

ESCAPE GAME *packet*

La pyramide du pharaon



Conception : Francesco Berardi
Illustrations : Massimo Di Leo

FILIALE FRANCE : Clementoni France
Les Impressionnistes
24, rue de l'Europe - Bâtiment 7B
44240 La Chapelle sur Erdre
Tél. : +33 (0)2-40-72-60-60
www.clementoni.com/fr/form/

Lire et conserver pour référence.

FABRICANT : Clementoni S.p.A.
Zona Industriale Fontenoce s.n.c.
62019 Recanati (MC) - Italy
Tél. : +39 071 75811
www.clementoni.com

 **Clementoni.**

 **Clementoni.**

Vous êtes en train de visiter la pyramide du pharaon Koz, quand soudain, des bruits étranges se font entendre : toutes les portes se ferment et les momies ouvrent leur sarcophage. Vous devez fuir !

Comme dans un véritable jeu d'évasion, vous êtes enfermés dans un lieu mystérieux et devez collaborer pour trouver ensemble le moyen de sortir, en résolvant des énigmes de logique, de mathématiques et d'observation. Utilisez les objets que vous trouverez au cours du jeu, observez les moindres détails et ne vous précipitez pas : si vous réussissez à résoudre correctement toutes les énigmes, vous pourrez sortir du lieu mystérieux.

Contenu

- 1 pièce, divisée en 4 parties
- 30 cartes
- 3 objets
- 3 fiches avec 6 énigmes (3 au recto et 3 au verso)



ATTENTION ! AVANT D'OUVRIR LE JEU DE CARTES ET DE COMMENCER À JOUER, LISEZ LES RECOMMANDATIONS SUIVANTES.

Recommandations :

- Ouvrez le jeu de cartes seulement au moment de commencer une partie, sans les mélanger ni les retourner. Feuilletez les cartes lentement et vous remarquerez que chacune a un numéro sur le devant (au dos, il y a une énigme que vous ne devez absolument pas lire avant de jouer).
- Le jeu est composé de 22 cartes numérotées de 0 à 21. Au début apparaît la carte numéro 0, tandis que les autres suivent en ordre croissant.
- Le jeu contient également des cartes vierges : utilisez-les pour prendre des notes.
- Avant de commencer à jouer, laissez dans la boîte la première et la dernière carte du jeu qui ne sont pas numérotées.



Préparation

Placez la pièce sur la table (en combinant les 4 parties qui composent la pièce), les fiches, les objets et les cartes dans l'ordre croissant.



Déroulement

Prenez la carte numéro 0 et lisez ce qui est écrit au dos. Après avoir lu l'introduction, la carte vous invite à en prendre une autre : l'aventure commence !

Pour sortir de ce lieu mystérieux, vous devez résoudre les énigmes écrites sur les cartes : la réponse est toujours un chiffre ou un symbole qui vous amènera à la carte suivante que vous devez piocher. Mettez de côté les cartes que vous prenez pendant l'aventure, les éliminant ainsi du jeu, mais gardez-les de côté car il peut vous être demandé de résoudre l'énigme écrite au dos.

Ce sont les cartes et les fiches qui vous guident le long de l'aventure : par exemple, certaines cartes peuvent vous demander de prendre un objet particulier.

Au fur et à mesure que le jeu avance, les cartes sur la table diminuent jusqu'à ce que vous retourniez la carte à la fin de l'aventure : si vous avez résolu toutes les énigmes correctement, vous sortirez du lieu mystérieux !

Comprendre quand vous avez commis une erreur :

Lorsque vous résolvez une énigme, vous pouvez commettre une erreur. Vous vous en rendrez compte dans les cas suivants :

- vous prenez une carte avec écrit « Vous avez fait une erreur ».
- vous voulez prendre une carte avec un certain numéro, mais elle n'est plus sur la table.
- vous prenez une fiche que vous avez déjà résolue.
- vous ne pouvez pas effectuer les instructions indiquées sur la dernière carte.

Quand vous commettez une erreur, vous pouvez retourner à l'énigme précédente ou recommencer l'aventure depuis le début.

Si vous ne savez vraiment pas comment continuer ou repérer le point où vous vous êtes trompés, lisez les pages suivantes avec les solutions.

Conseils aux joueurs :

- Prenez un papier et un stylo : vous pourriez en avoir besoin pour résoudre certaines énigmes.
- Contrairement aux vrais jeux d'évasion, il ne faut pas finir la partie en un temps déterminé. Alors, ne vous précipitez pas : un piège pourrait se cacher derrière les énigmes apparemment les plus simples.
- Lisez bien tout le texte de l'énigme : un indice conduisant à la solution, peut se dissimuler.
- Collaborez entre vous pour résoudre les énigmes et mettez-vous d'accord sur la carte à prendre. Ne choisissez pas au hasard, et expliquez aux autres le pourquoi de votre réponse.

Conseils pour les adultes (si l'aventure est résolue avec des enfants) :

- Essayez de faire participer tous les enfants, y compris les plus réservés, en leur faisant lire les énigmes à tour de rôle ou en leur demandant s'ils sont d'accord avec la réponse donnée par les autres.
- Laissez les enfants essayer de résoudre les énigmes seuls, en les aidant seulement s'ils sont en difficulté ou sur leur demande : ne donnez pas directement la solution, mais incitez-les à raisonner.
- S'il n'y a qu'un ou deux enfants, essayez de résoudre les énigmes avec eux.



ATTENTION ! LES SOLUTIONS AUX ÉNIGMES SONT ÉCRITES SUR LES PAGES SUIVANTES : LISEZ-LES UNIQUEMENT À LA FIN DU JEU, EN CAS DE DOUTE OU POUR VÉRIFIER VOS RÉPONSES. LES SOLUTIONS SONT ORDONNÉES EN FONCTION DE L'ORDRE CORRECT DANS LEQUEL LES CARTES ET LES FICHES DOIVENT ÊTRE PRISES.



Carte/ Fiche	Explication de la solution
16	La soeur est la même pour tous les frères, le pharaon a donc 10 fils et 1 fille pour un total de 11 enfants.
11	Chaque symbole apparaît une seule fois par ligne et par colonne.
	Les nombres cachés sont le 9 en bas à gauche, et le 4 au centre à droite. La somme des deux est 13.
13	Le chat le plus grand a 6 ans, il aura 8 ans dans 2 ans.
2	En plaçant l'amulette sur la paroi en haut à droite, et en la faisant tourner jusqu'à la position opportune, vous pourrez voir un rond rouge et un bleu qui, mis ensemble, donnent le violet. Dans le dernier trou de l'amulette, vous verrez le bon symbole.
	Il faut multiplier les deux nombres de la base et ajouter celui en haut. On obtient $5 \times 3 + 6 = 21$.
21	Il y a en tout 5 momies : 4 à droite, à l'intérieur des sarcophages, et 1 dessinée à gauche.
5	À l'intérieur du mot « huitres », se trouve le chiffre « huit ».
8	En faisant pivoter dans le sens des aiguilles d'une montre les 2 images du haut, on obtient les 2 images du bas.
	Les tablettes pivotent toujours de 90° dans le sens des aiguilles d'une montre : la bonne réponse est la numéro 1.
1	Vous devrez couper la perche 5 fois, vous emploierez donc $5 \times 2 = 10$ secondes.



10	En mettant le couvercle sur le premier sarcophage à gauche, on obtient le bon symbole.
	Le symbole apparaît 6 fois. Il y a un autre symbole qui ressemble à celui que vous cherchez, mais vous ne devez pas le prendre en compte.
6	Les chats ont 4 pattes, les autruches 2 et les serpents n'en ont pas : il y a donc en tout 18 pattes ($4 \times 3 + 2 \times 3$).
18	En remplaçant les symboles en haut de la salle en suivant les indications du code, on obtient : $5 \times 4 : 2 + 7 - 3 = 14$.
14	Chaque symbole de la colonne de droite correspond à l'union d'un symbole de la colonne de gauche et d'un de la colonne du centre. Le bon symbole provient de l'union du symbole en haut à gauche et de celui au centre du papyrus.
	Le premier symbole vaut 3, le second 2 et le scarabée à 8 pattes vaut 8. La valeur du scarabée correspond à son nombre de pattes, par conséquent dans la dernière équation le scarabée vaut 6 et le résultat est $6 \times 2 + 3 = 15$.
15	Après 1 seconde, vous vous trouvez sur le premier échelon, après 2 secondes sur le deuxième. Après 3 secondes vous montez 2 autres échelons et vous arrivez en haut de l'échelle.
3	Vous devez prendre la fiche indiquée sur la carte, la seule à ne pas avoir encore été résolue.
	La bonne sortie est la numéro 9.
9	Il reste 6 cartes sur la table. Les deux plus basses sont les numéros 4 et 7. En additionnant ces nombres, on obtient $6 + 4 + 7 = 17$.
17	Les cartes qui doivent rester sur la table sont les cartes : 4, 7, 12, 19 et 20.