

Délivrer Pantin de la vilaine sorcière Maléfique



Carnet de Route

Introduction

La vilaine sorcière maléfique a enfermé notre ami Pantin dans la clé usb.



Votre mission est de délivrer Pantin des griffes de la sorcière.

En déchiffrant les différentes énigmes grâce à vos connaissances informatiques, vous pourrez reconstituer le code nécessaire pour délivrer Pantin.

Vous aurez 45 minutes pour délivrer pantin, sinon il sera détruit à tout jamais.



Préparation

Règle du jeu

- Nombre de joueurs 6 à 8 joueurs maximums
- durée de la partie: 35 à 60 minutes (45 min)
- matériels :
crayons, papiers, ordinateurs, clés usb x 4 mini
- 3 groupes en concurrence réalisent le jeu, le 1^{er} groupe qui réussit aura gagné le jeu.
- Des indices pourront être ajoutés si besoin par le maître du jeu

Déroulement

- Au début du jeu, un joueur lit le parchemin qui vient d'être découvert
- Ensuite on écoute le message de maléfique
- Quelques questions pourront être posées au maître du jeu.
- L'objectif est de délivrer Pantin des griffes de maléfique



- Des indices seront donnés si besoin par Téo Lienne l'ami de Pantin
- le chrono démarre



Bienvenue!

*Vous faites parti de l'unité
qui va essayer de libérer
Pantin de la vilaine sorcière
qui l'a capturé.*

*Vous allez devoir utiliser vos
compétences en informatique
pour pouvoir le libérer.*

*Il est emprisonné dans un cachot bien gardé et
difficile à trouver dans ce labyrinthe.*



*Vous pourrez être aidé par des
indices de temps à autre par Téo
Lienne, l'ami de pantin, en
échange des indices.*

Le maître du jeu.

Au début de la séance, on lance le fichier introduction.sb2 . On clique sur le bouton vert, on peut écouter le message de maléfique en cliquant sur PLAY.

Les joueurs écoutent le message.

Le même message peut être en version écrite sur un parchemin.

Le maître du jeu créé 3 groupes.

1 - Chaque groupe doit chercher sans communiquer aux autres

2- le maître du jeu peut ôter des échanges d'indice si le groupe ne joue pas le jeu (triche, fait trop de bruits, etc..)

3 – un aventurier est désigné pour chaque groupe, c'est lui seul qui peut éventuellement demander des indices. C'est lui aussi qui viendra à la fin du jeu saisir le mot de passe qui peut libérer pantin.

4 – il peut distribuer l'indice 0

Maléfique a caché des énigmes dans des fichiers réponses sur la clé USB. Chaque fichier doit s'ouvrir avec un code. Il y a 6 codes à trouver. Le code nécessaire pour libérer PANTIN est les 2 premières lettres en majuscule de tous les codes et dans l'ordre. Tu devras utiliser ce code pour libérer PANTIN.

5- Le jeu peut commencer. On distribue chaque boîte en même temps aux 3 groupes.

6- En fonction de l'avance des équipes, le maître du jeu peut distribuer un indice en échange d'un bon à indice. Si il décide de distribuer un indice, il doit le distribuer à tous les groupes pour éviter une répartition injuste. On peut décider de ne pas en donner au début pendant les 10 premières minutes.

7- A la fin, un aventurier vient saisir le code de l'énigme 7. Il suffit de saisir les 2 premières lettres en majuscule de chaque mot de passe. Il faut cliquer sur la clé pour écrire la réponse.

Composition de la boîte de jeu par groupe



- 7 cartes énigmes. Elles donnent les chemins où se trouvent les clés.
- 6 cartes clés (La 7ème n'est pas imprimé et se trouve dans le dossier de la 7ème énigme. Elles donnent la clé à chercher qui permet de trouver le mot de passe.
- 5 filtres de couleur (soit calque plastifié, soit gélatine)
- 4 clés usb identiques (mini)
- Une carte des 3 pays format A3
- une carte de la prison
- le journal de maléfique
- une roue codée code César
- 6 roues codées à replacer.
- 6 cartes d'échanges d'indice.

