

# Le guide du jeu

## Mission antidote

L'escape game



sauvages  
de ma rue



# Mission antidote

L'escape game

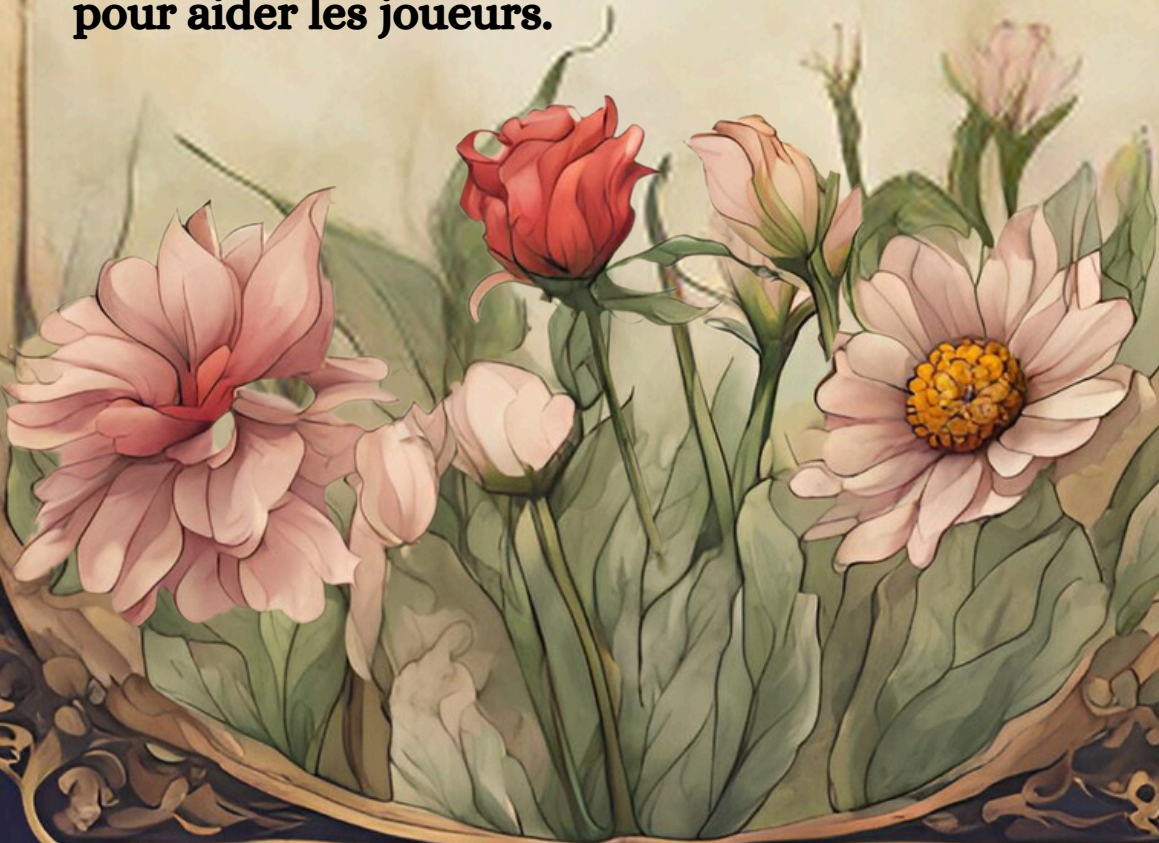
- ▶ 12 ans et +
- ▶ 1h environ
- ▶ De 1 à 5 joueurs
- ▶ Coopératif

## But du jeu

Vous êtes au cœur d'une **enquête** de police. Le directeur du jardin des plantes a été **empoisonné**. Votre objectif ? Retrouver le **coupable** et la **plante** responsable de l'empoisonnement pour fabriquer un **antidote** et sauver le directeur. Vite, vous n'avez pas une minute à perdre !

Vous devrez **résoudre des énigmes**, **répondre à des questions** et **trouver des cartes cachées**. À vous de jouer.

**Pour jouer, il y aura nécessairement un maître du jeu qui installera le jeu et connaîtra les énigmes pour aider les joueurs.**





# Mission antidote

L'escape game

**Attention : les joueurs ne peuvent voir que les faces des cartes avec les numéros avant de jouer !**

## Matériel



◀ Cartes numérotées de 1 à 56

Le livre Sauvages de ma rue ▶



◀ La clé de détermination

Un stylo et une feuille ▶





# Mission antidote

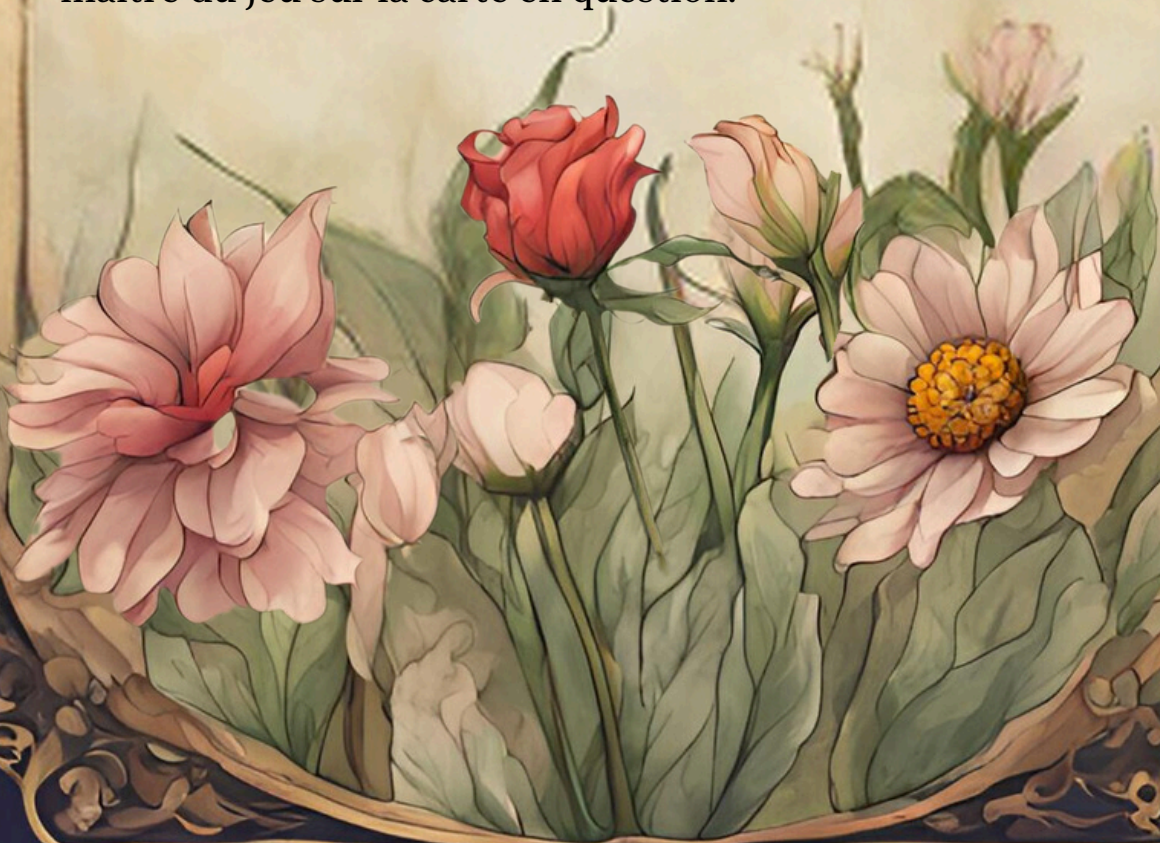
L'escape game

## Règles du jeu

Vous avez 1 heure pour **compléter le scénario**, mais vous pouvez prendre plus de temps. Tous les joueurs forment une équipe et doivent **coopérer** pour gagner. L'organisation est libre : vous pouvez décider qu'un seul d'entre vous fouille le paquet de cartes ou le répartir entre les joueurs. **Lisez attentivement les textes et communiquez vos informations.**

Lors d'une partie, tous les objets ne sont pas toujours visibles. Vous devez donc **observer** attentivement les cartes pour, parfois, y trouver des **numéros cachés** qui correspondent à des cartes à chercher dans le paquet.

Vous êtes **bloqué** ? Regardez attentivement les cartes, vous avez peut-être loupé un numéro sur la carte, **cherchez dans le livre ou dans la clé d'identification**. Si une énigme vous paraît trop difficile, vous pouvez demander un **indice** au maître du jeu sur la carte en question.



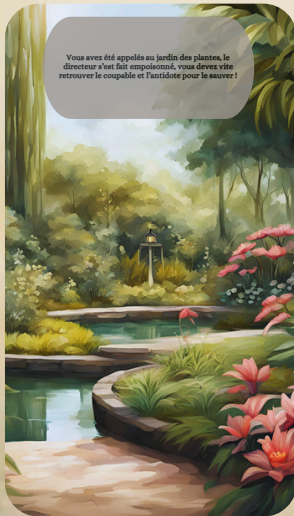


# Mission antidote

## L'escape game

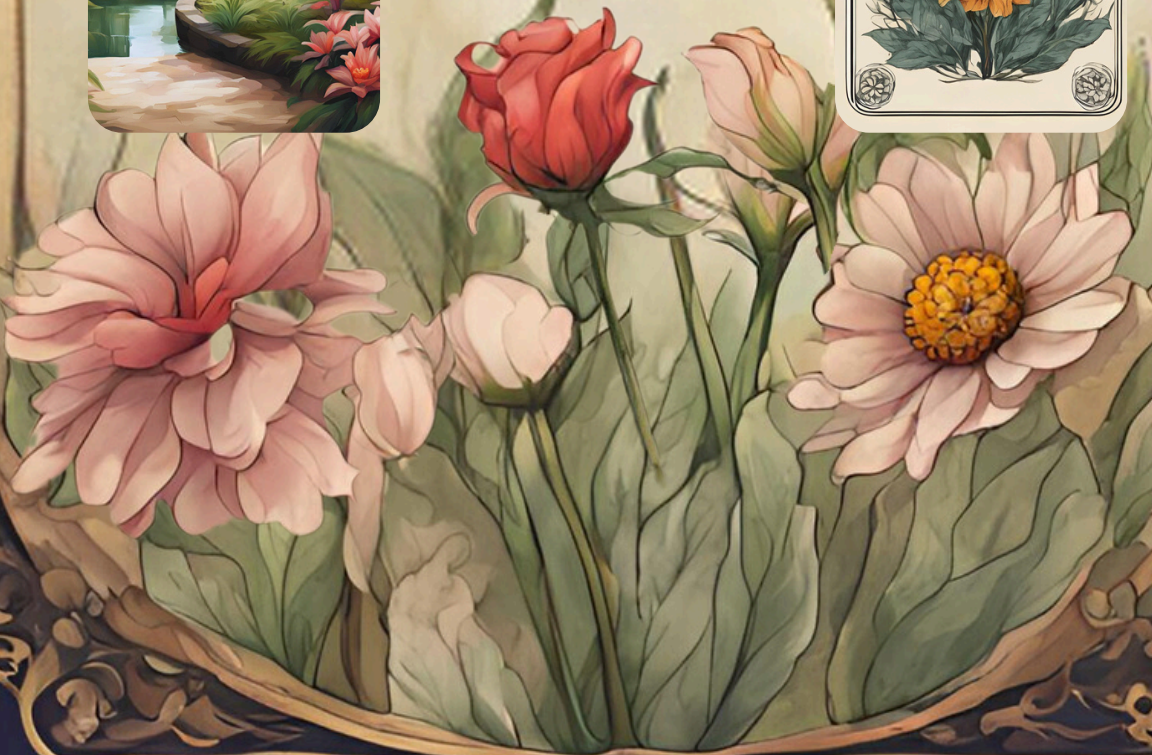
### Comment jouer

Quand une carte affiche un **numéro**, vous devez trouver la carte correspondante dans le jeu de cartes. Une fois la carte trouvée, **retournez-la** face texte, **lisez** son contenu et placez-la au centre de la table. Répondez aux énigmes et trouvez les cartes cachées. Vous pouvez utiliser la clé de détermination et le livre "Sauvages de ma rue", mais **vous ne pouvez pas chercher les réponses sur internet** ! Quand vous révélez une carte **Pénalité**, mettez la carte de côté. À la fin de la partie, vous devrez additionner toutes vos cartes pénalité et les ajouter à votre temps final.



◀ face texte

face numéros ▶





# Mission antidote

L'escape game

## Début de partie

Si quelqu'un a joué avant, **mélangez** les cartes avant de commencer à jouer, pour ne pas trouver les bonnes réponses empilées en séquences.

La partie commence en mettant la **carte numéro 1**, face numéro au milieu de la table.

Toutes les autres cartes sont face numéro dans les mains des joueurs ou sur la table.

**Désignez** un joueur à qui il reviendra de lire la première carte, **lancez** le chrono, puis retournez la carte.

**La partie commence !**



▲  
Dès que cette carte est retournée, la partie commence





# Mission antidote

L'escape game

## Fin de partie

**Vous terminez l'aventure dans les temps.** Dans ce cas, vous **arrêtez** le chronomètre et vous **additionnez** toutes vos cartes pénalité et les ajoutez à votre temps final.

**Vous ne complétez pas l'aventure dans les temps.** Alors, vous pouvez **continuer la partie.** Quand vous avez fini, **arrêtez** le chronomètre et, de la même manière, **additionnez** toutes vos cartes pénalité à votre chronomètre.

**Le but est de terminer l'aventure le plus rapidement possible.**





# Mission antidote

L'escape game

## Astuce

**Lisez à voix haute** le texte des cartes, et faites en sorte que tout le monde soit à l'écoute.

**Communiquez !** Donnez votre avis et écoutez-vous les uns les autres.

N'hésitez pas à **proposer** des choses improbables : il vaut mieux tenter une solution stupide que de la garder pour vous. Cela peut aussi vous mettre sur la bonne piste : vous parviendrez peut-être à songer à des solutions plus innovantes !

N'ayez pas peur de **demander un indice** quand vous bloquez.

**Et surtout, amusez-vous !**





# Mission antidote

L'escape game

## Pour les maitres du jeu uniquement !

**Maître et maîtresse de jeu**, merci de tenir ce rôle essentiel. Le reste de ce guide est pour vous, de l'installation de certains éléments à la résolution des énigmes et des questions. C'est vous qui imprimez le jeu et qui découpez les cartes, mais c'est aussi vous qui décidez de donner ou non des indices aux joueurs.

Pour bien comprendre le fonctionnement d'une partie, nous vous conseillons de **faire une partie** seul pour **comprendre les mécaniques de jeu**.





# Mission antidote

L'escape game

## Installation

La **carte 26** est installée dans le livre à la page de la bryone, page 146 du livre Sauvages de ma rue.

La **carte 13** va vers la page 130 et la **carte 10** va vers la page 380.

La **carte 61** va vers la page 390.

Gardez en main la **carte 54**, il faudra la donner aux joueurs quand ils auront donné la bonne réponse à la carte 35.

La **carte 60** va vers la page 132 et la **carte 59** vers la page 282.

**Si vous le pouvez, faites en sorte que les joueurs ne vous voient pas préparer les cartes pour garder le plus d'immersion possible.**



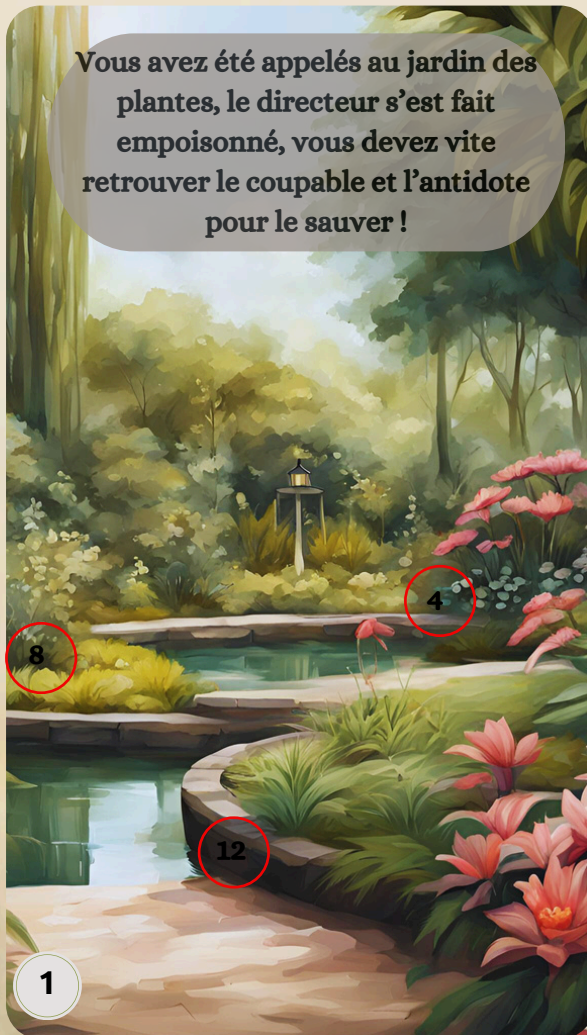


# Mission antidote

L'escape game

## Solutions, carte par carte

Carte 1



Ensuite, on prend les cartes 4, 8 et 12.

Sur ces cartes, il y a un signe + en haut, il faut les additionner, ce qui nous donne la carte 24.

Prenez la carte 24.

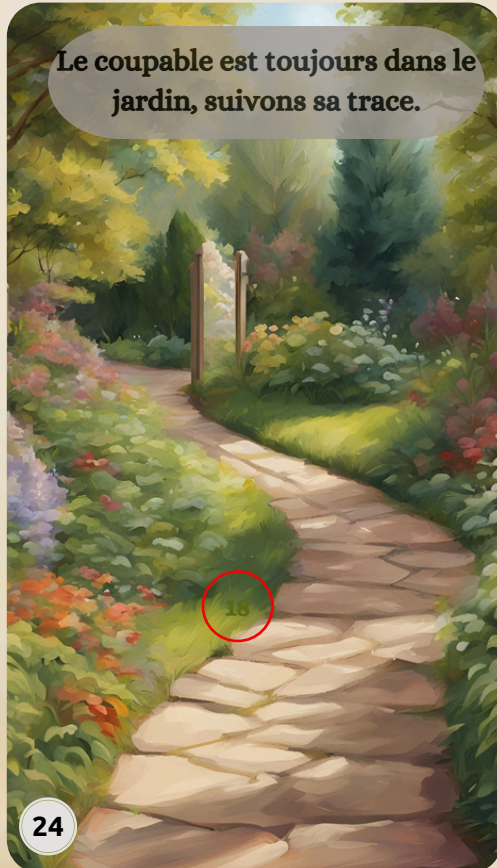




# Mission antidote

## L'escape game

Carte 24



Prenez la carte 18 et répondez à la question. Faites la même chose pour les cartes 16, 9 et 31.

Sur les cartes 16 et 31, il y a des chiffres cachés. Ce sont des fausses pistes (cartes 17, 23 et 25).





# Mission antidote

L'escape game

Carte 38



Prenez les cartes 28 et 7.

La carte 28 est un code à déchiffrer. Chaque numéro correspond à une page du livre. Il faut ensuite noter la première lettre du nom (latin ou commun) de la plante de cette page.

239 - 360

36 - 244 - 334 - 36

J - E

S - U - I - S





# Mission antidote

## L'escape game

### Carte 7

Voici nos suspects !



Sur cette carte, il y a 4 numéros à trouver pour les 4 suspects. Prenez les cartes 27, 36, 33 et 32.

Nos 4 suspects ont des noms de plantes, en déchiffrant le code précédent, vous pouvez trouver le coupable.

Le coupable est Silène (32), prenez donc la carte 3.





# Mission antidote

## L'escape game

Sur la carte 3, vous devez trouver le numéro 29 sur le casque du policier, le 57 et 58 dans le ciel et sur la fleur rose.

Carte 29, réponse : **L'ORTIE**, allez chercher la carte suivante dans le livre à la page des orties.

Carte 13, réponse : **CYMBALAIRE**, allez chercher la carte suivante dans le livre à la page de la cymbalaire.

Carte 10, réponse : **GERANIUM**, vous avez toutes les cartes, mettez les lettres dans le bon ordre.

Ce qui nous donne : **BRYONE**, allez chercher la carte suivante dans le livre à la page de la bryone.

Pour les carte 57 et 58, il s'agit du **trèfle rampant** et de la **pariétaire de Judée**, il faut allez chercher un code à déchiffrer dans le livre aux pages de ces plantes.





# Mission antidote

L'escape game

Carte 2



A la carte 2, il faut trouver la carte 22. Ensuite, il faut prendre la carte 35. Et résoudre le code.

7 2 0

0 correct  
2 mal placés

5 0 8

2 corrects  
0 mal placé

4 1 2

1 correct  
0 mal placé

Bonne réponse : 502, les joueurs doivent vérifier leur réponse avec vous.





# Mission antidote

L'escape game

Carte 54



A la carte 54, il faut trouver la carte 49. Ensuite, vous répondez aux questions, ce qui vous amène à la carte 56 puis la carte 39. Bravo, vous avez terminé le jeu. N'hésitez pas à nous donner votre score !





# Mission antidote

L'escape game

## Crédits

**Autrice et développement** : Garance Demarquest

**Illustration** : création par IA sur Canva, les images de plantes ont été prises sur PictoFlora puis retravaillées grâce à l'outil d'édition magique sur Canva.

Photographes : Jeanne Muller, Jean-Michel Faton, Fl@vie13, dponton, Christine Jourdan, Eric Brunet, janmar, François Fares Mansour, Paul Fabre, Jean Paul Saint Marc, jljjhubert, Daniel Barthélémy

**Testeur** : l'équipe de Tela Botanica : Esther Ferragne, Aurélie Froger, Mathilde Huet, Maëlys Patinec, Vanessa Lainé, Sylvie Lorrain, Julie Roudaut, Audrey Tocco, Thomas Arlès, Julien Martin, Véronique Schäfer

**Relecture** : Maëlys Patinec, Vanessa Lainé

