LE CAIRE POUR OUVRIR LONDRES : 3047

LONDRES 1 (Scotland Yard)

MATÉRIEL :

- 1 plateau de jeu
- 1 taxi
- 1 bus
- Dans un sac en tissu : 10 billes chinoises vertes transparentes
- 1 page de note

TEXTE :

J'arrive à Goods Station de bon matin (175). Comme je ne suis attendu qu'à partir du début de l'après-midi, je me permets une visite de Londres en transports en commun.

Je marche vers la plus proche station de bus (174). Je monte dans le bus pour 2 stations. J'embarque sur le bateau (108) pour profiter pleinement de la Tamise (River Thames) et de ses monuments tels que the National Theatre et Houses of Parliament avant d'accoster sur la rive opposée (157).

Prochaine étape. Je saute dans un taxi et m'arrête 4 stations plus loin (direction nord-ouest) car je souhaite rendre hommage à la reine (139 → Buckingham).

Je traverse le parc (Greenpark) pour rejoindre une station de métro (111) et je descends un arrêt plus loin, direction le nord (79).

Je prends le bus pour 2 arrêts direction Smithfield Market (65). Je suis épuisé, je prends un taxi pour un arrêt pour rejoindre le monument le plus proche (66).

Finalement, tous ces numéros de stations m'ont fait perdre la tête, l'important est que je sois arrivée à destination. Station ...

SOLUTION :

→ Le code est 66.

LONDRES 2 (Fiches calques)

MATÉRIEL :

- 3 transparents (en anglais, arabe et français)

TEXTE :

Pas de texte

SOLUTION :

→ Le code est 63.

INDICES :

Regardez bien. Cherchez le point commun entre les trois calques. Superposez-le.

CODE TOTAL LONDRES POUR OUVRIR GILGAMESH : 6366

LETTRÉ FINALE

Chers héritières et héritiers,

*Vous voilà arrivés à la fin de ma quête, celle qui m'a permis de répondre à cette fameuse question :
La mort n'est-elle qu'illusion, sommes-nous immortels ?*

De Paris à Londres, en passant par le Caire, mes voyages m'ont mis sur la piste d'une ancienne légende évoquant la mort comme une illusion. Celle du roi Gilgamesh, un être à la recherche de l'immortalité.

Le roi Gilgamesh découvre la réponse à cette question qui me taraudait depuis tout petit.

Si la mort est une illusion, c'est tout simplement car l'immortalité ne réside pas dans la foi, ni dans une quelconque magie.

L'immortalité n'existe pas, elle réside seulement dans le souvenir que les gens conservent de nous.

En effet, au travers de cette quête, vous avez retracé chacun de mes pas et ma mort n'est finalement pas si réelle car je réside maintenant dans les souvenirs que vous garderez de moi. Me voilà immortel, non pas par ma propre volonté mais par celle que vous venez de m'accorder.

Prenez bien soin de vous et à bientôt.

→ Version audio disponible.

REMISE A ZERO DE L'ESCAPE GAME

LETTRE D'AMORCE POUR LANCER L'ESCAPE GAME

> Remettre dans les poches de la veste les 6 morceaux qui composent la lettre + la vieille clef (inutilisée - déco)

PARIS

> Dans la partie centrale de droite remettre :

- 2 lettres (l'une avec en illustration le jeu d'échec et l'autre des réverbères),
- le plan de paris,
- le plateau d'échec
- une pochette en tissu avec les 21 silhouettes noires représentant les bâtiments
- une pochette en tissu avec les 32 pions d'échec
- Les cartes postales (inutilisées - déco)
- Et n'oubliez pas de remettre le bon cadenas en place (avec un P dessus, à attacher avec la chaînette au fond de la malle) **code = 1856** et brouillez le code

LE CAIRE

> Dans le tiroir supérieur :

- 2 pages d'un journal
- 1 grille trouée
- 1 page de hiéroglyphes
- dans un sac en tissus : 4 chameaux
- Le sphinx en impression 3D + 1 sarcophage playmobil (inutilisés - déco)
- Et n'oubliez pas de remettre le bon cadenas en place (avec un E dessus) **code = 3901** et brouillez le code

LONDRES

> Dans la partie en bas de droite :

- 1 plateau de jeu
- 1 taxi
- 1 bus
- dans un sac en tissus : 10 billes chinoises vertes transparentes
- 1 page de note
- 3 transparents (en anglais, arabe et français)
- Et n'oubliez pas de remettre le bon cadenas en place (avec un L dessus) **code = 3047** et brouillez le code

LETTRE FINALE

> Dans la valise sur la gauche

- Remettre la lettre dans la valise
- Et n'oubliez pas de remettre le bon cadenas en place (avec un L dessus) **code = 6366** et brouillez le code

Contenu en double disponible dans la mallette bleue + enseigne Notaire plastifiée disponible.