

Mission impossible au Défap ?



Pour 1 à 4 joueurs de 12 ans et plus

Attention !

Ne regardez pas le matériel de jeu
(cartes, plans...) pour l'instant !
Lisez avant tout ce livret de règles du
jeu et suivez toutes les instructions
attentivement.



Ce jeu a été créé par le Défap.
Il est très largement inspiré du jeu de société
" Exit le jeu " (de l'ello) pour les mécanismes.

Quelle est votre mission ?

Vous êtes Timothée, un envoyé en mission (aussi appelé volontaire) par le Défap. Vous venez de finir votre formation de 10 jours avant le départ. Votre avion est dans 4h et vous venez de réaliser avec effroi que vous vous êtes trompé de passeport en récupérant le vôtre au Défap.

En effet, vous l'avez confondu avec celui de Finiavana accueillie en France pour quelques mois, dans le cadre d'un séjour de recherche universitaire. Vous courrez vite au Défap pour échanger vos passeports. Pas de chance, personne n'y travaille aujourd'hui. Vous avez heureusement eu le temps de prévenir votre référente des envoyés du Défap. Elle vous a répondu qu'il lui était impossible de rester pour vous ouvrir mais qu'elle vous laisserait un indice pour entrer.

Suite à ce message, plus de batterie !
Il va falloir vous débrouiller seul et vite pour avoir votre avion.

Alors, prêt pour cette mission ?

Matériel

▲ 57 cartes

- ◆ 18 cartes Aide
- ◆ 9 plans Exploration
- ◆ 18 cartes Exploration
(dont la carte du passeport de Finiavana)
- ◆ 19 cartes Réponse

▲ 1 disque de décodage

Vous aurez aussi besoin d'un chronomètre ou simplement une montre pour surveiller le temps écoulé. Vous pouvez prendre un papier et un crayon en plus.

Pour faire ce jeu il est inutile de découper, déchirer, ou écrire sur les cartes de jeu.

Mise en place

Placez le disque de décodage et le passeport de Finiavana sur la table.

Vous pouvez aussi ouvrir le plan A.

Triez ensuite les cartes en 4 paquets, surtout ne regardez pas le recto des cartes :

▲ Cartes Exploration

▲ Plans Exploration

▲ Cartes Réponse

▲ Cartes Aide

Vérifiez que les cartes Réponse, cartes Exploration ou plans Exploration sont triés par ordre croissant ou alphabétique.

Triez les cartes Aide en fonction de leur symbole. Placez les cartes d'un même symbole l'une au-dessus de l'autre, de manière à ce que la carte " 1er INDICE " soit au-dessus de la carte " 2 eme INDICE ", et que cette dernière soit au-dessus de la carte " SOLUTION ".

Déroulement du jeu

Ce jeu n'a pas de plateau, vous devez simplement explorer par vous-même ce que vous avez devant vous. Au début de la partie vous n'avez que le disque de décodage, le passeport et le plan A. Vous ne pouvez découvrir de nouvelle carte que si vous en avez eu l'autorisation.

Vous êtes autorisé à dévoiler une nouvelle carte quand cela vous est dit sur une carte ou lorsque vous découvrez une lettre cachée (cf image ci-dessous) dans les images. La lettre cachée que vous avez trouvée correspond à la carte ou plan Exploration ayant la même lettre, vous pouvez alors découvrir cette nouvelle carte ou plan.



exemple de lettre cachée

Sur des cartes Exploration et certains plans Exploration vous verrez le même symbole qui se trouve sur des plans Exploration (représentant des pièces du Défap). Lorsque que vous voyez ce même symbole sur ces cartes et plans, vous comprendrez donc que ces derniers sont nécessaires pour résoudre l'énigme. Pour savoir combien de carte ou plan sont nécessaires pour résoudre une énigme, il suffit de regarder le dos des cartes Aide correspondant au symbole, le nombre est indiqué comme ceci :

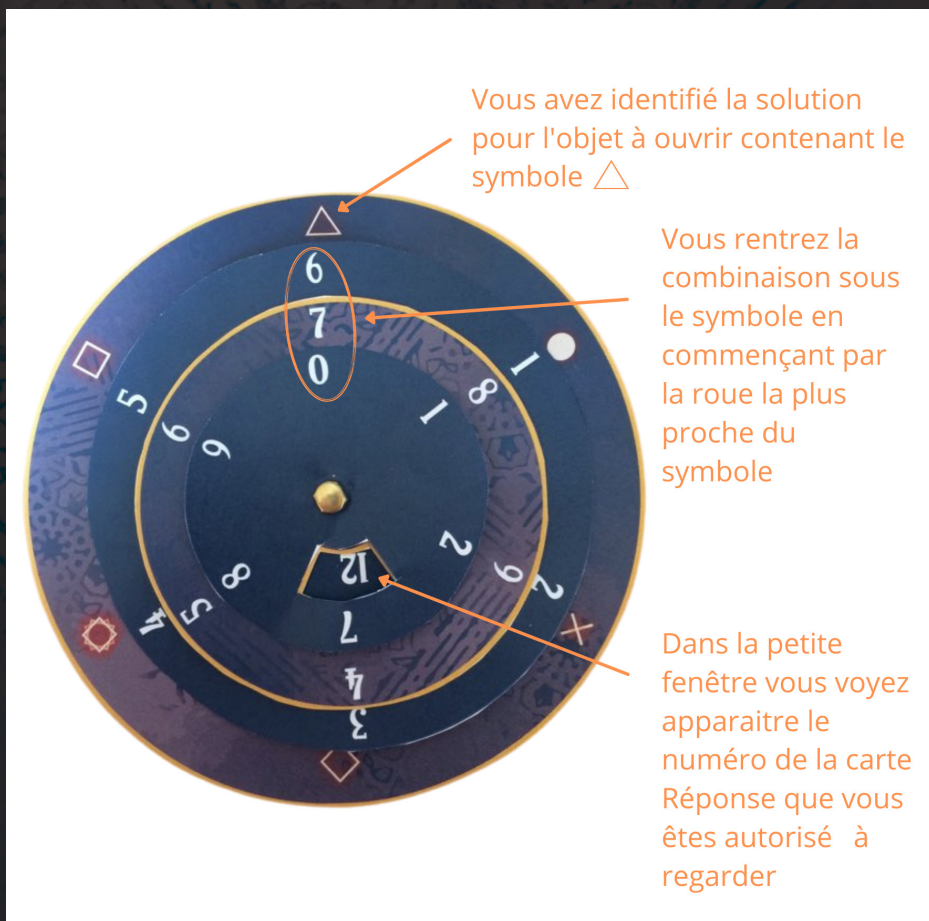


Lorsque vous êtes autorisé à révéler des cartes ou des plans Exploration, gardez-les à disposition devant vous, ils pourraient vous être utiles.

Votre but est de retrouver le plus vite possible votre passeport et de rendre celui de Finiavana à sa propriétaire. Malheureusement le système de sécurité du Défap a verrouillé toutes les portes et tous les coffres. Au cours de la partie, vous trouverez des objets verrouillés (portes, coffres...) par un code à trois chiffres.

Pour les ouvrir, vous devez trouver le code correspondant et le rentrer dans le disque de décodage. Sur l'extrémité du disque se trouvent 6 symboles différents. Chaque symbole représente un code à identifier. Mais vous devez trouver par vous-même quel symbole appartient à quel code.

Si vous pensez avoir identifié un code, rentrez-le sous le symbole correspondant du disque, le premier chiffre correspond à la roue la plus proche de l'extrémité du disque. Un numéro apparaîtra alors à travers la fenêtre d'observation de la plus petite roue. Ce numéro indique le numéro de la carte Réponse que vous avez désormais le droit de regarder.



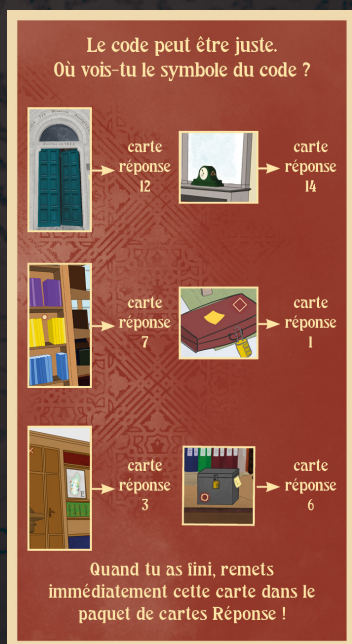
Si le code est incorrect, vous devrez poursuivre vos recherches afin de découvrir la solution ou passer à une autre énigme pour l'instant. Vous découvrirez alors une carte comme celle-ci :

Oups !

**Cette combinaison
ne mène à rien.**

**Quand tu as
fini, remets
immédiatement
cette carte dans le
paquet de cartes
Réponse !**

Si le code est probablement correct, la carte Réponse vous indiquera comment continuer. Voici le genre de carte Réponse que vous découvrirez alors :



Il suffit de vérifier à quel objet la résolution de l'énigme donne accès. Tous ces objets sont marqués d'un symbole comme sur le disque. Le code du disque sous un symbole correspond donc à l'objet comportant le même symbole.

Attention

Vous ne pouvez pas ouvrir un objet (coffre, portes...) que vous ne voyez pas encore sur un plan !

Si le code est vraiment correct vous serez alors redirigé vers la bonne carte réponse. Sinon vous avez sans doute fait une erreur, il faut poursuivre vos recherches.

Important :

- ▲ Qu'elles soient justes ou fausses, remettez toutes les cartes Réponse dans le paquet des cartes Réponse.
- ▲ Tous les codes peuvent être résolus de manière logique. Il ne serait pas judicieux d'essayer toutes les combinaisons possibles sur le disque.
- ▲ Durant cet Escape Game il vous sera parfois utile de revenir sur vos pas et certaines énigmes d'une pièce nécessitent d'explorer d'autres pièces pour pouvoir les résoudre. Ne restez donc pas bloqué sur une énigme si vous avez des cartes qui vous permettent d'explorer d'autres pièces.

Besoin d'aide ?

Bien entendu, le jeu peut vous venir en aide si vous êtes coincé. Pour chaque code, il y a trois cartes Aide qui peuvent être repérées grâce au symbole représenté sur le dos.

En plus de vous donner un indice initial utile, chaque carte Aide " 1er INDICE " vous indique quelle carte ou quel plan Exploration vous devez avoir trouvé afin de pouvoir résoudre l'énigme correspondante.

Les cartes Aide " 2e INDICE " vous donneront une aide supplémentaire pour trouver la solution à l'énigme correspondante.

Les cartes " SOLUTION " fournissent la solution à l'énigme.

Important :

Utilisez les cartes Aide pour une énigme correspondant au symbole. Il ne vous serait d'aucun soutien d'utiliser les cartes Aide si vous n'avez pas trouvé une énigme avec le symbole correspondant.

Quand le jeu s'arrête-t-il ?

Le jeu s'arrête quand vous avez résolu la dernière énigme et donc retrouvé le passeport de Timothée.

Démarrer le chronomètre au début de la partie afin de savoir combien de temps vous a été nécessaire. Vous pouvez ensuite regarder le tableau ci-dessous pour évaluer votre niveau de réussite.

Lorsque vous calculez le nombre de cartes Aide utilisées, seules les cartes qui vous ont donné de nouvelles pistes ou solutions doivent être comptées. Si une carte Aide vous a indiqué quelque chose que vous saviez déjà, ne l'incluez pas dans le calcul.

	aucune carte aides	1 -2 carte aides	3 - 5 carte aides	6 - 10 carte aides	> 10 carte aides
< 60 min	10 étoiles	8 étoiles	7 étoiles	5 étoiles	4 étoiles
< 1h 15	9 étoiles	7 étoiles	6 étoiles	4 étoiles	3 étoiles
< 1h 30	8 étoiles	6 étoiles	5 étoiles	3 étoiles	2 étoiles
< 1h 45	7 étoiles	5 étoiles	4 étoiles	2 étoiles	1 étoiles

Un dernier conseil

Chaque élément du jeu que vous avez utilisé avec succès pour résoudre une énigme doit être mis de côté.

De cette manière, vous aurez la possibilité de suivre votre progression plus facilement et vous ne vous mélangerez pas les pinceaux.

Le jeu va commencer

Qu'attendez-vous ? Le temps presse, votre avion ne vous attendra pas ! Vous pouvez lancer le chronomètre et explorer ce que vous avez sous la main.

Si quoique ce soit n'est pas clair, n'hésitez pas à revenir à ce livret de règles.

Vous pouvez relire le premier paragraphe de ce livret " Quelles est votre mission ? " et commencer votre quête.

Bonne mission !

Présentation de l'équipe de conception

Toute l'équipe qui a conçu cet Escape Game en version jeu de société a eu un lien fort avec le Défap. En effet, toutes et tous ont été envoyés du Défap.



Caroline et Olivier, ont été envoyés au Togo en tant que communicants pour le SECAAR. Leur tâche s'est concentré sur la partie graphique du jeu. C'est donc grâce à eux si ce jeu est si beau.



Nicolas a été envoyé au Bénin en tant que soutien scolaire dans un internat. Si ce jeu est si bien construit c'est en très grande partie grâce à Nicolas, qui a donné de son temps pour concevoir ce jeu et sa mécanique.



Eloïse a été envoyée en Egypte en tant qu'assistante de langue française dans un collège. En tant que pasteure particulièrement intéressée par l'animation auprès des jeunes, elle a pu nous aider grâce à sa connaissance du terrain, à concevoir un jeu pertinent pour les églises locales.



Eline a été envoyée en Egypte en tant qu'assistante d'éducation dans un foyer pour jeunes filles. Elle est la coordinatrice de ce projet puisqu'elle est chargée de mission pour le cinquantième du Défap.

Merci à cette super équipe pour la réalisation de ce jeu qui, nous l'espérons, vous amusera et vous permettra d'un peu mieux connaître le Défap.



À l'occasion du jubilé du Défap



102 Boulevard Arago, 75014 Paris

<https://www.defap.fr>

+33(0) 1 42 34 55 55