

Cet été, organise ton escape game

Et si tu embarquais tes ami(e)s ou ta famille dans une aventure extraordinaire ? Une idée : un grand *escape game* dont tu mèneras le jeu ! *Okapi* t'accompagne pas à pas pour bien le préparer.

C'est quoi un escape game ?

De l'évasion

Les participant(e)s sont enfermé(e)s dans un lieu clos, à l'intérieur ou à l'extérieur. Leur but ? S'en échapper ! Mais pour ça, il leur faut suivre étape par étape le scénario distillé par un Maître ou une Maîtresse du jeu et déjouer tous les pièges tendus !

Un jeu en équipe

Ou bien tout le monde réussit, ou bien tout le monde échoue ! C'est un jeu de coopération. Chaque participant(e) cherche et donne son avis, il faut débattre, partager ses trouvailles, exploiter au mieux les qualités personnelles de chacun(e).

Une course contre la montre

Tic-tac... Tic-tac... Dans un *escape game*, le temps s'écoule très vite ! On a 45 ou 60 minutes, pas une de plus, pour réussir à s'échapper, sinon c'est perdu ! Le temps est donc capital : plus il s'écoule, plus le stress monte !

De l'aventure

Pour s'échapper, il faut se laisser porter par ce qu'a imaginé le Maître ou la Maîtresse du jeu, qui veille au bon déroulement de la partie, quitte à aider (un peu) les joueurs et joueuses trop perdu(e)s ou mettre un coup de pression... L'essentielle ? Passer un bon moment !



Comment l'organiser ?



Réunis une équipe

Lance des invitations. L'idéal ? **Entre 3 et 6 personnes** (au-delà, c'est compliqué à gérer). Donne une heure de rendez-vous précise.



L'importance du lieu

Il faut que chacun(e) puisse se projeter dans ton décor avec un peu d'imagination. Pour mettre l'ambiance, **place quelques accessoires et sélectionne une playlist** qui créera une atmosphère inquiétante ou dépayssante... **Définis les limites de ton jeu** : si se passe sur une île déserte ? Interdiction de quitter le jardin. À l'intérieur ? Délimite les pièces autorisées !

Bétonne ton scénario

C'est la trame directrice du jeu. **Le scénario fixe les règles, les énigmes et l'ordre des étapes** pour trouver la sortie. Il doit être clair, cohérent. C'est ici que ton imagination s'exprime le plus : secrets, casse-têtes, indices... au service de ton histoire ! Tu trouveras des idées de *pitch* en tournant la page.



Teste la durée

Assure-toi que tes aventuriers et aventurières auront bien le **temps de finir le jeu dans le temps imparti**. Sinon, songe à retirer quelques épreuves ou énigmes.

Prépare le matériel

Tu as besoin d'un **chronomètre** ou d'un **minuteur**. Ajoute du papier et des crayons pour les joueur(se)s. En écrivant ton scénario, dresse la liste de tout ce qu'il faut, ça te permettra de gagner du temps quand tu prépareras ton jeu.



Détermine le cadre

Au démarrage, il faudra prendre le temps d'**expliquer les règles, les consignes de sécurité et le but du jeu**. Raconte ensuite ton histoire pour que les aventurier(ère)s soient tout de suite dans l'ambiance.

Maintenant, à toi de jouer !

Choisis un thème et écris un scénario

Il est temps de se lancer ! Imagine ton scénario et invente les épreuves que tes aventurier(ère)s devront traverser. En manque d'idées ? Ces 4 *pitches* vont t'inspirer !



Danger bactéries (à faire en intérieur)

"Vous avez découvert le laboratoire secret où le démoniaque docteur Killkill met au point les armes bactériologiques avec lesquelles il veut détruire le monde. Pour vous faire taire, Killkill a infecté votre yaourt de midi avec le virus mortel X-25. Vous avez 45 minutes pour préparer l'antidote qui vous sauvera..."



Alerte au Tsunami (à faire à l'extérieur)

"Vous passez de super-vacances sur l'atoll désert de Pago-Pago, Soudain, un flash spécial refroidit l'ambiance : "Alerte tsunami - une vague géante s'apprête à déferler sur l'Atlantique Sud !" Vous avez 45 minutes pour vous mettre à l'abri tout en haut du phare. Mais pour cela, il faut trouver sa clé..."



L'attaque des zombies (à faire à l'extérieur)

"Lors de vos super vacances aux Caraïbes, vous avez vexé involontairement un sorcier vaudou qui vous a projeté(s) dans une autre dimension terrifiante peuplée de démons... Saurez-vous rentrer chez vous avant la fin du jour, dans une heure, ou serez-vous définitivement condamnés à errer dans ce monde sous forme de zombies ?"



Une affaire d'espion (à faire à l'extérieur)

"Vous appartenez aux services de contre-espionnage de la France. Un agent étranger s'est emparé des plans du nouvel avion ultra-furtif développé par l'armée de l'air, et il s'apprête à les livrer à un gouvernement étranger. Vous avez 60 minutes pour retrouver ces plans avant qu'ils ne passent à l'ennemi..."

Organise l'enchaînement des épreuves

Pour progresser, il faut réussir ensemble une série d'épreuves afin de récolter des indices. Enigmes, puzzles, devinettes, casse-têtes, codes secrets, épreuves physiques, objets à manipuler... Tu peux varier le type d'épreuves et les scénariser pour les intégrer à ton histoire.

Codes secrets

Pour déchiffrer ton message, les aventurier(ère)s vont décaler l'alphabet de plusieurs lettres. Par exemple, avec la technique de la clé AVOCAT (chaque lettre est remplacée par une autre située 10 positions plus loin dans l'alphabet) ou celle de la clé DETROIT (le D correspond au chiffre 3).



Jeux physiques

Pour décrocher un indice, un(e) membre de ton équipe d'aventurier(ère)s devra faire la courte échelle à un(e) autre joueur(se) ou grimper sur ses épaules... En plus de faire un peu d'exercice, ça favorise l'esprit d'équipe !



Énigmes

Charades, rébus, devinettes, énigmes à la "Père Fouras", messages inversés à lire avec un miroir... Les possibilités d'énigmes sont infinies tant qu'elles sont dans le thème de ton scénario !

Mon premier ...



Parcours d'obstacles

Fais marcher tes aventurier(ère)s sur une planche comme s'ils/elles traversaient un précipice, fais-les traverser un champ de rayons laser matérialisé par de la laine rouge tendue ou une fausse clôture électrifiée en ficelle... L'indice se trouve au bout !



crée des énigmes à résoudre en équipe

Écritures invisibles

Pour écrire un message invisible, tu peux utiliser **du citron ou du lait comme encre et un pic à brochette comme porte-plume**. Il faudra alors que tu prévoies **un sèche-cheveux** parmi les objets à trouver dans une épreuve précédente pour faire apparaître le message en chauffant le papier !



Puzzles

Trace **une carte ou un dessin** sur un carton et découpe-le en morceaux : il faudra que les joueur(se)s le reconstituent pour avoir l'indice ! Tu peux faire la même chose pour **une lettre** avec du papier.



Grilles de décodage

Écris un message qui ne sera lisible que si les joueur(se)s trouvent la **grille de décodage à trous** correspondante. Les trous de la grille ne doivent laisser apparaître que certaines lettres ou que certains mots du message...



Messages sur une vitre ou un miroir

Écris ton message secret ou dessine-le **avec un savon** sur le miroir ou la vitre. Il n'apparaîtra que si les joueurs soufflent dessus : la buée se formera partout sauf là où il y a du savon !



Prépare bien l'évasion finale !

S'échapper est le but ultime de tout *escape game*. La récompense après avoir surmonté toutes les épreuves doit être spectaculaire !

Voici des idées pour que tes joueur(se)s s'échappent... ou pas !

Trouver un objet, fabriquer quelque chose, effectuer une action précise, prononcer une formule magique... ou un mélange de tout ça ! L'idéal : s'évader en associant des indices glanés dans les différentes épreuves.

Boire l'antidote

Il est composé de **deux ingrédients à mélanger** selon des proportions que les épreuves auront déterminées : un composant transparent (matérialisé par **de l'eau**) et un composant de couleur (**du sirop**). Ces composants se trouvent dans deux bouteilles cachées dans le congélateur du labo (le réfrigérateur de la cuisine).



Retrouver leur plan dimensionnel

Pour rentrer chez eux/elles, les aventurier(ère)s doivent tracer un pentacle sur le sol **grâce à des objets retrouvés au cours du jeu** (plan, amulette, poupée vaudou, craie, faux sang...) et **prononcer la formule magique** découverte dans une énigme !



Ouvrir le coffre

La clé se trouve dans un coffre protégé par une "serrure numérique" : une simple **boîte à chaussures sur laquelle est posée une calculatrice** fera l'affaire ! Pour l'ouvrir, il faut taper le mot "SOLEIL" ou le nom "ELOISE" sur l'écran. Mais on ne peut pas taper de mot sur une calculatrice... sauf quand on écrit 713705 ou 351073 et qu'on retourne la calculatrice !



Récupérer les documents secrets

Ils sont dissimulés dans la "boîte aux lettres" (la cache secrète) qui permet à l'agent infiltré de transmettre les documents à son correspondant des services secrets ennemis. Pour découvrir où se trouve cette boîte aux lettres, il faut **reconstituer la carte éparpillée façon puzzle** dans toutes les épreuves !

