UNE NUIT À LA BIBLIOTHÈQUE !

LE BUT DU JEU :

Ce jeu de cartes, vous fait voyager dans les plus grandes escapes rooms sans vous faire bougez de votre salon !

En famille ou entre amis, vous développerez votre sens de réflexion et votre coopération.

UNE AVENTURE MYSTÉRIEUSE :

Par une nuit d'orage votre meilleur ami disparait dans la bibliothèque de votre université. Sans plus attendre, vous vous mettez à recherche en commençant évidemment par le lieu de sa disparition : la bibliothèque !

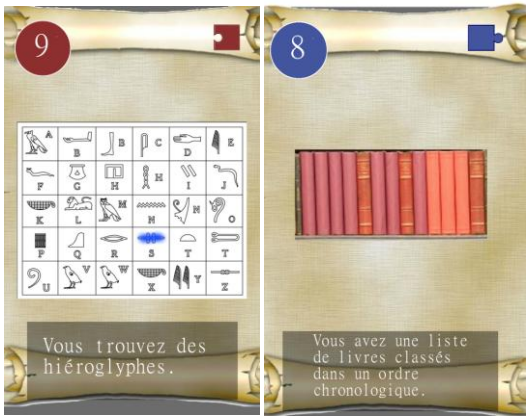
LES RÈGLES DU JEU

MISE EN PLACE :

La carte de départ avec le titre de l'aventure est placée au centre de la table (carte n°1).
Les autres cartes forment une pioche, face cachée (numéro visible).
Lancez l'application et vous pouvez commencer à jouer.
Vous pouvez vous munir de papier et de crayons pour prendre des notes.

IL EXISTE PLUSIEURS TYPES DE CARTES :

Les cartes rouges et bleues : des objets. Ces cartes s'additionnent entre elles mais seul une carte rouge avec une carte bleue (par exemple, les combinaisons bleue+bleue ou rouge+rouge sont interdites).



Les cartes marron : des lieus. Ces cartes ne peuvent pas s'additionner.

Les cartes jaunes : des codes. Ces cartes vont de pair avec l'application. Une foi le code trouvé, il ne vous reste plus qu'à l'entrer dans l'application et celle-ci vous dira comment procéder.

FICHE TECHNIQUE

LES MATHÉMATIQUES :

Plusieurs personnes font des mathématiques grâce à ce jeu :

- Les joueurs, en additionnant les cartes et en développant leur esprit de logique.
- Les concepteurs, en créant les énigmes mathématiques et en apprenant à coder le logiciel pour l'application.

Dans notre jeu, l'aspect mathématiques principale est l'addition des cartes, nous expliquons ce choix car nous avons voulu que les joueurs se concentre sur l'aspect logique.

Pour réaliser notre jeu d'escape game, nous nous sommes inspirés du jeu d'escape game « unlock! ».

L'ÉQUIPE DE CONCEPTEURS :

Kevin

Ysalina

Clément

Lionel

Bastien