

ESCAPE HOME 100% DIGITAL

—◆—
CECI EST VOTRE MAÎTRE
(DU JEU, BIEN ÉVIDEMMENT)

Ce document est votre maître du jeu.

C'est une aide, un guide pour recevoir des indices au cours de votre partie. Il est tout à fait normal (et même recommandé) de faire appel à lui quand vous rencontrez une difficulté qui semble insoluble, pour que la partie ne s'enlise pas.

Dès que vous bloquez plus de 5 minutes, recherchez la QUESTION qui définit le mieux où vous en êtes, et rendez-vous à l'INDICE indiqué.

- ▶ Le 1er indice est une aide pour débloquer la situation.
- ▶ Si cela ne suffit pas, le 2e ou 3e indice vous donne la réponse à la question posée, vous permettant ainsi de poursuivre votre partie.

Vous n'avez aucune obligation à respecter l'ordre des questions. Les indices, quant à eux, ont été volontairement mélangés.

QUESTIONS

- **Par quoi commencer ?**
 - ▶ Aide (indice 08)
- **Quel code entrer sous le minuteur ?**
 - ▶ Aide (indice 19)

ÉTAPE 1 – ONGLET " MAIL "

- **Que faire avec le fichier « A l'ancienne » ?**
 - ▶ Aide (indice 14)
 - ▶ Aide (indice 03)
 - ▶ Aide (indice 22)
 - ▶ Solution (indice 34)
- **Que faire sur le fichier « Clé de code » ?**
 - ▶ Aide (indice 14)
 - ▶ Aide (indice 30)
 - ▶ Aide (indice 12)
 - ▶ Aide (indice 29)
 - ▶ Réponse (indice 13)

- **Que faire avec le fichier « Mail Frédérique » ?**

- ▶ Aide (indice 14)
- ▶ Aide (indice 35)
- ▶ Aide (indice 05)
- ▶ Solution (indice 33)

ÉTAPE 2 – ONGLET “ NOTES ”

- **Que faire avec le fichier « Frédérique » ?**

- ▶ Aide (indice 14)
- ▶ Aide (indice 35)
- ▶ Aide (indice 05)
- ▶ Solution (indice 33)

- **Que faire avec le fichier « Crypté » ?**

- ▶ Aide (indice 14)
- ▶ Aide (indice 30)
- ▶ Aide (indice 12)
- ▶ Aide (indice 29)
- ▶ Solution (indice 13)

- **Que faire avec le fichier « Téléphone » ?**

- ▶ Aide (indice 01)
- ▶ Solution (indice 36)

- **Que faire avec le fichier « SMS » ?**

- ▶ Aide (indice 14)
- ▶ Aide (indice 03)
- ▶ Aide (indice 22)
- ▶ Solution (indice 34)

ÉTAPE 3 – ONGLET “ ARCHIVES ”

- **Que faire avec le fichier « Recherche Chiffre 6 - (1e Partie) » ?**

- ▶ Aide (indice 14)
- ▶ Aide (indice 09)
- ▶ Aide (indice 20)
- ▶ Solution (indice 04)

- **Que faire avec le fichier « Recherche Chiffre 6 - (2e Partie) » ?**
 - ▶ **Aide** (indice 14)
 - ▶ **Aide** (indice 09)
 - ▶ **Aide** (indice 20)
 - ▶ **Solution** (indice 04)

- **Que faire sur le fichier « Vecto » ?**
 - ▶ **Aide** (indice 02)
 - ▶ **Réponse** (indice 37)

ÉTAPE 4 – FIN DE PARTIE

- **Que faire de tous les chiffres et nombres que vous avez trouvés ?**
 - ▶ **Aide** (indice 17)
 - ▶ **Aide** (indice 23)
 - ▶ **Solution** (indice 18)

INDICES

01

Super ! Le numéro de téléphone du Hacker ! Il ne reste plus qu'à trouver les chiffres manquants !

02

Suivez la flèche !

03

Les fichiers A l'ancienne et SMS fonctionnent ensemble

04

En superposant les 2 grilles on obtient le 6ème chiffre. Notez-le bien !

05

Certaines lettres sont de couleurs différentes dans ce mail. Dans quel ordre les lire ?

06

Les petits pois sont rouges.

07

... est 10 ! Les septième et huitième chiffres. Notez-les bien !

08

Fouillez cette page. Ouvrez les onglets et les documents à la recherche d'indices à compléter. Communiquez bien entre vous surtout... Et prenez des notes !

09

Les fichiers "Recherche chiffre 6" - parties 1 & 2 fonctionnent ensemble

10

En partant du L, on peut lire une phrase : La solution est...

11

Le mot de passe est rhododendron.

12

Chaque lettre de ce message est remplacée par une autre.

13

Si A vaut K, alors B vaut L, C vaut M... Plus qu'à traduire pour trouver le 9ème chiffre, notez-le bien !

14

Il fonctionne avec un autre fichier. Trouvez-le ! C'est en combinant les 2 que vous aurez la solution.

15

Avez-vous observé partout ? Un indice est caché dans la vidéo...

16

4 le matin, 2 à midi et 3 le soir.

17

A chaque trouvaille est associé un ordre

18

Appeler le numéro de téléphone permet d'obtenir le code à entrer !

19

Pour trouver le code à entrer sous le minuteur, il va vous falloir résoudre les énigmes cachées dans les onglets et documents de la data room. Fouillez bien. Communiquez entre vous, et prenez des notes !

20

Super ! Posons-nous un peu...

21

Encore un coup du vil gredin.

22

Les lettres peuvent devenir chiffres...

23

Mis dans l'ordre, ces chiffres et nombres complètent le numéro de téléphone du Hacker !

24

Pierre Feuille Ciseaux.

25

Ce hacker a la même voix qu'un droïde dans Star War.

26

Oh sombre héros mexicain.

27

Regardez la barre d'adresse ! Un chiffre y apparaît.

28

Mystère et boule de gomme.

29

Avocat... A vaut K ?

30

Les fichiers Clé de code et Crypté fonctionnent ensemble

31

Toutes ces lettres ! Il doit bien y avoir un commencement. Suivons la flèche ?

32

Vole papillon vole...

33

Lisez les mots formés par les lettres rouges, puis les lettres vertes, et enfin les lettres roses. Vous obtenez le troisième chiffre, notez-le bien !

34

Traduisez RE – MI grâce au clavier, et faites la soustraction. Vous obtenez le cinquième chiffre, notez-le bien !

35

Les fichiers Frédérique et Mail de Frédérique fonctionnent ensemble

36

Chacune des énigmes permet de compléter ce numéro de téléphone ! Il ne reste plus qu'à l'appeler pour avoir le mot de passe

37

En dessinant le trajet suivi par les flèches sur la grille, vous formez le quatrième chiffre. Notez-le bien !