



Introduction du jeu



Lancement de l'appli.



Entrez le code "départ".

Auteure du jeu : I. Hureau

1



Entrez le code "manoir".

2



Vous rencontrez un fantôme qui vous fait perdre du temps.

Appuyez sur "Malus" puis entrez le code "départ".

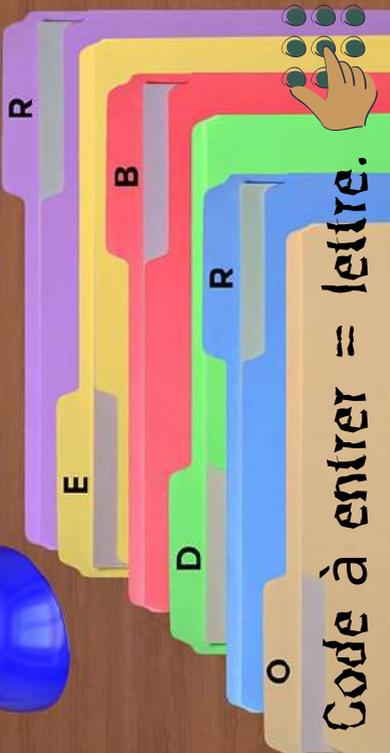
3



Vous poussez une porte verte. Sur une table noire, un vieux livre corné est éclairé à la lueur jaune d'une bougie. Entrez le code "salon".

WHICH FOLDER IS NOT IN ORDER?

4



Code à entrer = lettre.

5



EK IU
JHEKLU BU
SEBBUWU ?

Code à entrer =
votre réponse.
Une roue peut peut-être
vous aider.

6



Vous tombez sur une vieille carte froissée, est-ce un indice ?



Entrez le code "géographie".

7

Prenez ces 3 cartes et faites la bonne combinaison.

8

10

12



8



La bougie s'est éteinte.



9



Entrez le code "dossier".

10



Une allumette.



11



Une boule de cristal.



12



Un briquet.



13



Des flammes.



14



Une potion magique.



15

13

14

11

Prenez ces 3 cartes et faites la bonne combinaison.





16



17 18 19

Quelle porte allez-vous ouvrir ?
Prenez la carte correspondante.

17



Malheur ! Un affreux monstre vous fait perdre du temps.
Appuyez sur "Malus" et reprenez la carte 16.

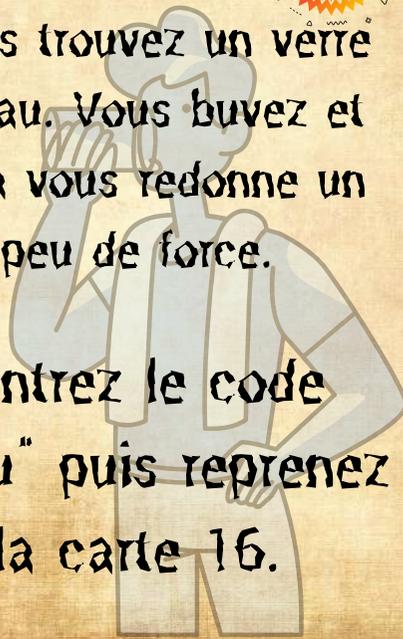


18



Vous trouvez un verre d'eau. Vous buvez et cela vous redonne un peu de force.

Entrez le code "eau" puis reprenez la carte 16.



19



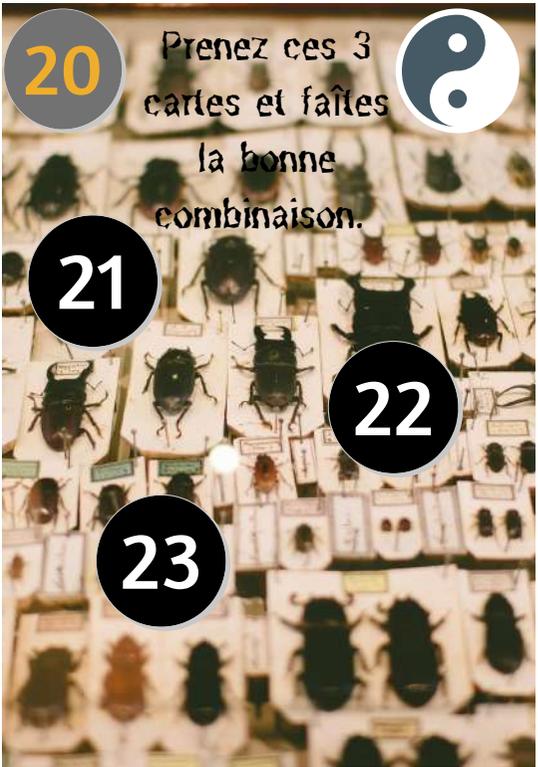
Entrez le code "couleur".

20

Prenez ces 3 cartes et faites la bonne combinaison.



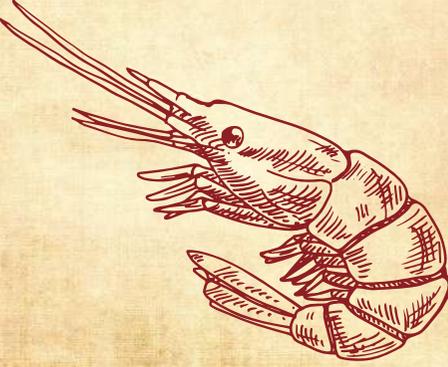
21 22 23



21



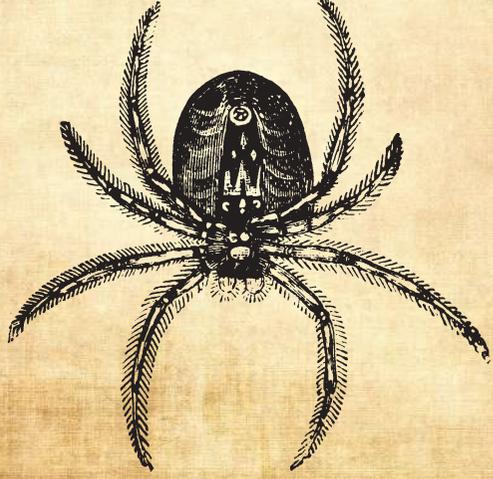
Crustacés.



22



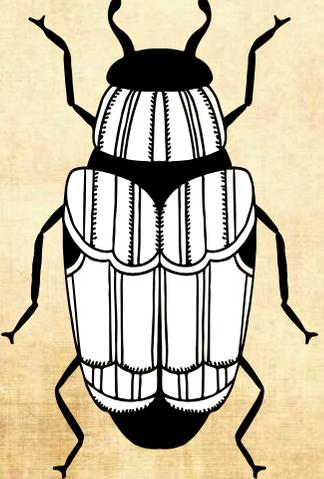
Arachnides.

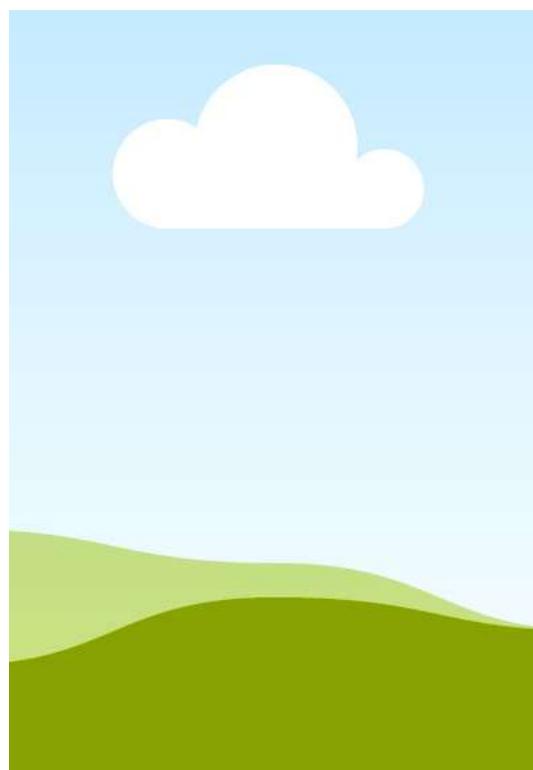
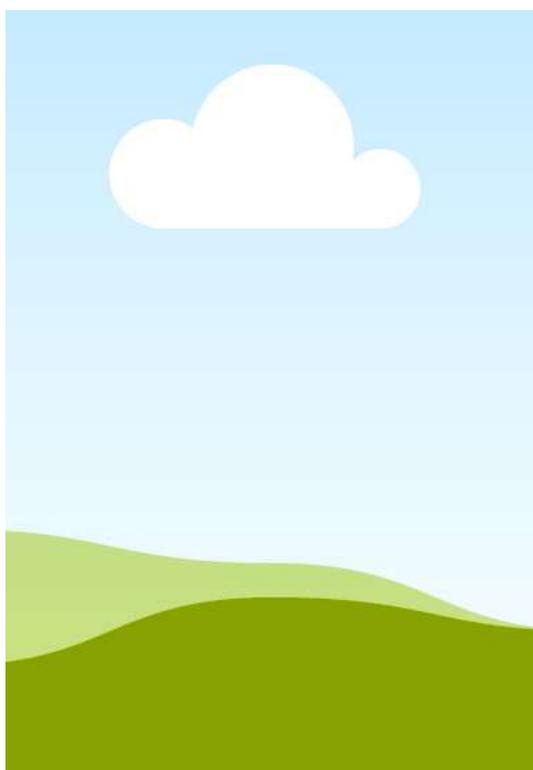


23

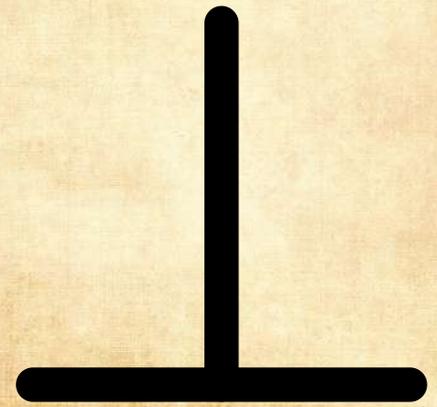


Insectes.

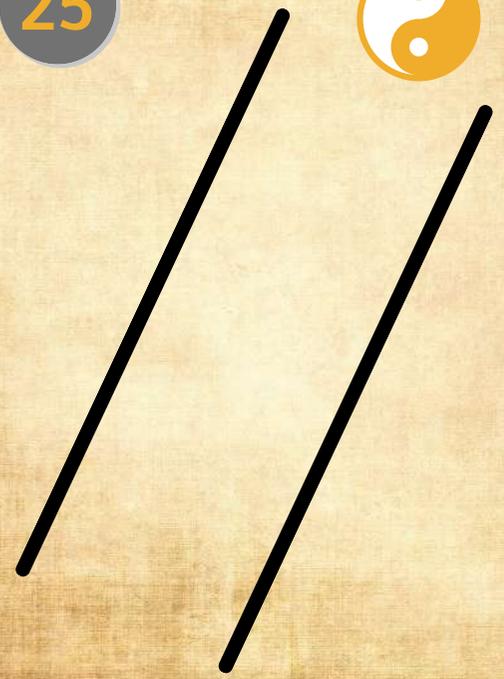




24



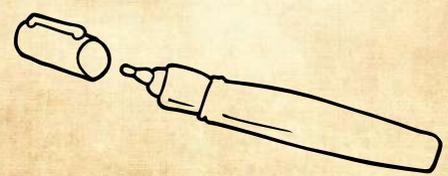
25



3224



Si les voyelles tu colories, le code tu découvriras.



Prenez la grille !

3225



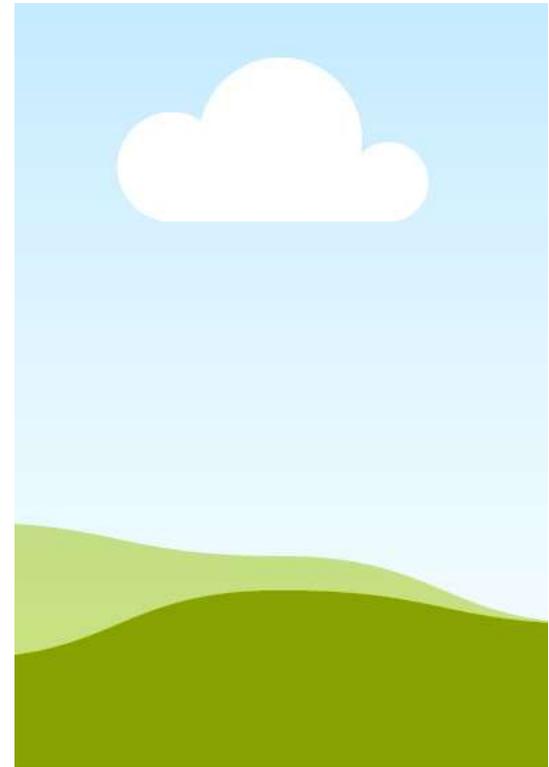
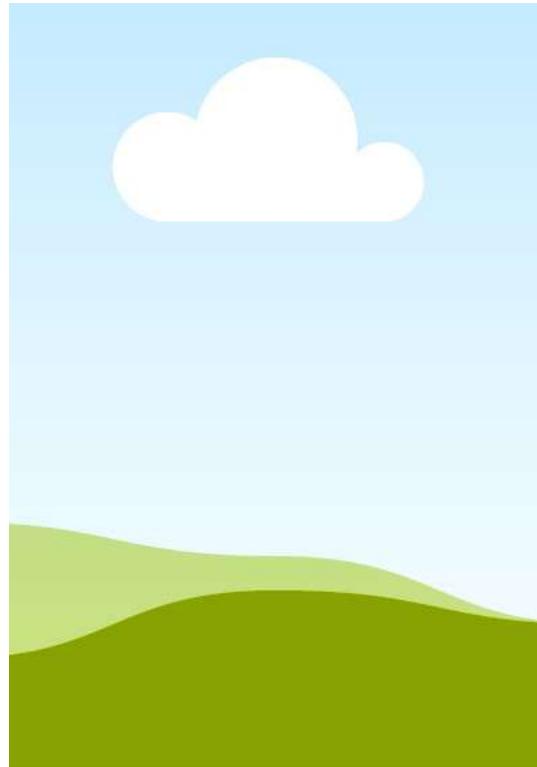
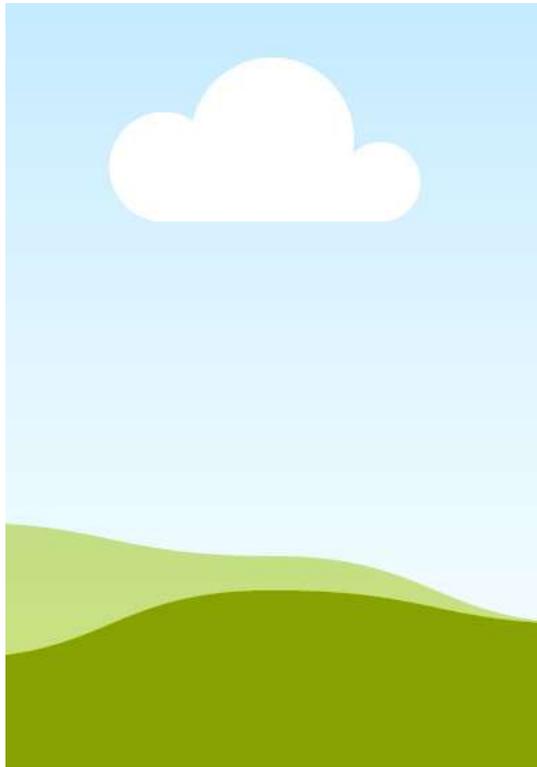
Vous croisez une vilaine sorcière. ! Appuyez sur "Malus" et reprenez la carte 32.



26



Entrez le code "horreur".





812

Mauvaise



combinaison !

Appuyez sur "Malus" et reprenez la carte

7.



810



Bien joué, la bougie est rallumée.



Entrez le code "flamme".

1113

Mauvaise



combinaison !

Appuyez sur "Malus" et prenez la carte

810.



1114

Bien joué, un message secret apparaît.



Entrez le code "message".

2021

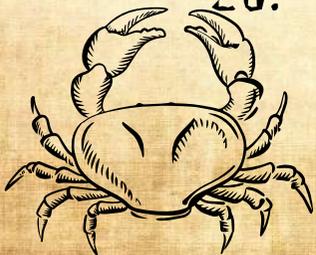
Mauvaise



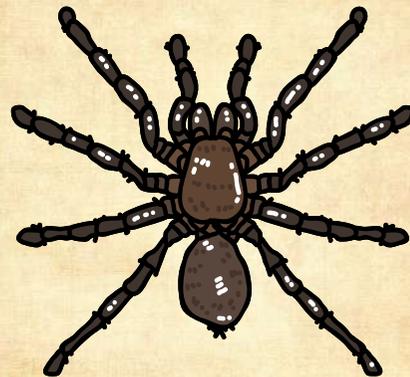
combinaison !

Appuyez sur "Malus" et reprenez la carte

20.



2022



Entrez le code "mygale".

2023



Entrez le code "zombie". Le prochain code est la réponse à l'énigme.

32



10



r

24

25

Prenez ces 2 cartes et faites la bonne combinaison.



Le manoir hanté

Les règles du jeu



Le manoir hanté

Les règles du jeu



Le manoir hanté

Les règles du jeu



Les règles du jeu



1 à 4 joueurs, en équipe.



Durée : 45 minutes max.



Consulter le "?" de l'application pour connaître la signification des boutons



Il y a un code à entrer dans l'application.



Malus : appuyez sur le bouton dans l'application.

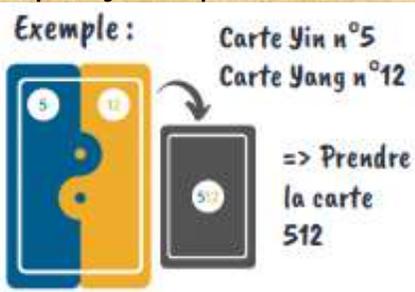


Carte Yin



Carte Yang

Les cartes "Yin" et "Yang" s'assemblent par juxtaposition.



Les règles du jeu



1 à 4 joueurs, en équipe.



Durée : 45 minutes max.



Consulter le "?" de l'application pour connaître la signification des boutons



Il y a un code à entrer dans l'application.



Malus : appuyez sur le bouton dans l'application.



Carte Yin



Carte Yang

Les cartes "Yin" et "Yang" s'assemblent par juxtaposition.



Les règles du jeu



1 à 4 joueurs, en équipe.



Durée : 45 minutes max.



Consulter le "?" de l'application pour connaître la signification des boutons



Il y a un code à entrer dans l'application.



Malus : appuyez sur le bouton dans l'application.



Carte Yin



Carte Yang

Les cartes "Yin" et "Yang" s'assemblent par juxtaposition.

