

Escape Game Harry Potter

Intrigue du jeu :

« Peeves, l'esprit farceur de l'école, a volé le journal intime de Mimi Geignarde avant de l'enfermer dans une valise codée.

L'information n'aurait pour vous aucun intérêt si, dans les faits, vous n'aviez pas trop bu de Bière au Beurre le weekend dernier. Or excité par l'excès de sucre, dans un moment de faiblesse, vous avez raconté quelques-uns de vos secrets les plus compromettants à Mimi Geignarde. Secrets qu'elle a évidemment scrupuleusement notés dans son journal... Il faut sauver votre réputation !

Or Peeves menace de créer des copies de ce journal et de les distribuer... Malheureusement, vous ne pouvez pas utiliser la magie pour déverrouiller cette valise qui vient directement de la boutique « Weasley, Farces pour sorciers facétieux. »

Pour trouver le code, il vous faudra donc remplir 9 missions sous forme d'énigmes variées.

La réponse à la première énigme vous donne un indice pour trouver le lieu de la seconde énigme et ainsi de suite.

Une feuille de route vous permettra de noter au fur et à mesure les énigmes et leurs réponses.

Vous avez 30 minutes. Passé ce délai, vos secrets ne le resteront plus.

Bonne chance ! »

Enigme 1/9 :

Devinette :

« Jeune, je suis vieille, et vieille je suis petite, mais tout au long de ma vie, je conserve mon éclat. Je m'éveille la nuit jusqu'au matin, et parfois d'un souffle, je m'éteins... Qui suis-je ? »

Enigme 2/9 :

Rébus :



Enigme 3/9 :

Devinette :

*« Une boîte sans charnières, sans clef, sans couvercle...
Pourtant à l'intérieur est caché un trésor doré...
Qui suis-je ? »*

Enigme 4/9 :

Question de logique (pour retrouver la cote d'un document) :

$Un = 2$ $Deux = 4$ $Trois = 5$ $Quatre = 6$ $Cinq = 4$					
$Six =$	$Cinquante =$	$Quatorze =$	.	$Deux =$	ADA



A cette adresse gare au loup... gârou !

Enigme 5/9 :

Question de logique (pour retrouver un document) :

« Beedle le Barde dans son livre nous l'a conté...

Entre ses pages la clef est cachée...

qui libérera l'oiseau dont le cœur contient un dernier secret. »

Enigme 6/9 :

Question de logique :

« Cinq potions alignées : trois poisons, un remède et un simple vin d'ortie.

Neville s'est (encore) empoisonné en testant sa potion pendant le cours de Rogue. Aidez-le en trouvant le remède qui le sauverá.

Pour vous aider, deux indices :

Le premier : si rusés que soient les poisons, jamais ensemble et toujours à gauche des autres potions ils sont.

Le deuxième : côté cour sauverá le cœur de ton ami tandis que côté jardin ne fera que l'enivrer sans alléger la morsure de son agonie... »

La couleur de la potion t'indiquera ta nouvelle maison.

Enigme 7/9

Question de logique :

“Le septième entre mes racines est terré.

Mais attention à ne pas me réveiller,
car sinon pour toi surdité assurée !”

Enigme 8/9 :

Chasse au trésor :

« Dos au Miroir du Riséd.

Trois pas en avant. Trois pas sur la gauche.

Baissez le nez, vous êtes arrivés ! »

Enigme 9/9 :

Cryptographie :

<i>Code décrypté :</i>			
	1		6
	2		7
	3		8
	4		9
	5		

Souvenez-vous du passé.

Les pictogrammes ci-dessous représentent plusieurs réponses aux énigmes que vous venez de compléter.

a) Remettez-les dans l'ordre chronologique de gauche à droite.

b) Puis décryptez-les à l'aide du code pour trouver les chiffres permettant d'ouvrir la valise et récupérer le journal.

<i>Pictogrammes :</i>	  		
<i>Pictogrammes dans l'ordre :</i>			
<i>Chiffres associés :</i>			