

# LES COULOIRS DU TEMPS

Jeu de la Semaine

Saison 6



## Les règles

### Généralités :

Le "Jeu de la Semaine" est un jeu d'énigmes qui s'inscrit sur une durée de 12 mois. Il comprend quatre sessions de 13 semaines au cours desquelles les joueurs (ou équipes) tentent de se qualifier pour l'épreuve finale. À l'issue de cette dernière, le gagnant remportera le coffre et son contenu, ainsi que les différents cadeaux accumulés lors de l'aventure.

Que contiendra le coffre ?



### Accès :

Seuls les joueurs ayant résolu l'énigme de la « Salle 0 » pourront prétendre à la participation du jeu jusqu'à sa finalité.

Lorsqu'une session est déjà engagée, les nouveaux pourront se qualifier pour la(les) suivante(s).

### Énigmes :

La plupart des énigmes présentées seront de même nature que la « Salle 0 ». Un diaporama permet de visualiser les murs autour de vous. Si certains objets sont nécessaires, tous ne le sont pas et servent uniquement à décorer les lieux. Certains seront « cliquables » afin d'étudier précisément leur

contenu.

Plusieurs énigmes peuvent être disposées dans une même pièce (comme la « Salle 0 ») pour former une continuité jusqu'à la solution finale. Dès lors, vous trouverez un indice qui déterminera l'ordre à suivre. Par exemple, des inscriptions sur un tonneau de la « Salle 0 » vous indiquent 4 directions ;-)

Il est également possible, que l'ensemble des indices dans une unique salle forme un tout et doit être résolues en même temps pour trouver la solution...telles les pièces d'un puzzle.

Enfin, vérifiez bien que le son (sous la bannière de présentation ) fonctionne parfaitement. En effet, il pourra jouer un rôle déterminant lors de vos recherches.

Des précisions quant à la nature de la réponse seront fournies grâce au bracelet représenté lors de la publication de chaque énigme.

### **Déroulement du jeu :**

Voilà exactement comment aura lieu cet « *Escape Game* » (à partir du **lundi 12 novembre 2018**) :  
Il comprend 4 phases de 13 semaines.

Chaque période s'exécute de la même manière :

**1** - Tous les prisonniers découvrent une salle inédite chaque lundi à 21h00. Ils doivent résoudre correctement l'énigme qui s'y cache dans le temps imparti (entre le **lundi 21h00** et le **dimanche 18h00**).

Par rapport à leur difficulté, des indices (de 1 à 3) seront divulgués à **21h00** respectivement le mercredi, jeudi et vendredi. Ils ne sont jamais cryptés.

**2** – Les joueurs (ou équipes) qui nous enverront la bonne réponse se verront attribuer un certain nombre de points :

Le premier	<b>6 points</b>
2ème	<b>5</b>
3ème	<b>4</b>
4ème	<b>3</b>
5ème	<b>2</b>
À partir du 6ème	<b>1</b>

À noter que les réponses s'effectuent uniquement par mail et sont traitées dans l'ordre d'arrivée (et non à l'heure de l'envoi).

**3** - Chaque semaine, le montant "DU COFFRE" augmente automatiquement de 5 Pictères.

Toutefois, si la solution nous parvient dans le laps de temps que nous indiquerons, 5 Pictères supplémentaires viendront s'y ajouter.

Différents challenges organisés durant cet évènement permettront de gagner des lots directement ou bien d'incorporer des objets (ou sommes additionnelles) dans le coffre.

**4** - À l'issue des 13 semaines, les deux premiers joueurs (ou équipes) qui obtiendront les scores les plus élevés seront qualifiés pour la salle ultime, celle qui mène à la liberté. Ils continueront tout de même l'aventure afin d'essayer d'accroître le pactole "DU COFFRE" (et éventuellement de remporter les cadeaux proposés).

**5** - Une nouvelle phase recommencera alors avec une remise à zéro des scores jusqu'à la distinction

des 8 meilleurs joueurs (ou/et équipes).

### **Cas exceptionnels :**

a ) Si aucune personne n'élucide le problème, la semaine sera considérée comme "nulle". Aucun Pictères ne sera ajouté... aucun point ne sera distribué...la partie se poursuivra.

b ) En cas de *coquille* (erreur) ne permettant pas de résoudre correctement l'énigme en cours, l'auteur l'annulera tout simplement. Il en soumettra une autre dès le lendemain et le jeu continuera tel quel.

### **Malus :**

Cette saison, le jeu est basé sur le principe d'un « Escape Game ». Il est donc possible de rester prisonnier en cas de mauvaise ou « non réponse » durant la semaine. Les joueurs devront attendre la session suivante pour reprendre la partie.

Toutefois, un Joker est accordé pour chaque joueur (ou équipe) pour chaque session. Celui-ci lui permettra de continuer le jeu même en cas d'absence de réponse (une seule fois).

### **Jeu secondaire :**

#### Les plus rapides :

Pour chaque phase, nous accumulerons le temps de résolution des énigmes en notant l'heure à laquelle nous recevrons la solution dans notre boîte mail.

Au terme de l'année, 60€ de tickets à gratter sera attribué au joueur (ou à l'équipe) qui aura mis le moins de temps à élucider le maximum d'énigmes durant une phase.

Les joueurs qui effectueront les 4 étapes de 13 semaines pourront alors tenter d'améliorer leurs performances d'une période à l'autre.

### **Et pour finir :**

Le Jeu de la semaine est avant tout un divertissement. Ce n'est en aucun cas un concours scientifique, mais plutôt un jeu de recherche et de logique. Les cryptages proposés restent toujours basiques et toutes les énigmes ont été réalisées à partir de documents du Net.

Il est donc ouvert à tous, quel que soit votre niveau.

Si certains points vous semblent obscurs, n'hésitez pas à nous contacter ou rendez-vous sur le forum de l'île pour en discuter.

