

STOP !

LISEZ ATTENTIVEMENT CE LIVRET.

**N'OUVREZ OU NE MODIFIEZ AUCUN ÉLÉMENT
SANS Y AVOIR ÉTÉ INVITÉS.**

STOP !

ESCAPE THE ROOM

LA MAISON DE POUPÉE MAUDITE

SCÉNARIO ET RÈGLE DU JEU

COMMENCEZ

MONTAGE DE LA MAISON DE POUPEE

SUIVEZ ATTENTIVEMENT LES INSTRUCTIONS CI-DESSOUS.

COMMENCEZ

Vous êtes sur le point de vous lancer dans un Escape Room immersif, aux redoutables défis, qui se joue entièrement dans une véritable maison de poupée ! Avant de commencer, vérifiez le contenu de la boîte et lisez la mise en place et les instructions de montage pour préparer convenablement le jeu. Surtout n'ouvrez et ne modifiez rien sans y avoir été invités. **Vous risquez, sinon, de divulguer une énigme ou une partie de l'histoire.**

Si vous avez besoin d'aide, rendez-vous sur notre site :

www.ThinkFun.com/EscapeTheRoom

+ CONTENU +



- 1 schéma de montage de la maison (couvercle et fond de boîte)
- 1 schéma de montage du grenier
- 3 planches prédécoupées des meubles et des objets
- 1 enveloppe d'objets
- 1 Roue des Solutions
- 1 livret de règle avec le scénario
- 1 lampe UV

IMPORTANT : Après avoir exploré une pièce, vous pouvez vérifier que vous disposez de tous les éléments nécessaires pour résoudre les énigmes qu'elle renferme sur le site :

www.ThinkFun.com/Dollhouse-Checklist

• 2 •

Autre matériel nécessaire :

- Des crayons et du papier (pour prendre des notes et réfléchir à certaines énigmes) ;
- Un accès Internet (facultatif) : Téléchargez une lettre d'invitation, accédez aux indices durant la partie, parcourez nos playlists recommandées, téléchargez et imprimez les énigmes pour réinitialiser le jeu...

+ MISE EN PLACE +

IMPORTANT : Avant de commencer à jouer, certains éléments doivent être montés. Suivez scrupuleusement les instructions et **NE détachez AUCUN** composant fixé par de l'adhésif avant d'entamer la partie.

POUR COMMENCER : Sortez toutes les planches prédécoupées, les enveloppes contenant les objets, les feuilles de protection en carton et plastique de la boîte. Ouvrez toutes les enveloppes contenant les objets et videz leur contenu. N'ouvrez AUCUNE petite enveloppe !

Pour construire la maison de poupée et tous ses accessoires et installer chaque élément à sa place, respectez les icônes présentes sur chacune des planches prédécoupées, ainsi que les illustrations ci-dessous.

+ LÉGENDE +

Les icônes imprimées sur les planches prédécoupées vous indiquent dans quelle pièce doit être installé chaque élément.



Salon

Cuisine

Chambre

Salle de bains

Grenier

REMARQUE : Le placement précis de chaque élément dans la pièce n'a pas de conséquence sur le déroulement du jeu car ils sont appelés à être déplacés durant la partie. L'important est de les placer dans la bonne pièce au départ.

Certains éléments doivent être assemblés au préalable. Suivez les instructions de montage pages 4 à 7 avant de les installer dans leurs pièces respectives.

• 3 •

+ MAISON DE POUPÉE +

Montage de la maison :

Placez le couvercle et le fond de boîte debout, l'un à côté de l'autre, de manière à ce que la cuisine et la salle de bains se retrouvent à droite.

REMARQUE : Lorsqu'elles seront reliées, la salle de bains sera légèrement plus haute que la chambre.

Dépliez le plancher : le parquet en bois et le carrelage doivent être orientés vers le haut et les plafonniers vers le bas.



Insérez le plancher au centre de la maison en alignant leurs 3 encoches respectives.

Les deux languettes horizontales doivent dépasser des deux encoches au dos de la maison. Repliez ensuite leurs deux extrémités pour bloquer le plancher.

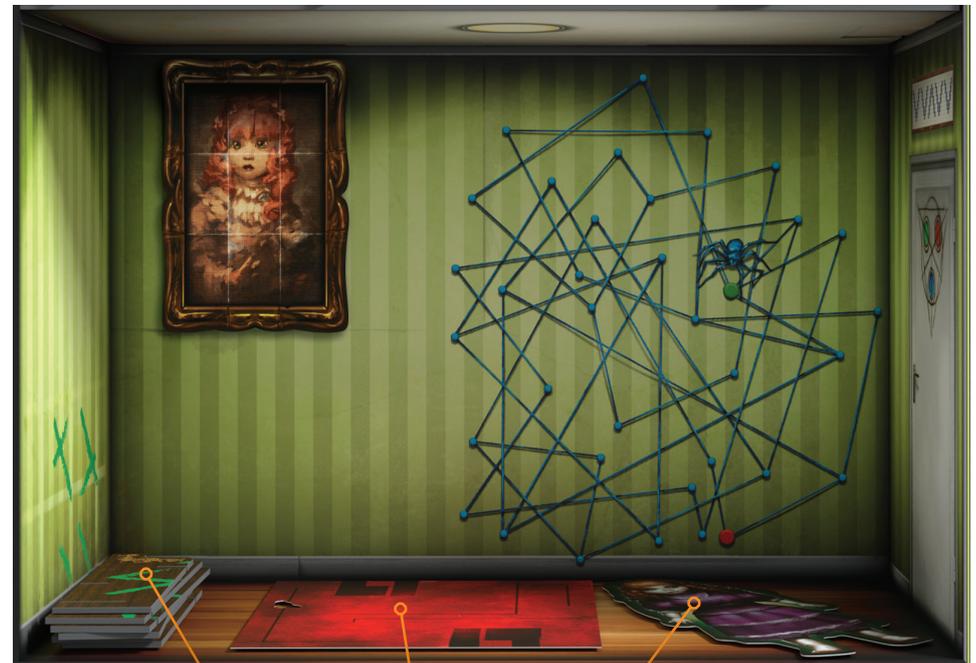


• 4 •

Montage du grenier :



+ SALON +



Ajoutez dans la pièce :

- les 6 planches de bois
- le tapis
- la poupée de porcelaine

• 5 •

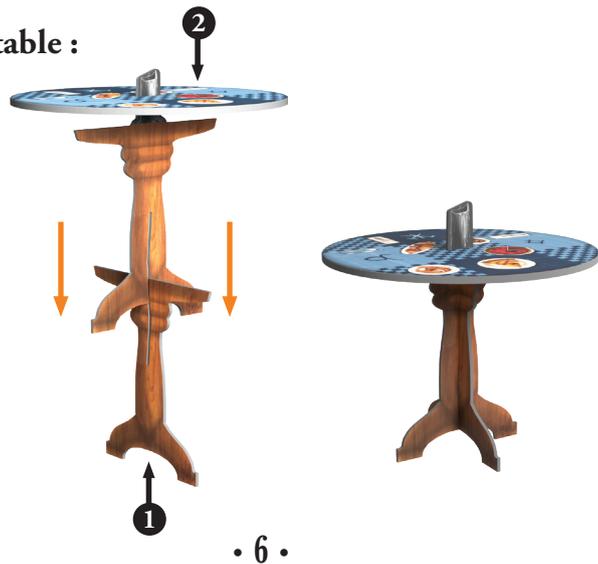
+ CUISINE +



Ajoutez dans la pièce :

- la poupée de papier
- l'épingle
- la table

Montage de la table :



• 6 •

+ CHAMBRE +



Ajoutez dans la pièce :

- le lit
- la couverture
- la poupée vaudou

Montage du lit et de la couverture :



• 7 •

+ GRENIER +



Ajoutez dans la pièce :

- le coffre
- la poupée russe

Maison de poupée terminée

Votre maison de poupée est maintenant prête !



Suite page 9 avec L'introduction Du Jeu.



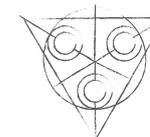
NE CONTINUEZ QUE SI VOTRE MAISON DE
POUPÉE EST ENTIÈREMENT MONTÉE.
VOIR LES INSTRUCTIONS DE MONTAGE PAGES 4 À 8.



+ INTRODUCTION DU JEU +

À lire attentivement !

Escape the Room : La Maison de poupée maudite est un jeu de plateau dans lequel les joueurs doivent résoudre une série d'énigmes dans une véritable maison de poupée. Le scénario complet dure plusieurs heures. La maison de poupée se compose de 5 pièces, chacune renfermant son lot d'énigmes. Les joueurs progressent au fil de l'histoire, pièce après pièce. L'accès à la pièce suivante du scénario est toujours bloqué par une porte ou un autre objet portant l'icône ci-contre :



À chaque fois que les joueurs rencontrent cette icône, elle leur indique qu'ils doivent d'abord trouver 3 symboles spécifiques dans la pièce où ils se trouvent avant de pouvoir accéder à la phase suivante. Chaque symbole correspond à un anneau précis de la Roue des Solutions. Chaque pièce recèle de nombreux symboles mais il vous faudra résoudre de nombreuses énigmes avant de trouver les bons. Une fois que les 3 symboles sélectionnés sur la Roue (voir « La Roue des Solutions » page suivante) auront été validés, vous pourrez accéder à la pièce suivante de la maison et lire la suite de l'histoire, comme indiqué.

Il est important de retenir que, même si 3 symboles suffisent pour compléter l'icône et accéder à la phase suivante, d'autres énigmes peuvent vous attendre dans chaque pièce. Celles-ci vous dévoileront d'autres symboles ou indices qui vous serviront plus tard dans la partie.

Chaque pièce de la maison renferme divers objets, indices et détails. Vous devez attendre d'avoir pénétré dans une pièce avant de pouvoir ouvrir une enveloppe, décoller un adhésif ou explorer la pièce sous toutes ses coutures. Vous aurez besoin de « manipuler » certains objets, c'est-à-dire de les déplacer, les plier, les tordre ou les marquer pour résoudre les énigmes. Certains éléments seront endommagés au cours de la partie ; vous pourrez les réimprimer et les remplacer une fois le scénario fini. Rendez-vous sur www.ThinkFun.com/EscapeTheRoom pour plus de détails.

Certains indices et objets sont visibles, d'autres cachés. Certains ne servent que dans la pièce où ils ont été trouvés, d'autres pourront être utiles dans un lieu ultérieur ou servir plusieurs fois. Enfin, certains indices se cachent également dans le texte de l'histoire ; soyez attentifs aux détails lors de la lecture.

Le scénario complet peut durer plusieurs heures. Si vous désirez scinder le jeu en plusieurs sessions, il est préférable de faire une pause juste après en avoir terminé avec une pièce, avant de pénétrer dans la suivante. Si vous préférez jouer en temps limité, réglez le chronomètre sur **2h30** et déclenchez-le lorsque vous entrez dans le salon.

+ ROUE DES SOLUTIONS +

La Roue des Solutions sert à confirmer que vous avez validé un niveau et que vous pouvez accéder à la pièce suivante. **Voici quelques explications afin de se familiariser avec le fonctionnement de la Roue.** Pour débloquer une porte / un objet, il vous faudra 3 symboles. La solution peut inclure n'importe quelle combinaison de 3 symboles (y compris des symboles similaires).

IMPORTANT :

- Lors de la résolution de chaque énigme, vous disposerez toujours d'indices indiquant quel anneau de la Roue des Solutions utiliser. Si vous examinez attentivement tous les détails de la maison et de l'histoire, vous n'aurez pas besoin de deviner lequel utiliser.
- Certaines pièces recèlent plus de 3 énigmes. Dans celles-ci, vous devez continuer à trouver les 3 bons symboles à enregistrer sur la Roue des Solutions. L'utilité des autres énigmes apparaîtra d'elle-même en temps voulu.

Quand vous pensez avoir trouvé les 3 symboles nécessaires pour débloquer une porte / un objet ...

- 1) Repérez le symbole jaune représentant votre pièce actuelle sur l'anneau extérieur de la Roue des Solutions.
- 2) Tournez chaque anneau de couleur pour aligner les 3 symboles de la solution que vous avez trouvés avec celui de l'anneau extérieur jaune.
- 3) Faites coulisser délicatement la languette jusqu'à ce que les 6 fenêtres soient ouvertes. Les fenêtres au centre de la Roue des Solutions vous indiqueront si vos 3 symboles sont corrects.

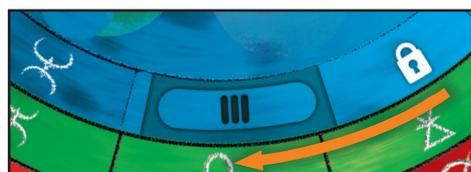


Symbole de buanderie
(machine à laver)



Faites coulisser vers la gauche
pour fermer les fenêtres.

• 10 •



Faites coulisser vers la droite
pour ouvrir les fenêtres.

• 11 •

Votre solution est correcte si ...

- ... le même symbole que celui sur l'anneau extérieur jaune apparaît à travers DEUX fenêtres de la Roue des Solutions.

Votre solution est incorrecte si ...

- ... aucun symbole n'apparaît dans les fenêtres de la Roue ou ...
- ... le(s) symbole(s) dans les fenêtres ne correspond(ent) pas à celui de la pièce sur l'anneau extérieur jaune.



Le symbole buanderie apparaît dans deux fenêtres.

Si vous vous êtes trompés, la Roue des Solutions ne vous dira pas quel(s) symbole(s) il faut changer. Réexaminez en détail tous les indices dans la pièce et cherchez des solutions alternatives, particulièrement en ce qui concerne les énigmes pour lesquelles vous n'étiez pas sûrs de la réponse.

- 4) Si la Roue des Solutions indique que vous avez trouvé les 3 bons symboles, vous pouvez pénétrer dans la nouvelle pièce indiquée dans le scénario.

IMPORTANT : Après chaque tentative sur la Roue des Solutions (que votre solution soit bonne ou mauvaise), faites coulisser la languette pour refermer les 6 fenêtres. Nous vous recommandons vivement de ne pas laisser les fenêtres ouvertes tandis que vous faites tourner la roue au hasard pour essayer de trouver les bonnes réponses en « devinant et en vérifiant ». **Vous ne feriez qu'irriter les esprits malveillants de la maison de poupée !**

+ INDICES +

Si vous êtes bloqués, utilisez nos indices en ligne sur :

www.ThinkFun.com/EscapeTheRoom

Vérifiez que vous êtes tous d'accord avant d'avoir recours aux indices. Si vous n'êtes pas sûrs de vouloir utiliser un indice, votez à main levée : la majorité l'emporte (le vote de votre hôte départage toute égalité).

+ DÉBUT DE LA PARTIE +

Quand vous êtes prêts, commencez par lire « L'histoire commence », page suivante. Pour une aventure encore plus palpitante en temps limité, réglez le chronomètre sur 2h30 et lancez-le quand le texte vous le dit. Sinon, vous êtes libres de vous amuser sans la pression du temps.

Bonne chance !



♦ L'HISTOIRE COMMENCE ♦

Aussi loin que vous puissiez vous en souvenir, la maison du vieux Mr. Garrity, au bout de la rue, avait toujours fait l'objet de rumeurs et d'histoires de fantômes de la part du voisinage. Dans votre famille, on raconte qu'il y a longtemps Mr. Garrity était un homme charmant qui vivait avec sa jeune fille Isabelle. Lorsqu'elle disparut, il barricada ses fenêtres et ne parla plus à personne.

La dernière fois que quelqu'un a aperçu le Mr. Garrity, il traversait le jardin à l'abandon pour se rendre dans son atelier, derrière la maison. Mais la nuit dernière, alors que vous regardiez par la fenêtre de votre chambre, bien après minuit, vous avez entrevu des ombres à travers la fenêtre brisée de l'atelier. De petites ombres, semblables à celles d'enfants. Vous devez absolument découvrir ce qu'il s'y trame avant qu'un malheur n'arrive...

Au milieu de la nuit, vous vous faufilez le long de la haie en direction de l'atelier abandonné. Les herbes hautes vous griffent les jambes tandis que vous avancez péniblement. Vous atteignez le bâtiment délabré et, au prix d'un effort considérable, vous réussissez à ouvrir la porte pour jeter un coup d'œil à l'intérieur.

L'atelier est étonnamment propre. Les étagères sont remplies d'outils d'ébénisterie tandis que d'autres, plus tranchants, recouvrent presque toute la surface de l'établi. Au centre de la pièce, sur une table, trône une maquette de la maison du Mr. Garrity : une maison de poupée avec d'étranges symboles gravés à l'intérieur et tout autour.

Surpris, vous approchez pour l'observer de plus près. Tandis que vous étudiez sa construction, vous admirez le souci du détail apporté à la maquette. Lentement, vous approchez votre main de l'intérieur de la maison, examinant ses moindres finitions. Au moment où votre doigt touche la maison, votre vision se trouble. Vous agrippez la table pour ne pas tomber mais tout s'obscurcit autour de vous.

Vous vous réveillez dans une pièce très éclairée. Elle ne paraît pas réelle ; elle ressemble plus à un décor. Quelque chose cloche.

Vous regardez frénétiquement autour de vous. De là où vous êtes, vous voyez l'atelier du Mr. Garrity ... mais... c'est impossible : tout est trop beaucoup grand et imposant ! Vous voyez tout... sauf la maison de poupée. C'est alors que vous réalisez avec horreur que ...

... vous êtes DANS la maison de poupée !

Si vous jouez en temps limité, lancez le chronomètre maintenant.

Continuez la lecture avec le chapitre « Le Salon ».



♦ LE SALON ♦

Vous êtes dans le salon de la maison de poupée. L'air est rempli de poussière en suspension et des toiles d'araignée pendent du plafond. Une araignée velue tisse tranquillement sa toile sur le mur, à côté d'une broderie au point de croix encadrée. Quelque chose attire votre attention au pied du mur opposé et vous décidez de traverser la pièce pour aller voir cela de plus près. On dirait les restes d'une bibliothèque effondrée ; les planches sont empilées sur le sol, le bois marqué par d'autres lignes étranges.

À côté des planches de la bibliothèque, un tapis usé semble avoir été rafistolé avec des bouts de tissus. Il est plutôt mal assemblé et ses motifs ne coïncident pas.

Une poupée de porcelaine aux yeux de verre sans vie gît au milieu de la pièce. Vous ne pouvez vous empêcher de penser qu'une énergie étrange et troublante en émane.

Soudain, vous percevez la voix fragile d'une petite fille : « Oh,... oh non... »

Vous regardez tout autour de vous pour trouver d'où vient cette voix mais il n'y a que vous dans la pièce.

« Vous resterez prisonniers à jamais si vous restez... essayez de sortir de cette maison... »

Vous scrutez la pièce comme des fous, cherchant la source de cette voix étrange qui vous revient en écho. Puis, doucement, vos regards se tournent vers la poupée de porcelaine, terrifiés. Vous ne détectez pas le moindre signe de mouvement dans son sourire finement peint, mais tandis que vous l'observez, sa tête se tourne doucement vers vous. La voix creuse semble venir à la fois de l'intérieur de la poupée, mais aussi de la maison elle-même, comme un écho distant.

« Certaines choses sont cassées... certaines peuvent être reconstituées... certaines perdues à jamais... certaines sans âme... »

Pris de panique, vous vous précipitez vers la porte sur le côté de la pièce et vous trébuchez quand le vieux tapis glisse sous vos pieds. Mais la porte est fermée à clé !

« Vous ne vous échapperez jamais à temps... »

Quelque part dans la maison, vous entendez des gémissements et des cris étouffés.

Qu'est-ce qui se passe ? Comment sortir ? Et pourquoi ces démangeaisons d'un seul coup ?

Vous devez maintenant trouver les 3 symboles nécessaires pour ouvrir la porte.

Lorsque vous aurez réussi à trouver ces symboles, continuez la lecture page 14 – La Cuisine.



* LA CUISINE *

À peine avez-vous rentré le dernier symbole dans l'étrange marque gravée dans la porte, que vous sentez l'air qui vous entoure se déplacer et la porte s'ouvre lentement. Vous vous apprêtez à la franchir mais vous jetez un dernier coup d'œil en arrière, dans le salon. Vous croisez le regard vide de la poupée de porcelaine et vous entendez de nouveau son étrange voix.

« Ne m'abandonnez pas... »

Vous décidez d'emmener la poupée avec vous ; sa voix semble si désespérée... La poupée est troublante mais vous ne pouvez pas la laisser si elle vous demande clairement de l'aider.

Vous repartez vers la porte ouverte et pénétrez dans la cuisine. Le réfrigérateur semble légèrement de travers comme s'il avait été récemment déplacé. À côté, telle une mise en scène macabre, des bocaux en verre sont alignés, chacun contenant un certain nombre de choses terrifiantes : des cheveux, des bras et des yeux de poupée. Votre esprit tourne dans tous les sens, dans une spirale infernale. Qu'est-ce qui se passe ?

Un bruissement de feuilles mortes vous fait sursauter et vous vous retrouvez nez à nez avec une grande feuille de papier contre l'un des murs. Le papier remue et vous découvrez des fragments d'images imprimés : les parties d'un dessin ressemblant à une fille ordinaire, de taille moyenne portant des vêtements ternes. C'est une poupée de papier ! Mais l'image est brouillée : si certaines parties de la poupée sont normales, d'autres, plus troublantes, vous rendent mal à l'aise quand vous les observez.

Le bruissement reprend, le papier remue et vous remarquez alors que l'un de ses yeux se tourne vers vous. Les traits normaux du visage de la poupée semblent désespérés, comme s'ils vous suppliaient de lui venir en aide.

Votre regard se porte ensuite sur une petite table partiellement dressée pour le repas, étrangement adorable au milieu du sinistre décor du reste de la maison. La peur vous envahit petit à petit et vos jambes commencent à flageoler. Vous tirez une des trois chaises et vous vous asseyez pour vous remettre ; c'est alors que vous remarquez que quelque chose de rouge a été renversé sur le sol.

La porte de la cuisine se referme bruyamment ! Un frisson vous transperce de la tête aux pieds : le Mal rôde dans cette maison.

Vous devez maintenant trouver les 3 symboles nécessaires pour ouvrir la porte.

Lorsque vous aurez réussi à trouver ces symboles, continuez la lecture page 16 – La Chambre.



* LA CHAMBRE *

À peine avez vous fini de compléter les symboles sur les motifs de la porte que vous sentez de nouveau l'air qui vous entoure se déplacer. La poupée de papier parle avec le même écho lointain dans la voix que la poupée de porcelaine, bien que plus sèche et grinçante.

« Nous aussi sommes entrés dans la maison... et nous n'avons pas pu nous échapper... Sauvez-nous, par pitié... »

Au moment où vous entrez dans la pièce, vous entendez de faibles bruits à chacun de vos mouvements, semblables à la compression et au frottement de quelque chose de mou. La pièce est incroyablement colorée, comme s'il s'agissait d'une chambre d'enfant. Au mur est accrochée une peinture inquiétante, dans un cadre décoré qui vous semble familier. Une vieille armoire vermoulue se dresse le long du mur et vous remarquez des éraflures sur le sol.

Une voix grinçante s'échappe de nouveau de la poupée de papier :
« Avancez prudemment... »

Vous faites un pas en avant quand, tout à coup, quelque chose traverse la pièce pour disparaître dans un coin sombre. Vous essayez de savoir ce que c'est et distinguez un simple petit personnage en toile de jute, à peine visible, tombé contre le mur. Vous entendez une nouvelle voix, lointaine et effrayée, comme les précédentes, mais cette fois étouffée : « Pas... encore... »

Alors que vous continuez d'avancer dans la pièce, la voix sèche de la poupée de papier se fait de nouveau entendre, effrayée :

« Aidez-nous... »

Vous marquez une pause au pied du lit quand vous sentez un frottement contre votre jambe. Mais lorsque vous baissez les yeux, vous ne voyez rien. Votre rythme cardiaque accélère et vous entendez l'écho de la voix de la poupée de porcelaine :

« Sentez-vous les épingles et les aiguilles ? Ne restez pas coincés trop longtemps... »

Vous devez maintenant trouver les 3 symboles nécessaires pour ouvrir la porte.

Lorsque vous aurez réussi à trouver ces symboles, continuez la lecture page 18 – La Salle De Bains.





* LA SALLE DE BAINS *

Une fois de plus, vous sentez un courant d'air lorsque la porte est déverrouillée et s'ouvre. Vous entendez de nouveau l'écho lointain de la voix de la poupée de porcelaine. « La maison est en colère... » dit-elle, d'un ton pas totalement effrayé, mais quelque peu différent.

Vous ouvrez la porte et regardez dans la salle de bains embuée, l'air inquiet. Il est difficile de distinguer plus de détails car la vapeur dans la pièce diffuse la faible lumière. Vous marchez à tâtons vers le lavabo, essayez la condensation sur le miroir et... êtes horrifiés par ce que vous découvrez.

Votre tête gonflée est emmaillotée dans un tissu blanc et vos cheveux semblent plus épais, comme des fils grossiers. Vous êtes en train de vous transformer en poupée de chiffon !!! Vous baissez la tête et voyez les visages sans vie des poupées de porcelaine, de papier et vaudou qui vous fixent toutes d'un air blafard.

La voix étouffée se manifeste de nouveau : « Maintenant, vous comprenez... Il faut vous échapper... »

Terrifiés, vous commencez à fouiller la pièce sombre envahie de vapeur. Vous levez les yeux et faites un bond en arrière en apercevant l'extrémité de la queue d'un énorme mille-pattes disparaître et le répugnant insecte enrouler son long corps autour d'une échelle escamotable fixée au plafond. D'un coup sec, vous faites descendre l'échelle, qui s'abat sur le sol. Ses charnières paraissent usées, comme si elle était régulièrement dépliée et repliée.

Vous percevez des coups, suivis d'un gargouillement étouffé. Malgré la chaleur moite, vous vous mettez à frissonner à la vue d'un liquide sombre, aussi noir que de l'encre, qui s'écoule sous le rideau de douche.

« AU SECOURS, AU SEC... », crie une voix, interrompue soudain par un SPLASH !

Puis, plus un bruit.

Un gémissement plaintif émane de la poupée vaudou lorsque vous vous approchez du rideau.

« Non, ne... » supplie l'écho de la poupée de porcelaine.

Lentement, vous écartez le rideau et découvrez la baignoire remplie à ras bords d'un épais liquide, comme de l'encre. Dans la noirceur des profondeurs, une poupée en celluloid, ligotée avec des cordes, vous fixe.

**Vous devez maintenant trouver les 3 symboles
nécessaires pour ouvrir la porte.**

**Lorsque vous aurez réussi à trouver ces symboles,
continuez la lecture page 20 – Le Grenier.**





• LE GRENIER •

Vous ne prêtez plus attention au courant d'air devenu familier et vous grimpez rapidement à l'échelle, non sans appréhension, jusqu'à la trappe dans le plafond. Vous jetez un coup d'œil circulaire et repérez un coffre en bois cadencé, au fond de la pièce.

Les paroles de la poupée de porcelaine se répercutent à vos oreilles : « Votre temps est compté... »

La lumière inonde le grenier à travers la grande fenêtre ronde. Dans le coin à l'autre bout de la pièce, vous remarquez la base d'un objet circulaire. Vous reconnaissez un motif peint en orange et comprenez qu'il s'agit d'une poupée russe décolorée en bois.

« NON ! »

Un cri strident, différent de toutes les voix que vous avez pu entendre depuis que vous avez pénétré dans la maison de poupée, vous fait sursauter et vous lâchez la poupée russe sur le sol.

« Pas elle... » Vous réalisez que cette voix sèche vient de la poupée de porcelaine.

En réponse, plusieurs voix menues émanant de la poupée russe vous supplient à l'unisson : « Elle... elle ne veut pas vous aider... ». Comme celui des autres, le visage de la poupée russe demeure impassible et sans vie.

Tandis que vous vous baissez pour ramasser les autres poupées, vous remarquez qu'elles sont toujours là où vous les aviez lâchées auparavant...

... à l'exception de la poupée en porcelaine colorée.

Vous entendez les voix apaisées des autres poupées : « Nos secrets ouvriront le coffre... Nous vous les révélerons... juste à temps... »

La tête de la poupée de porcelaine se tourne vers les autres, furieuse.

Vous devez maintenant trouver les 3 symboles nécessaires pour ouvrir le coffre.

Lorsque vous aurez réussi à trouver ces symboles, continuez la lecture page 22 – Le Coffre.





♦ LE COFFRE ♦

Au moment où le cadenas du coffre s'ouvre, la voix de la poupée de porcelaine éplit la pièce, mais au lieu d'être calme et lointaine, elle est puissante et cruelle.

« Votre temps est écoulé ! Vous êtes encore dans la maison et vous y resterez pour toujours ! »

Vous détectez soudain un mouvement derrière vous. Vous vous retournez. La poupée de porcelaine s'agite et tremble de tous ses petits membres tandis qu'elle prend vie ! Ses yeux se mettent à briller d'un rouge diabolique, comme un feu surgi d'outre-tombe, accompagné d'un gloussement cruel qui envahit l'air autour de vous

Dans toutes les pièces retentit la voix de la poupée : « Vous ne vous échapperez plus désormais ! Cela fait trop longtemps que je supporte la solitude de cette maison ! Jour après jour, toujours seule ! Mes amis sont bien venus me chercher, mais maintenant, ils ne joueront plus jamais avec moi. C'est vous qui allez prendre leur place ! Quelqu'un doit jouer avec moi et c'est à votre tour. Vous resterez ici pour l'éternité ! »

Vous manquez de tomber à la renverse quand vous entendez la poupée derrière vous chuchoter :

« Il n'est pas trop tard... ligotez-la... Tissez le bon modèle pour l'immobiliser... »

**Lorsque vous aurez résolu cette énigme,
continuez la lecture page 24 – La Fin.**





✦ LA FIN ✦

Vous tissez rapidement les bandelettes. Au moment où la poupée de porcelaine s'apprête à se ruer sur vous, vous les lancez sur sa poitrine. Elles glissent et s'enroulent autour d'elle, lui maintenant les bras le long du corps. Elle siffle et crache de terreur, mais lorsque les bandelettes se retrouvent attachées derrière son dos, elle redevient soudain faible et immobile, une poupée normale. Quel que soit l'esprit diabolique qui s'était emparé de son esprit, il semble désormais maîtrisé.

L'air se déplace et votre vision s'assombrit à nouveau. Des couleurs et des formes défilent devant vous, et vous vous retrouvez debout dans l'atelier. Lorsque l'obscurité se dissipe, la maison de poupée commence à s'estomper sous vos yeux. L'esprit du Mal qui la hantait s'évanouit et la maison redevient silencieuse et inanimée, juste une vieille maison de poupée abandonnée.

Debout d'un côté de la table, quatre jeunes enfants sont blottis les uns contre les autres, complètement apeurés. Vous suivez leur regard fixé sur l'autre côté de la table. Là se tient une enfant seule, une fillette avec de longues boucles et une chemise de nuit blanche immaculée, l'air particulièrement hébété. Vous la reconnaissez aux portraits dans la maison de poupée.

« Isabelle ? »

Avant qu'elle n'ait eu le temps de répondre, la porte de l'atelier s'ouvre avec fracas derrière vous. Vous faites volte-face. Mr. Garrity est là, devant vous. Il est à bout de souffle mais ses yeux bleu clair fixent la petite fille. Vous vous tournez vers elle. « Papa » murmure-t-elle, avant de s'évanouir sur le sol.

Il se précipite vers elle et berce son petit corps tout en pleurant. Vous le laissez quelques instants avant de l'interrompre : « Mr. Garrity, qu'est-ce qui se passe ? ».

Il se reprend un peu et vous demande avec insistance : « S'il vous plaît, ramenez ces enfants chez eux. Isabelle et moi devons sortir d'ici, mais je vous promets que je vous raconterai tout. » Il se penche sur sa fille et l'emmène au dehors sans même vous laisser le temps de répondre.

Vous rassemblez les enfants, essayant de les consoler de votre mieux, et quittez l'atelier. Vous les rendez un à un à leur famille. Elles sont toutes si heureuses de ces retrouvailles qu'elles posent à peine des questions.

Après cette nuit-là, le Mr. Garrity ne donna plus aucun signe de vie, et Isabelle encore moins. Et puis, quelques semaines après votre terrifiante aventure, vous recevez une lettre :

« J'avais promis de tout vous expliquer. Alors voilà : Il y a des années, j'ai appris que certains types de magie étaient en fait bien réels. Ces connaissances m'ont donné envie de fabriquer une maison de poupée enchantée pour Isabelle. J'étais si fier de mon œuvre : le cadeau parfait pour une petite fille parfaite. Mais tandis que j'allais y ajouter le charme final, Isabelle est entrée dans mon atelier au plus mauvais moment. Elle a été transformée en poupée de porcelaine et j'étais incapable d'inverser le processus.

J'ai tout essayé mais il semblait que plus elle restait prisonnière, plus le pouvoir diabolique de la maison s'emparait d'elle. Elle n'était tout simplement... plus elle-même. Chaque jour, j'essayais de la délivrer, mais rien n'avait d'effet, ni sur la poupée, ni sur la maison. Impossible même de la casser. Ses amis ont commencé à sortir de chez eux en cachette, la nuit, pour partir à sa recherche, et à chaque fois, au petit matin, j'ai retrouvé une nouvelle poupée dans la maison.

Je ne sais pas comment, mais vous avez réussi à briser le sort ! Vous avez détruit la maison de poupée et le diable qui la hantait. Merci, du fond du cœur ! »

Au dos de la lettre, vous trouvez un autre morceau de papier. Des personnages ont été griffonnés au pastel, sûrement par Isabelle et ses amis... et non plus par des poupées.

Félicitations !

Vous avez sauvé les enfants de cette maison ensorcelée et réussi à vous échapper de *La Maison de poupée maudite* !

✦ À PROPOS DES AUTEURS ✦

Nicholas Cravotta et Rebecca Bleau ne cessent de créer ensemble depuis plus de 20 ans. Rebecca est même une artiste talentueuse, déjà primée. Pour en savoir plus sur leurs jeux et casse-tête, rendez-vous sur :

www.BlueMatterGames.com

✦ ILLUSTRATIONS DU JEU ✦

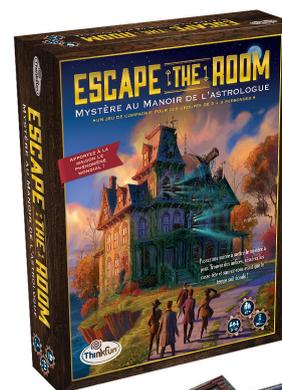
Escape the Room – La Maison de poupée maudite a été illustré par **Monsters Pit**.

Attention : ce jeu contient des piles non remplaçables.



Les produits marqués de ce symbole doivent être éliminés de la manière suivante :

Ne jetez jamais les composants électriques de ce jeu dans la poubelle normale, mais déposez-les dans un centre de tri destiné aux appareils électriques usagés. Renseignez-vous auprès de la mairie sur l'élimination appropriée de ces déchets.



ESCAPE THE ROOM

♦ MYSTÈRE AU MANOIR DE L'ASTROLOGUE ♦

Nous sommes en 1869 et l'astronome très réputé dans sa petite ville n'a pas été vu depuis le décès prématuré de sa femme. Récemment, des événements étranges se sont déroulés dans ce manoir – des bruits puissants et étranges, une senteur désagréable et des volutes de fumée s'échappant de l'observatoire. C'est à vos invités et vous de résoudre le mystère du Manoir de l'astrologue !

Âge : 10+

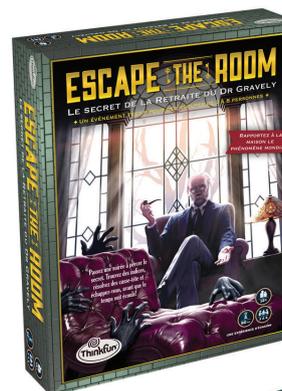


ESCAPE THE ROOM

LE SECRET DE LA RETRAITE
♦ DU DR GRAVELY ♦

Nous sommes en 1913 et vous êtes l'heureux gagnant d'un séjour gratuit à la Retraite Foxcrest, où le célèbre Dr Gravelly a amélioré les toutes dernières innovations en matière de cures thermales et de détente offertes aux personnes de statut social élevé. Vous faites un long voyage en train vers la Retraite, tous frais payés. Toutefois, à votre arrivée, il se peut que vous et les autres invités constatiez que la « retraite de santé » n'est pas ce qu'elle paraît...

Âge : 13+



Le but de ThinkFun® : Enflammez votre esprit !

ThinkFun est le leader mondial des jeux de logique, des jeux si innovants et passionnants que vous ne pourrez plus vous en passer. Les jeux ThinkFun aiguisent l'esprit de réflexion de toute la famille, pour des heures de plaisir !



www.ThinkFun.fr



ThinkFun Inc. 1725 Jamieson Avenue, Alexandria, Virginia 22314 USA
© 2020 ThinkFun, Inc. Tous droits réservés. FABRIQUÉ EN CHINE. 106. #76 372 6. IN01.