

ESCAPE GAME

À LA RECHERCHE DE LA POUDRE MAGIQUE DE NOËL



Cette année, alors que le père Noël s'active à préparer la nuit de Noël : catastrophe ! Un lutin espiègle a décidé de gâcher la distribution des cadeaux, en dérobant la poudre magique permettant aux rennes de voler !

En prenant la fuite, le lutin a laissé derrière lui une multitude d'indices pour la retrouver !

D'après les premières investigations du père Noël, le lutin a trouvé refuge dans la ville d'Hyères, où il y a caché la poudre..

Pour sauver Noël, et permettre au père Noël de gâter les enfants, il te faudra décrypter le code qui donnera accès au coffre contenant la poudre magique.

Si le code n'est pas trouvé à temps, la poudre magique se volatiliserà !

Le père Noël compte sur toi pour l'aider à sauver la nuit de Noël : tu as une heure !

Avant de partir, pense à te munir du plan découverte de la ville. et d'un stylo.



Pour débiter l'enquête,
retrouve cachée dans l'accueil de l'Office de Tourisme,
la lettre rédigée par le lutin espiègle, expliquant
son projet de vol de la poudre.

Cette lettre t'orientera vers la prochaine destination où te rendre.



Indice : cherche un contenant d'époque.




Tu te trouves dans le premier lieu de l'enquête, où les traces de pas du lutin ont été observées. Pour trouver le premier chiffre du code permettant d'ouvrir le coffre, réponds à la question suivante :

Quel est cet arbre qui orne les anciens Jardins du Roi ?

Indice : considéré comme luxueux, car rare et cher jusqu'au milieu du XXème siècle, son fruit était offert à Noël, aux enfants modestes, sages et méritants.



Combien comptes-tu de ces arbres, dans le jardin ?


$$\square + \square$$

$$= \square$$


Décrypte l'énigme suivante pour te rendre à la prochaine destination :

RE VO AP CL NCE
ND US LA EME AU
EZ AL CE




Te voici arrivé à la nouvelle destination,
où des témoins ont aperçu le lutin traverser les lieux
à toute vitesse !

Pour trouver le deuxième chiffre du code,
retrouve où sont gravés ces 3 symboles :

Indice : recherche une personnalité.



De qui s'agit-il ? :  _____

Additionne ci-dessous les chiffres de la date gravée
sous les symboles :

$$\begin{aligned} \text{pencil icon} \quad & \square + \square + \square + \square = \square \square \\ & = \square + \square \\ & = \square \text{ pencil icon} \end{aligned}$$

Pour te rendre sur le prochain lieu où le lutin s'est arrêté, décode le message suivant :

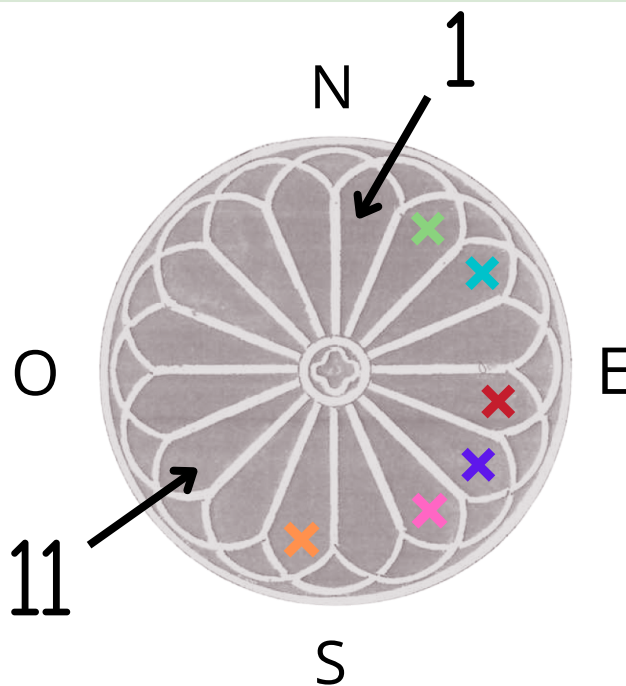
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
												
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
												



Maintenant que tu connais le lieu suivant, nous te proposons de te mettre en route !



Tu es à présent au bon emplacement !
Il te faut trouver le troisième chiffre du code.



Dans sa fuite, le lutin a laissé derrière lui le croquis ci-dessus. Il s'agirait d'une réplique de la rosace de l'édifice, répertoriant les coordonnées GPS de la maison du père Noël.

À l'aide des croix positionnées sur la rosace, trouve les bonnes coordonnées :



N



E

Quel chiffre est répété 3 fois ?



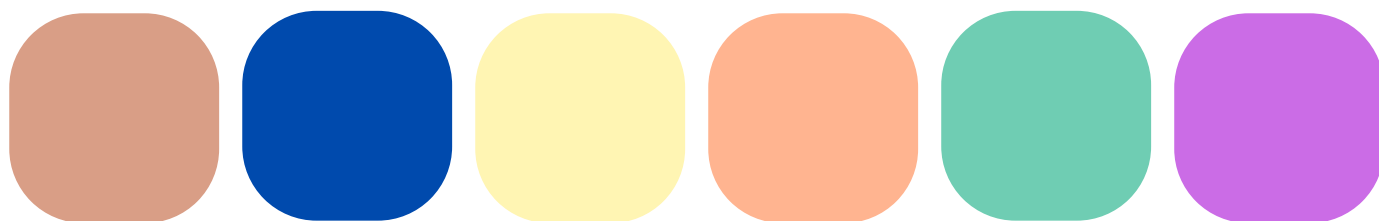
Dans sa course, le lutin s'est ensuite rendu sur cette place, située dans la vieille ville pour semer le père Noël. Pour t'y rendre, retrouve-là sur le plan découverte et marche dans sa direction.



Super ! Tu es arrivé sur le lieu de la prochaine énigme.

Place toi face à "L'Atelier boutique".

Parmi les couleurs ci-dessous, quelles sont les 3 couleurs dominantes que tu observes sur les façades ?



Reporte et additionne ci-dessous, les numéros de porte présents sur chacune des 3 façades.

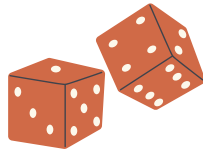
Additionne, le résultat pour n'obtenir qu'un chiffre et obtenir le quatrième chiffre du code.

$$\begin{aligned} \text{✎} \quad \square + \square + \square &= \square \square \\ &= \square + \square \\ &= \square \text{ ✎} \end{aligned}$$

Déchiffre ce rébus
qui te mènera à la prochaine destination :



R



Combien y'a-t-il de gargouilles sur le monument ?
Écris la bonne réponse dans le carré, et obtiens le
cinquième chiffre du code :

1 4 6



Le saviez vous ?

Parmi les propositions suivantes,
quel autre nom porte ce monument ? :

- Tour Montparnasse
- Chapelle Saint-Blaise
- Tour des Fondus
- Chapelle Saint-Augustin



Pour résoudre l'énigme suivante...

Ont été cachés, sur chacune des pages précédentes de ce support, différentes figurines de Noël.

Parcours le document, depuis son début, et retrouve la suite dans laquelle apparaissent les figurines pour te rendre devant le dernier lieu où te mènera l'enquête.

Suite 1

Rue du repos



Suite 2

Le lavoir



Suite 3

Musée de la Banque



Suite 4

Église Saint-Paul



Suite 5

Villa Noailles



Tu es devant le bâtiment :
calcule le nombre de formes géométriques
créées par les lettres, pour trouver
le sixième chiffre du code :



Indice : il y a trois formes géométriques différentes,
qui peuvent être répétées.

Pour t'aider, les bonnes formes sont dissimulées dans le dessin ci-après :



Tu es sur le point de résoudre l'enquête !

Le lutin a caché la poudre
dans l'un des coffres forts de l'ancienne Banque de France..
Rapporte ci-dessous les chiffres trouvés tout au long de
cette enquête, et découvre le code qui ouvrira le coffre
et donnera accès à la poudre ! :



Maintenant que tu as découvert le code,
retournes au point de départ de l'enquête
récupérer un soupçon de magie !

Cherches, dans l'Office de Tourisme,
le nombre caché sous un objet de la boutique.
Il correspond à l'addition de toutes les cases, et te
permettra de savoir si tu as toutes les bonnes réponses.

Indice : pour t'aider à retrouver cet objet,
trouve la réponse de la charade suivante :
Mon premier est un synonyme du mot visage
Mon deuxième se situe entre le un et le trois
Mon troisième désigne la partie avant d'un bateau
Mon tout orne l'avant d'un navire.





Félicitations !
Grâce à toi, et ton équipe la
nuit de Noël est sauvée !
Tous les enfants vont
pouvoir être gâtés !



Demande ton certificat
d'enquêteur à notre équipe
de conseillers en séjour et
conserve le
précieusement !