

ESCAPE ROOM

LE JEU

PUZZLE AVENTURE

Soluce

LISEZ UNIQUEMENT SI VOUS ÊTES PRÊT À CONNAÎTRE LA SOLUTION !

Le Baron, la Sorcière & le Voleur

LES HOMMES DU BARON ONT ENLEVÉ VOTRE FEMME ET L'ONT ENFERMÉE DANS LA TOUR DU CHÂTEAU. DEMAIN, ELLE SERA EXÉCUTÉE POUR SUSPICION DE SORCELLERIE. AVEZ-VOUS RÉUSSI À ENTRER DANS LE CHÂTEAU, À TROUVER LE CHEMIN DE LA TOUR ET À LA SAUVER DU BÛCHER ?

PARTIE 1 Compétition de Tir à l'arc

Avec Gérald, vous sortez du puits pour vous rendre dans la cour du château et commencez immédiatement à chercher les instructions de l'architecte. Vous trouvez une note disant : « Trouvez où chaque archer se tenait. HL »

Objectif : trouver où se tenait chaque archer !

Le livre - qui a été écrit par l'architecte Henricus Laurel (HL) - raconte l'histoire d'une compétition de tir à l'arc entre 4 seigneurs : Alfred, Baldwin, Christopher et Duncan. Chacun des seigneurs a tiré une flèche depuis une position fixe sur chacune des 3 cibles de la cour. Trouvez à quelle position fixe se tenait chaque seigneur (archer) pendant la compétition. Les positions potentielles sont indiquées dans le puzzle par 6 barils numérotés.

Étape 1 : De quelles positions ont été tirées les 3 flèches ?

Pour savoir de quelle position (tonneau) une flèche a été tirée, suivez la trajectoire de la flèche. Pour ce faire, placez l'une des règles le long d'une flèche. Le tonneau qui est aligné avec la règle est la position d'où la flèche a été tirée. Faites cela pour chaque flèche :



Les 4 positions d'où ont été tirées 3 flèches sont donc : les tonneaux 1, 3, 4 et 6.

Étape 2 : Combien de points vaut chaque couleur ?

Selon le livre, chaque couleur de la cible vaut le même nombre de points que le nombre de drapeaux de cette couleur dans la cour. Chaque cible a 3 couleurs : jaune, orange et rouge. Comptez le nombre de drapeaux de chaque couleur dans la cour et trouvez les valeurs suivantes :

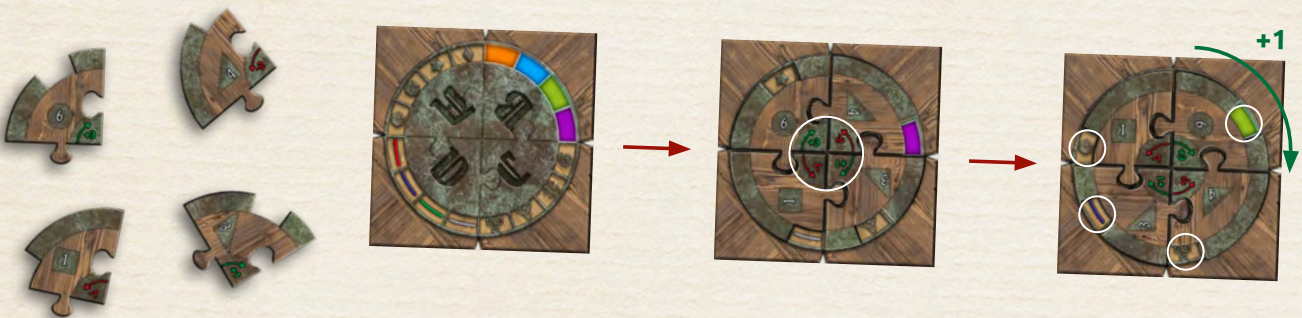
- Jaune : 2 points
- Orange : 5 points
- Rouge : 8 points

Étape 3 : Combien de points ont été marqués depuis chacune des positions ?

Vérifiez combien de points ont été marqués par les archers depuis les tonneaux 1, 3, 4 et 6 en regardant les couleurs des cibles dans lesquelles les flèches ont atterri.

- **Tonneau 1** : Rouge + rouge + orange = $8 + 8 + 5 = 21$ points. Selon le livre, Duncan était celui qui avait marqué 21 points. Par conséquent, il est resté debout près du tonneau 1 : **D(uncan) = 1**
- **Tonneau 3** : Orange + jaune + jaune = $5 + 2 + 2 = 9$ points. Christopher est celui qui a marqué 9 points. Par conséquent, il se tenait près du tonneau 3 : **C(hristopher) = 3**
- **Tonneau 4** : De cette position, des flèches à plumes vertes ont été tirées. Selon le livre, Baldwin était celui qui avait tiré des flèches à plumes de paon. Par conséquent, il était debout près du tonneau 4 : **B(aldwin) = 4**
- **Tonneau 6** : Rouge + orange + jaune = $8 + 5 + 2 = 15$ points. Alfred était celui qui avait marqué 15 points. Par conséquent, il se tenait près du tonneau 6 : **A(lfred) = 6**

CODE PARTIE 1: A = 6, B = 4, C = 3, D = 1



Utilisez le décodeur de puzzle pour convertir le code de la partie 1 et obtenir le symbole :



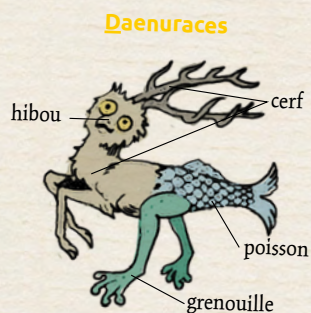
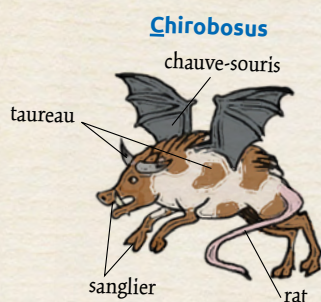
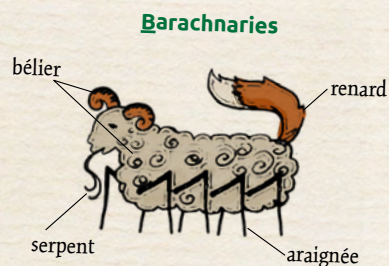
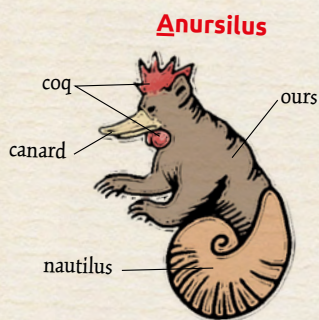
PARTIE 2 Les 4 créatures légendaires

Par un passage caché à côté du puits, vous arrivez dans les quartiers privés du Baron Richard. Le Baron Richard chasse tout ce qui bouge et a exposé dans ses quartiers de nombreux trophées de chasse. Son rêve est de chasser les 4 créatures légendaires, mais il ne réalise pas que chaque créature est un croisement entre 4 animaux qu'il a déjà chassés.

Objectif : trouver le bon croisement des 4 trophées pour chaque créature.

Étape 1 : Déterminez les 4 animaux qui composent chaque créature légendaire

Regardez attentivement les images des créatures légendaires et trouvez quels sont les 4 animaux combinés dans chacune des créatures.



Étape 2 : trouver et relier les trophées

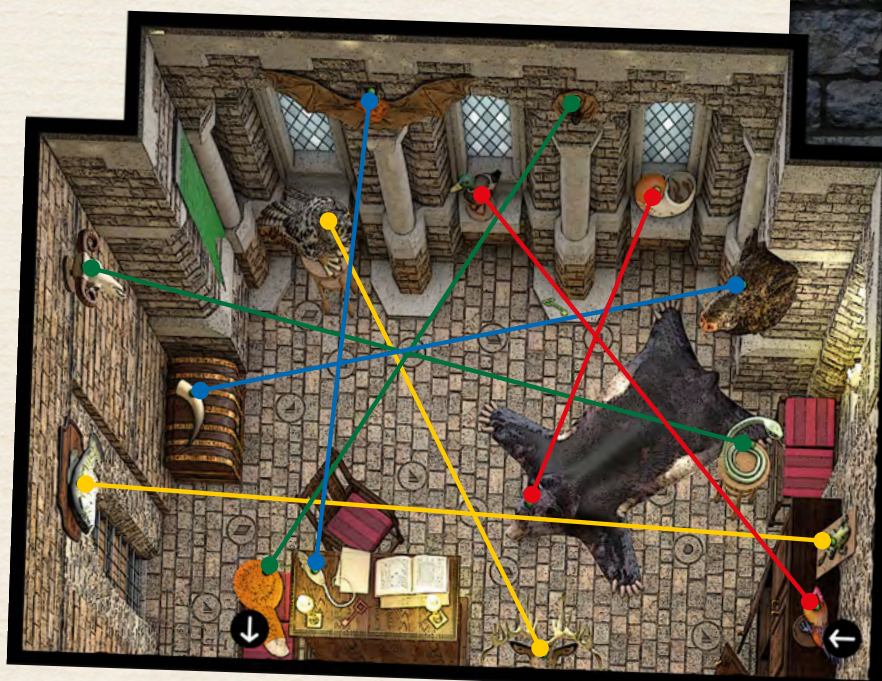
Pour chacune des créatures légendaires, recherchez dans le puzzle les 4 trophées de chasse provenant des animaux qui les composent ensemble. L'objectif indique que vous recherchez une croix. Reliez donc ces trophées de manière à ce que les 2 règles se croisent. La clé se trouve au croisement des règles.

Au **croisement** entre les trophées qui forment ensemble l'Anursilus se trouve un carré : **A = ■**

Au **croisement** entre les trophées qui forment ensemble les Barachnaries se trouve un parallélogramme (pointe vers la droite) : **B = ▭**

Au **croisement** entre les trophées qui forment ensemble le Chirobosus est un carré : **C = ■**

Au **croisement** des trophées qui forment ensemble les Daenuraces est un cercle : **D = ●**



CODE PARTIE 2: A = ■, B = ▽, C = □, D = ●

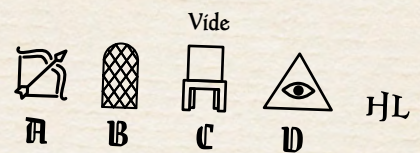


Utilisez le décodeur de puzzle pour convertir le code de la partie 2 et obtenir le symbole :



PARTIE 3 La salle du Trône

Vous passez de la cheminée à la salle du trône. Outre le trône lui-même, une table garnie d'un service de table en argent domine la salle. Vous fouillez la pièce et sous une tuile détachée montrant le symbole de l'architecte, vous tombez sur une note montrant 4 icônes :



Objectif : Résoudre l'énigme pour chaque icône et trouver les 4 livres dont la couverture contient les bonnes réponses.

A. L'arc

Sur le sol de la salle du trône, trouvez la même icône d'arc et de flèche que celle montrée dans la note. Utilisez votre doigt pour suivre la direction indiquée par la flèche jusqu'à ce que le chemin croise une autre flèche. Suivez ensuite cette flèche de la même manière jusqu'à ce que le chemin croise la flèche suivante, etc. Le chemin se poursuit de manière ininterrompue sous les tapis et autres objets. Enfin, le chemin se termine par un carreau représentant une tulipe.

La couverture de certains des livres de la bibliothèque est ornée de fleurs. Le livre dont la couverture représente une tulipe a un carré en bas.



A = ■

B. Le vitrail

Au dos de la bibliothèque, il y a un vitrail incolore avec le message suivant gravé dans son cadre :
« Coloriez les différences entre chaque vitrail et un symbole de livre apparaîtra. »

Les 2 vitraux se trouvent dans la salle du trône. A première vue, les vitraux se ressemblent, mais certains diamants diffèrent en couleur.



Au dos de la bibliothèque, coloriez les diamants dont la couleur est différente.

Les diamants qui sont colorés forment ensemble un symbole :

Ce symbole correspond au symbole figurant sur l'un des livres :



Ce livre représente un cercle.

B = ●

C. La chaise vide

Le chapitre 2 du livre intitulé « Les chroniques des quatre seigneurs » raconte l'histoire d'un dîner où la disposition de la table a tourné au désastre, car chaque personne avait des exigences particulières. Utilisez la table du puzzle et les plaques nominatives individuelles pour trouver comment la table a finalement été arrangée pour que toutes les demandes soient satisfaites. L'icône de la chaise avec la mention « vide » au-dessus indique que vous cherchez la chaise qui est restée vide.

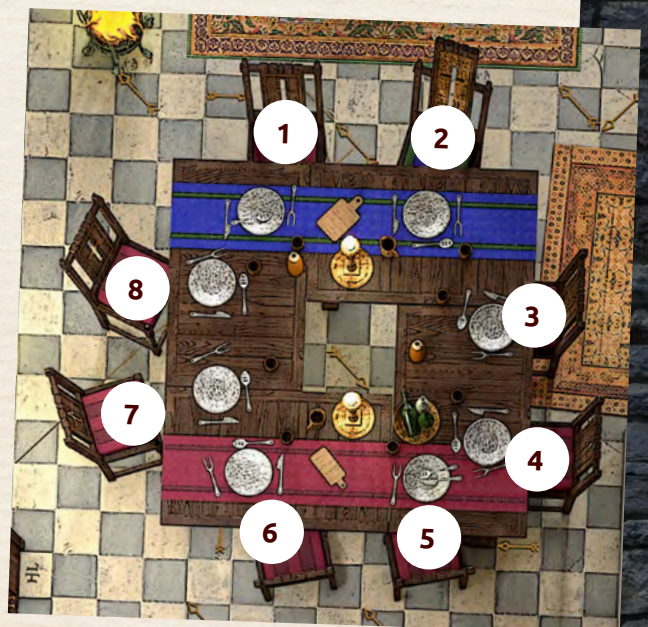
- Le Baron Richard a insisté pour avoir son propre siège spécial. Il n'y a qu'une seule chaise qui est différente des autres, c'est la chaise 2. Cette chaise a les mêmes couleurs que le trône où le baron Richard s'assied souvent : **2 = Richard**

- Gertrude, la femme du baron, voulait pouvoir tenir la main droite de son mari.

Pour que Gertrude puisse tenir la main droite de Richard, elle doit avoir le fauteuil 1 : **1 = Gertrude**

- Leur fille, Lady Matilda, ne voulait pas s'asseoir à côté de ses parents, mais plutôt entre 2 de ses 4 admirateurs.
- Duncan voulait s'asseoir en face de Matilda, espérant un contact visuel intime.

Matilda et Duncan sont assis en face l'un de l'autre. Les chaises 1 et 2 étant déjà occupées, ils ne peuvent pas tous deux prendre les chaises 5 ou 6.



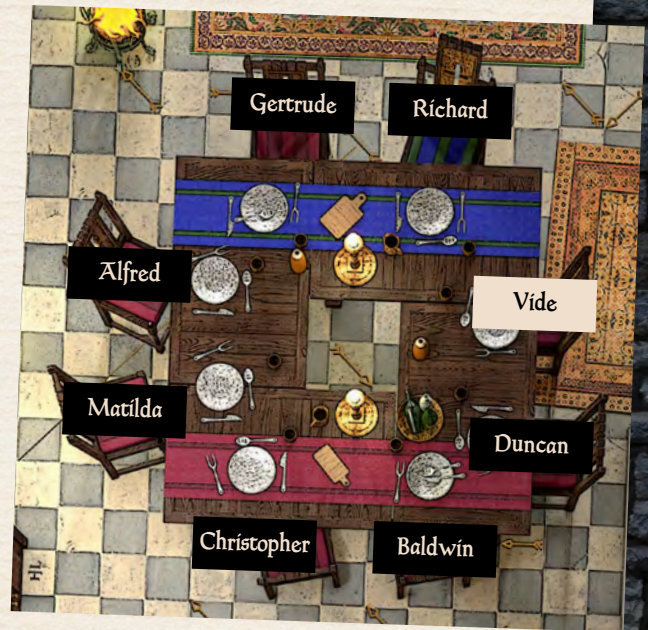
De plus, Matilda ne peut pas non plus avoir les chaises 3 ou 8, car elle ne voulait pas s'asseoir à côté de ses parents. Matilda et Duncan se trouvent donc en face l'un de l'autre aux chaises 4 et 7. On ne sait pas encore qui d'entre eux est à quelle chaise.

- *Baldwin, grand buveur, voulait s'asseoir le plus près possible du plateau avec le vin.*

Le plateau avec le vin est le plus proche des chaises 4 et 5. La chaise 4 est déjà prise, donc : **5 = Baldwin**

- *Alfred ne veut pas s'asseoir à côté d'un homme.*

De toute façon, les hommes occupent les chaises 2 et 5. Les chaises 3 et 6 vacantes ne conviennent donc pas à Alfred. Si Duncan avait la chaise 7, la chaise 8 ne conviendrait pas non plus et Alfred n'aurait nulle part où s'asseoir. Donc : **4 = Duncan, 7 = Matilda**. La chaise 8 est la seule chaise sur laquelle Alfred peut s'asseoir sans être assis à côté d'un homme : **8 = Alfred**.



Il ne reste plus que Christopher. Lui-même n'a pas de demande particulière, mais Mathilde veut s'asseoir entre 2 de ses admirateurs. Cela n'est possible que si Christopher prend la chaise 6 : **6 = Christopher**.

La chaise 3 reste donc vide. Un certain nombre de couvertures de livres comportent un symbole qui ressemble à la table avec les chaises autour, plus le trône. Le carré blanc représente la chaise vide.

Voici le livre dans lequel le carré blanc est dans la bonne position :



Le livre présente un triangle.

C = ▲

D. L'énigme

Le livre qui se trouve au dos de la bibliothèque énonce la devinette suivante :

« La lecture peut être un plaisir et mener au savoir, mais peu importe comment le regardez, vous n'avez pas besoin de ce grimoire. »

Lorsque vous examinez attentivement les titres des livres dans la bibliothèque, vous remarquez qu'il y a deux exemplaires du livre « Germanique » dans la bibliothèque. L'un des exemplaires n'est donc pas nécessaire. Les deux livres ont le même triangle sur leur couverture.



Le livre comporte un triangle.

D = ▲

CODE PARTIE 3: A = ■, B = ●, C = ▲, D = ▲



Utilisez le décodeur de puzzle pour convertir le code de la partie 3 et obtenir le symbole :



PARTIE 4 La Mêlée

Un par un, vous tirez sur les 4 livres de la bibliothèque. Un clic se fait entendre et la bibliothèque s'écarte pour laisser apparaître un passage. Vous le traversez et entrez dans une pièce remplie de trésors, de tapisseries, de peintures et de 4 armures : la Chambre du Trésor.

Objectif : trouver pour chacun des seigneurs (Alfred, Baldwin, Christopher, et Duncan) quelle armure ils portaient et quelle arme ils tenaient.

Le chapitre 3 du livre « Les chroniques des quatre seigneurs » raconte une mêlée entre les quatre seigneurs. Chacun des seigneurs portait une armure et tenait une arme différente dans sa main. Ce chapitre décrit très précisément qui a frappé tel ou tel seigneur avec son arme, sans mentionner l'arme qu'il a utilisée ou l'armure qu'il portait.

Étape 2 : Quelle armure était portée et quelle arme était tenue par quel seigneur ?

Combinez les informations du livre avec les dommages subis à l'avant et à l'arrière des 4 armures pour déterminer quelle armure était portée et quelle arme était tenue par quel seigneur. Il y a plusieurs façons de déterminer cela. L'une d'elles est décrite ici :



Step 2: Which suit of armor was worn and which weapon was held by which lord?

Combinez les informations du livre avec les dommages subis à l'avant et à l'arrière des 4 armures pour déterminer quelle armure était portée et quelle arme était tenue par quel seigneur. Il y a plusieurs façons de déterminer cela. L'une d'elles est décrite ici :

1. Baldwin a été frappé exactement une fois par chaque adversaire. Cela signifie que l'armure de Baldwin doit présenter 3 types de dégâts différents (car il avait 3 adversaires), un de chaque type. Il n'y a qu'une seule armure à laquelle cela s'applique : l'armure bleue : **Baldwin portait l'armure bleue.**
2. Baldwin n'a réussi à frapper qu'une seule fois un adversaire. Il n'y a qu'un seul type de dégât qui ne se produit qu'une fois sur les 4 armures : celui causé par la lance : **Baldwin avait donc la lance.**
3. Alfred a percuté le casque de Duncan. En plus de l'armure bleue de Baldwin, il n'y a qu'une seule autre armure qui est endommagée sur le casque : l'armure verte : **portait l'armure verte.**

4. Les dégâts sur le casque de l'armure verte de Duncan ont été causés par le fléau de combat : **Alfred tenait donc le fléau de combat.**
5. Christopher a frappé Alfred 3 fois. Il n'y a qu'une seule armure qui présente 3 dégâts de même type : l'armure jaune : **Alfred portait l'armure jaune.**
6. Les 3 dégâts identiques sur l'armure jaune d'Alfred ont été causés par le marteau de combat : **Christopher tenait donc le marteau de combat.**
7. Duncan a frappé Christopher à l'avant et à l'arrière avec son arme. Il n'y a qu'une seule armure qui présente le même type de dégâts à l'avant et à l'arrière : l'armure rouge : **Christopher portait l'armure red.**
8. Les dégâts visibles à l'avant et à l'arrière de l'armure rouge de Christopher ont été causés par une épée : **Duncan tenait donc l'épée.**



Étape 3 : trouver les combinaisons sur la tapisserie

Il reste maintenant à trouver les bonnes combinaisons de seigneurs, d'armures et d'armes pour trouver les clés. Trouvez les bonnes combinaisons de couleur d'armure et d'arme sur la grande tapisserie de la salle du trésor. Par exemple, pour Alfred, trouvez un chevalier jaune tenant un fléau de combat.



CODE PARTIE 4: A = , B = , C = , D = 



Utilisez le décodeur de puzzle pour convertir le code de la partie 4 et obtenir le symbole :



PARTIE 5 La Tour au Canon

Avec un clic, vous mettez la dernière armure dans la bonne position. Un bruit de glissement se fait entendre et soudain, la tapisserie sur le mur convexe commence à battre légèrement. Avec précaution, vous poussez la tapisserie sur le côté et révélez une chambre ronde : le premier étage de la tour.

Objectif : empiler les 4 étages un par un dans le bon ordre. À chaque étage placé, pointez le canon dans la direction indiquée, ouvrez la trappe et regardez en bas pour trouver un numéro. Enfin, fouillez tout le château pour trouver la clé des menottes de votre femme. Elle se trouve au dernier étage de la tour.

Étape 1 : Trouvez le bon ordre pour les 4 étages

- **Étage 1 :** L'histoire décrit que vous entrez dans la tour par une tapisserie. L'étage avec le sol en pierre est le seul à posséder une tapisserie. Si vous regardez le reste du puzzle, vous remarquerez que l'on accède à la tour par le même niveau que la cour : le rez-de-chaussée. Pour faciliter les choses, nous appelons cet étage 1.
- **Étage 4 :** L'objectif décrit que votre femme se trouve au dernier étage de la tour. Donc, l'étage où se trouve la femme enchaînée doit être l'étage 4.
- **Étage 2 :** Un des autres étages a une porte avec des rayures rouges et blanches. C'est la même couleur que celle que l'on voit dans le puzzle de la cour. Cette porte est au même niveau que l'étage 2.
- **Étage 3 :** L'étage avec les carafes à vin est le seul qui reste et doit donc être l'étage 3.

Étape 2 : Empilez les étages et dirigez les canons

Empilez correctement les étages une fois qu'ils ont été rassemblés. L'ordre n'est pas le seul à être important, l'orientation de chaque étage l'est également. Tous les canons doivent faire face aux « directions indiquées ».

Les symboles situés à l'extrémité des canons indiquent les directions vers lesquelles les canons doivent être orientés. La carte au dos des 'Créatures légendaires' montre les mêmes symboles pour les différentes villes et villages. Exactement au centre de la carte, vous reconnaîtrez le château lui-même.

Regardez l'orientation du château au centre de la carte et remarquez que la tour se trouve au nord du château. Tournez la note de façon à ce que le château ait la même orientation que le château dans le puzzle reconstitué.



1. Reliez l'étage 1 au puzzle du château et regardez le symbole sur le canon. Cherchez sur la carte la ville qui présente le même symbole avec des rayures horizontales. Tournez le sol de façon à ce que le canon fasse face à cette ville. Le canon est maintenant orienté vers le nord-est.



2. Placez **l'étage 2** sur le premier, trouvez la bonne ville sur la carte et dirigez le canon vers le nord-est.

3. Ouvrez la pièce de puzzle représentant la trappe et comptez les boulets de canon. Il y en a 3. La trappe représente la lettre « A » : **A = 3**



4. Placez **l'étage 3** sur l'étage 2, trouvez la bonne ville sur la carte et pointez le canon vers le sud.

5. Ouvrez la pièce de puzzle représentant la trappe et comptez les boulets de canon. Il y en a deux. La trappe représente la lettre « B » : **B = 2**



6. Placez **l'étage 4** sur l'étage 3, trouvez la bonne ville sur la carte et pointez le canon vers l'ouest.

7. Ouvrez la pièce de puzzle représentant la trappe et comptez les boulets de canon. Il y en a 4. La trappe représente la lettre « C » : **C = 4**

Étape 3 : Trouvez la clé des menottes de votre femme

Regardez attentivement le cadenas qui maintient votre femme attachée au dernier étage de la tour. Cette serrure est violette.

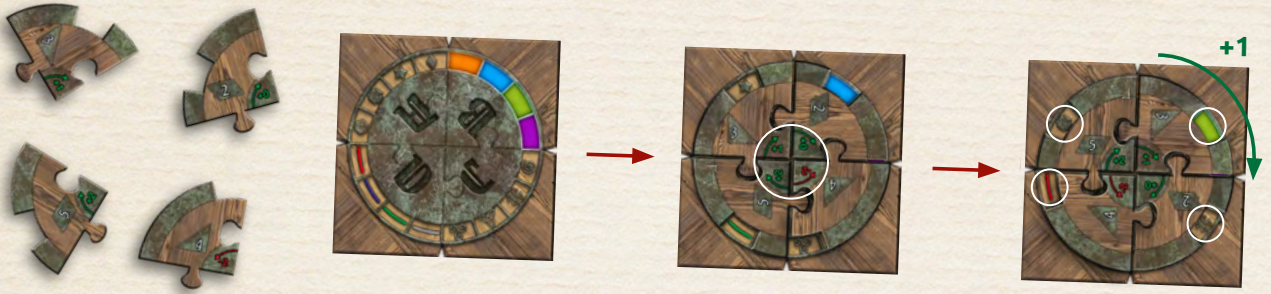


Réparties dans le château, il y a 6 clés de couleur. La clé violette qui ouvre la serrure violette se trouve dans la Salle du Trésor.

L'extrémité de la clé a la forme d'un parallélogramme. À côté de la serrure se trouve la lettre « D » :

D = 

CODE PARTIE 5: A = 3, B = 2, C = 4, D = ▀



Utilisez le décodeur de puzzle pour convertir le code de la partie 5 et obtenir le symbole :



PARTIE 6 Le Dilemme

« Au secours ! », entendez-vous soudain derrière la porte du château. A travers la grille, vous voyez un Gérald paniqué qui court vers vous. « Ils ont fermé le puits ! » Votre regard est attiré par de grands sacs remplis que Gérald tient dans ses mains. Dans l'un des sacs dépasse un grand plateau doré que vous aviez déjà vu dans la Chambre du trésor du Baron. « Toi ! C'était toi ! », s'exclame soudain votre femme. « Tu as placé ces objets de sorcières dans ma maison et tu as envoyé les hommes du Baron à ma poursuite ! ».

Dans cette partie, un choix s'offre à vous :

- Si vous choisissez de ne pas aider Gérald : sortez la partie intérieure de la boîte, retournez-la et lisez « Fin A ».
- Si vous choisissez d'aider Gérald : continuez à lire.

Objectif : utiliser la note de Gerald pour trouver le code de la porte.

Le code de la porte est réparti dans tout le château et est gardé par :

- A Un chevalier tenant un drapeau C Le Baron Richard lui-même
B Un serpent D Un ex-prisonnier

HL

Regardez attentivement le château représenté sur le puzzle pour trouver les 4 « gardes » mentionnés.

A. Le chevalier tenant un drapeau



Le bouclier du chevalier montre un parallélogramme. C'est la partie du code qu'il garde.

A = ▀

B. Un serpent



Dans la salle des trophées, il y a un serpent empaillé.

B = 6

C. Le Baron Richard lui-même



Dans la salle du trésor, il y a le portrait d'un homme. La partie 4 de l'histoire mentionne que l'homme du portrait est le Baron Richard.

Le Baron lève 3 doigts :
C = 3

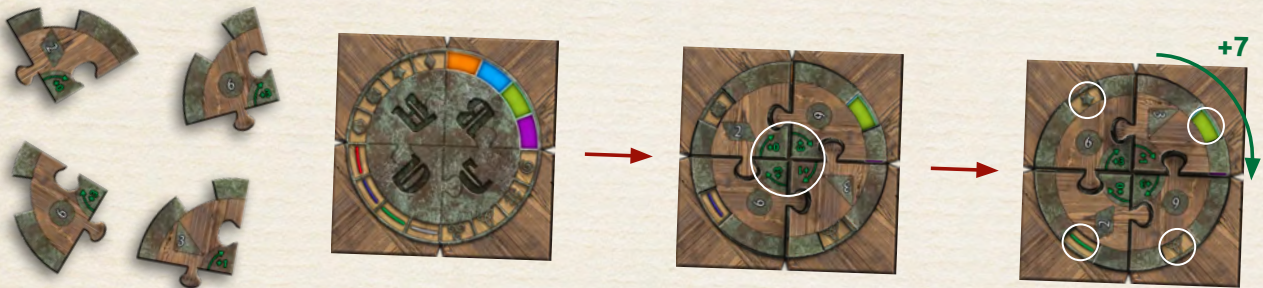
D. Un ex-prisonnier



The top chamber of the tower, where your wife had been locked up, is used as the castle's prison. On the wall opposite the spot where the woman had been tied up, another set of shackles can be seen. A prisoner that was tied up there once, carved one notch in the floor for each day they were held captive.

L'ex-prisonnier a gravé 6 encoches sur le sol :
D = 6

CODE PARTIE 6: A = , B = 6, C = 3, D = 6



Utilisez le décodeur de puzzle pour convertir le code de la partie 6 et obtenir le symbole :



Maintenant, sortez la partie intérieure de la boîte, retournez-la et lisez « Fin B ».