

# Escape Game - Mission Halloween version

## Les solutions

**Jeu disponible ici :**

<https://view.genial.ly/616ff32e9b36790dea652957>

TEASER

Regardez le teaser puis cliquer sur la flèche à droite.

PIECE 1

Cliquer ensuite sur la cabane hurlante.

PIECE 2

Sur la porte figure 3 affiches. A l'aide de la souris, déplacez les affiches, vous trouverez des clés. Essayez les clés dans la serrure. Celle de gauche permet de faire apparaître le bouton pour continuer.

PIECE 3

Peeves l'esprit frappeur apparaît. Il annonce qu'il vous a enfermé dans la cabane hurlante. Fouillez la pièce. Cliquez sur l'affiche du bas accrochée au mur au fond de la pièce.

Vous arrivez à une page de journal sur laquelle figure une énigme.

Il y a 4 problèmes maths à résoudre.

Solution problème 1 : 216

Solution problème 2 : 60

Solution problème 3 : 381

Solution problème 4 : 62

On clique alors sur le bouton bleu et on obtient le code 396 que l'on saisit à l'aide des chiffres sur la droite.

PIECE 4

Vous arrivez dans la cuisine. Vous y êtes accueillis par Nick-quasi-sans-tête qui vous propose une vidéo sur les origines d'Halloween. Visionnez la vidéo.

Jetez les papiers dans la poubelle et une théière apparaîtra. Cliquez dessus pour atteindre les questions. Les réponses aux questions sont les suivantes : Halloween,

les Celtes, la nouvelle année et l'arrivée de l'hiver ou la fête du Samain (2 questions possibles), un navet, la fête de la Toussaint, les Irlandais. Vous obtenez alors le code : 1703

Déplacez la cuisinière et saisissez le code obtenu. Une flèche apparaît alors à droite, cliquez dessus.

#### PIECE 5

Vous arrivez dans le salon. Cliquez sur Mimi Geignarde et visionnez la vidéo sur le vocabulaire anglais d'Halloween. Ensuite, prenez la bougie et enflammez les buches dans la cheminée. Des flammes apparaissent. Cliquez sur les flammes pour atteindre le jeu sur le vocabulaire. Il faut relier chaque image au mot correspondant. Vous obtenez alors le code : GHOST.

Cliquez sur la flèche de droite et saisissez le code obtenu sur le miroir. Une flèche apparaît à droite, cliquez dessus.

#### PIECE 6

Vous êtes désormais dans la bibliothèque. Cliquez sur la Dame Grise et visionnez la vidéo sur la légende de Jack O Lantern. Déplacez la table et cliquez sur la citrouille pour atteindre l'énigme. Il faut replacer dans l'ordre l'histoire de Jack O Lantern précédemment écoutée. On obtient alors le code : 3110. Cliquez sur le centre de la bibliothèque. Une étagère avec des livres numérotés apparaît. Saisir le code obtenu. Une fois le code saisi, une flèche apparaît à droite : cliquez dessus.

#### PIECE 7

Vous arrivez au pied du saule cogneur ! Pour le calmer, saisissez la branche sur le sol et approchez-la du tronc. Un bouton pour accéder à la suite apparaît. Félicitations vous êtes sortis. Cliquez sur le château pour vous rendre au banquet.

#### PIECE 8

Vous atteignez la porte de la grande salle ! Vous y êtes presque ! Peeves est de nouveau là et vous propose un dernier défi. Cliquez sur Peeves. Réalisez le memory sur les personnages des films Harry Potter. Vous obtenez l'indication de cliquer sur les panneaux 2, 3, 5 et 6. Une flèche apparaît à droite. Cliquez dessus !

#### PIECE 9

Vous avez atteint la grande salle avant le début du banquet ! Bravo ! Vous avez gagné