

ARRÊTEZ

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

ARRÊTEZ

ESCAPE THE ROOM

LE SECRET DE LA RETRAITE DU DR GRAVELY

Manuel d'instructions



COMMENCEZ

LISEZ LA SECTION UN AVANT L'ARRIVÉE DE VOS INVITÉS.
N'OUVREZ AUCUNE DES ENVELOPPES.

COMMENCEZ

— SECTION UN : Instructions d'accueil de l'événement —

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

Les jeux Échappez-vous de la pièce ont vu le jour sous forme d'aventures numériques et sont rapidement devenus des événements de la vie réelle, aux quatre coins du monde. Dans les deux versions, les joueurs sont enfermés dans une pièce et doivent découvrir des indices et des objets cachés pour pouvoir enfin s'échapper de la pièce. La version d'Échappez-vous de la pièce de ThinkFun vous permet de rapporter à la maison toute la frénésie de cette expérience, SANS vraiment enfermer qui que ce soit dans une pièce, bien sûr! L'événement est conçu de façon telle que même l'hôte puisse y participer. Il y a peu à faire pour vous préparer : il vous suffit d'inviter quelques personnes et d'être prêt à vous amuser, au fur et à mesure que vous résolvez des casse-tête et percez le mystère.

Bienvenue

Bienvenue, hôte d'Échappez-vous de la pièce, à ce nouveau mystère interactif pour des groupes de trois à huit personnes. Vous et vos invités passerez la soirée en tant que personnages d'une histoire devant résoudre d'astucieux casse-tête, afin de découvrir le secret de la Retraite du Dr Gravely.

À titre d'hôte de cet événement, votre rôle consistera à inviter des amis, réaliser une mise en place pour la soirée et guider vos invités à travers le début de l'histoire. Après l'entrée en matière, vous vous joindrez à vos amis pour dénouer l'histoire et prendrez part à la résolution du mystère et à l'évasion de la pièce.

Contenu

- 1) 1 Manuel d'instructions
- 2) 1 Carte de la scène 1 : L'arrivée à la Retraite Foxcrest
- 3) 4 Enveloppes cachetées, étiquetées comme suit :
 - Le bureau • Le coffre-fort
 - L'alcôve • La porte du laboratoire
- 4) De mystérieux objets secrets (à l'intérieur des 4 enveloppes cachetées)
- 5) 1 Roue de solutions



• 2 •

Planification de l'événement

À titre d'hôte, assurez-vous de suivre ces étapes simples pour vous préparer à votre événement :

- 1) **N'OUVREZ AUCUNE DES ENVELOPPES.**
Toutes les enveloppes seront ouvertes au cours du jeu, car elles en font partie intégrante. Laissez-les dans la boîte pour le moment.
- 2) **NE LISEZ PAS LA PREMIÈRE CARTE DE SCÈNE.** Laissez cette carte dans la boîte, afin de ne pas y jeter un coup d'œil au passage. Vous lirez cette carte à vos invités lorsque le jeu commencera.
- 3) **Préparation de la table :** Le secret de la Retraite du Dr Gravely est un jeu de table regroupant un grand nombre de pièces. Il vous faudra de la place, alors prévoyez une grande table et des sièges permettant à chaque joueur de bien voir la table.
- 4) **Minuterie :** Il vous faudra une minuterie ou une horloge durant la partie.
- 5) **Papier et crayons :** Il vous en faudra pour prendre des notes vous aidant à résoudre le mystère.
- 6) **Accès Internet (facultatif) :** Il vous faudra un accès Internet si votre groupe désire avoir recours à nos indications offertes en ligne (en français) durant la partie.
- 7) **Créez l'ambiance (facultatif) :** Vous souhaitez peut-être inciter vos invités à revêtir des tenues d'époque. Préparez de la musique de harpe ou d'opéra classique pour rehausser l'atmosphère.
- 8) **Invitez les joueurs :** Le secret de la Retraite du Dr Gravely est conçu pour des groupes de trois à huit personnes. Rassemblez vos invités.

Vous trouverez en ligne des indications, des suggestions de musique d'époque appropriée et un exemple d'invitation écrite que vous pouvez personnaliser et imprimer. Consultez :

www.ThinkFun.com/EscapeTheRoom

ARRÊTEZ

NE LISEZ PAS PLUS LOIN, JUSQU'À
L'ARRIVÉE DE VOS INVITÉS.

ARRÊTEZ

• 3 •

COMMENCEZ

LISEZ LA SECTION DEUX À VOIX HAUTE
À L'ARRIVÉE DE VOS INVITÉS.
N'OUVREZ AUCUNE DES ENVELOPPES.

COMMENCEZ

— SECTION DEUX : Instructions d'Échappez-vous de la pièce —

Installation

- 1) Retirez de la boîte les quatre enveloppes, la Carte de la scène 1 et la Roue de solutions. Étalez-les sur la table devant vous.
N'OUVREZ PAS LES ENVELOPPES.
- 2) Si votre groupe ne connaît pas les jeux de type Échappez-vous de la pièce, lisez-lui la section « Que sont les jeux Échappez-vous de la pièce? » (voir page 2).
- 3) (Facultatif) Si vous désirez consulter nos indications offertes en ligne, mettez en place un accès Internet à l'aide d'un téléphone intelligent, d'une tablette électronique ou d'un ordinateur. Allez à www.ThinkFun.com/EscapeTheRoom et cherchez les indications pour ce jeu. Ne les regardez pas maintenant : ayez-les simplement à portée de la main, si besoin est.
- 4) (Facultatif) Si vous avez de la musique d'époque, mettez-la.
- 5) Sortez la minuterie ou l'horloge et préparez-vous à la régler comme suit (mais ne la mettez pas encore en marche!).

De 3 à 5 joueurs	2 heures
De 6 à 8 joueurs	1,5 heure

- 6) Sortez le papier et les crayons pour prendre des notes.

L'histoire

Nous sommes en 1913 et vous êtes l'heureux gagnant d'un séjour tous frais compris à la Retraite Foxcrest. À la Retraite, le célèbre Dr Gravely a amélioré les toutes dernières innovations en matière de cures thermales et de détente offertes aux personnes de statut social élevé. Les invités y bénéficient des meilleures et plus révolutionnaires technologies de la santé au milieu d'un superbe décor naturel reconnu pour ses effets bénéfiques sur la vitalité.

Vous avez participé à un concours et avez été ravi de recevoir une lettre d'invitation du directeur lui-même, le Dr Gravely; annonçant votre victoire.

Durant le long voyage en train vers la Retraite, vous rencontrez d'autres membres de votre groupe qui ont aussi gagné le même forfait de cure thermale gratuit. Ce séjour en tant qu'invité à la Retraite Foxcrest du Dr Gravely est une chance unique pour chacun d'entre vous. Mais, prenez garde... il se peut que vous et vos nouveaux amis constatiez que la Retraite n'est pas tout à fait ce qu'elle paraît...

Objectif

En tant que groupe, vous devez dénouer le secret de la Retraite Foxcrest et vous échapper de la pièce. Vous découvrirez des indices et résoudrez des casse-tête en cours de route. Tout ce dont vous aurez besoin se trouve dans les enveloppes de cette boîte, mais il vous faut aboutir aux bonnes solutions avant de pouvoir ouvrir chaque enveloppe. Toute évasion de la pièce constitue une victoire, mais il se peut que l'histoire ne s'arrête pas là, si vous êtes disposés à fournir un effort supplémentaire.

Cartes de scènes

Tout au cours du jeu, vous découvrirez de nouvelles cartes de scènes. Chaque fois que cela se produit, un joueur devrait immédiatement lire la carte à voix haute.

Roue de solutions

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

EXEMPLE :


Le symbole blanc

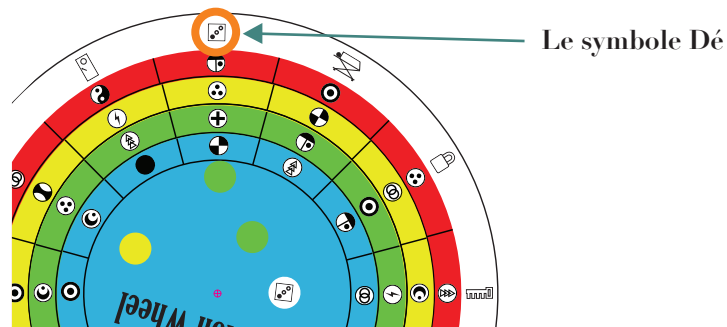
4 Carrés de couleur




Ces symboles vous indiquent qu'il existe des contenus cachés à découvrir! La Roue de solutions vous permet de déterminer si vous avez correctement résolu un casse-tête.

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

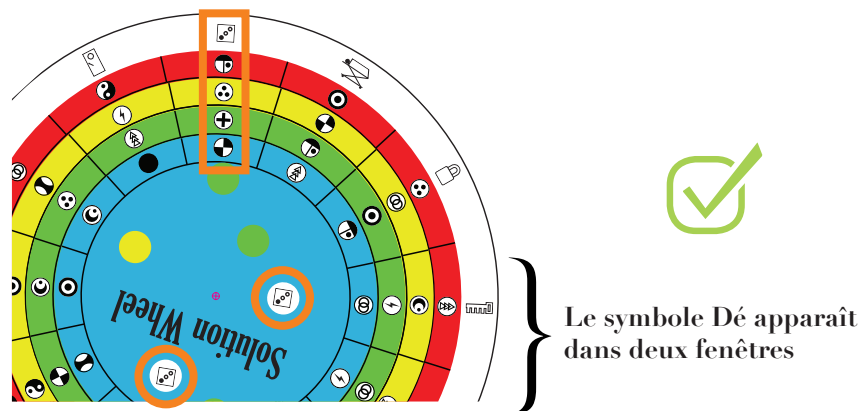
- 1) Sur l'anneau extérieur de la Roue de solutions, commencez par le symbole blanc  de l'enveloppe du puzzle que vous tentez de résoudre.



- 2) Faites pivoter chacun des anneaux de couleur pour faire coïncider quatre symboles de solutions  avec le symbole de l'anneau extérieur blanc.
- 3) Les fenêtres de la Roue de solutions indiqueront si votre solution est exacte ou inexacte :

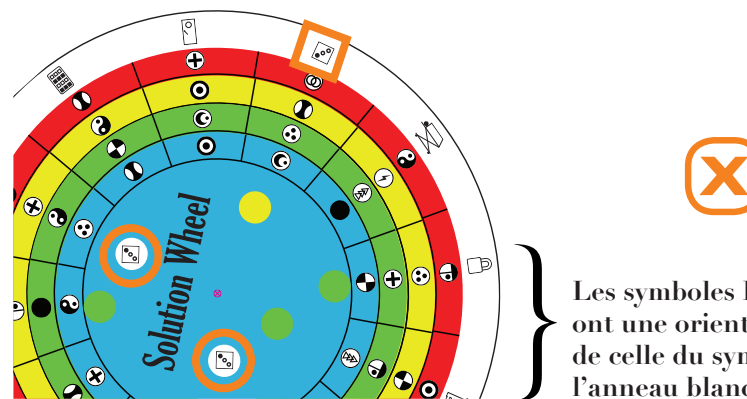
Votre solution est exacte si :

- le même symbole que celui de l'anneau extérieur blanc apparaît dans DEUX fenêtres de la Roue de solutions, suivant la MÊME ORIENTATION que le symbole de l'anneau extérieur blanc.



Votre solution est inexacte si :

- aucun symbole n'apparaît dans les fenêtres de la Roue de solutions
- le ou les symboles des fenêtres ne correspondent pas à celui de l'anneau extérieur blanc
- les deux symboles des fenêtres correspondent au symbole de l'anneau extérieur blanc, mais ne sont pas orientés dans le même sens



Si vous vous êtes trompés, ne vous en faites pas! Il suffit de continuer et de rechercher une autre solution.

- 4) Quand la Roue de solutions indique que vous avez correctement résolu un casse-tête, vous pouvez révéler le contenu caché en brisant le sceau de l'enveloppe et en déversant le contenu sur la table.

Remarque : Nous vous recommandons fortement de ne pas faire pivoter la Roue de solutions au hasard, pour trouver les bonnes réponses à l'aide de suppositions et de vérifications. Ceci entraînera le verrouillage permanent de la porte de la pièce.

À quel moment utiliser les enveloppes et les pièces

Vous, les invités, êtes tous dans une pièce contenant des objets évoqués dans l'histoire. Il se peut que vous ayez besoin de ces objets à tout moment :

- 1) En début de partie, vous trouverez peut-être des pièces qui ne seront utilisées qu'ultérieurement. Ne les perdez pas!
- 2) Toutes les illustrations de couverture des enveloppes sont en jeu en tout temps. Cependant, une enveloppe ne peut être décachetée avant que le casse-tête de cette enveloppe ait été résolu. Ne mettez aucune des enveloppes de côté, car il se peut qu'elles soient réutilisées ultérieurement.

Indications

Si plus rien ne va, consultez nos indications offertes en ligne à :

www.ThinkFun.com/EscapeTheRoom

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

Après vous être échappés avec succès, vous trouverez en ligne des instructions de rangement des pièces, pour transmettre le plaisir de ce jeu.

Place au jeu et bonne chance!

Lisez la Carte de la scène 1 : L'arrivée à la Retraite Foxcrest.

ThinkFun s'engage à enflammer votre esprit!

ThinkFun® est le leader mondial des jeux irrésistiblement amusants qui stimulent et aiguisent l'esprit. Qu'ils enflamment les jeunes esprits ou procurent du plaisir à toute la famille, les jeux et les applications mobiles innovateurs de ThinkFun font réfléchir, tout en faisant sourire.



www.ThinkFun.com



Au sujet des inventeurs

Depuis plus de vingt ans, Nicholas Cravotta et Rebecca Bleau conçoivent ensemble des jeux et casse-tête. Rebecca est aussi une artiste primée accomplie. Pour en savoir plus sur leurs créations, consultez :

BlueMatterGames.com

ThinkFun Inc. 1321 Cameron Street, Alexandria, VA 22314 USA
© 2016 ThinkFun, Inc. All Rights Reserved. MADE IN CHINA, 106. #7352-CA. IN01.