

Modèle

00 - NOM	00




Utilisez la machine n°02
dans l'application.



Défaussez 00 et 00.

On prend on copie et on colle dans une autre
page

Règle du jeu

Ouvrir l'application et prendre
les cartes qui sont indiquées.

Le symbole 
indique une machine, il faut
entrer le numéro de la carte
dans l'application

Les cartes avec des symboles
 et 
peuvent se combiner. Il faut
prendre la carte
correspondante à l'addition
des deux cartes



Lien vers l'application

P - Placard à balles ?

P

Vous vous réveillez dans un placard. Heureusement, il y a de la lumière, malheureusement, vous constatez que la seule porte présente est fermée.

Vous décidez d'inspecter les lieux.

Lancez le jeu et retournez cette carte

D - Douches

D

Vous vous réveillez dans les douches.

Vous avez mal à la tête et vous êtes habillé.

Comment êtes vous arrivé là ?

Vous décidez d'inspecter les lieux.

Lancez le jeu et retournez cette carte

24 - Balais et autres

24

15 - Balais



15

03 - Pied de biche



03

05 - Patte de biche



05

21 - Batte



21

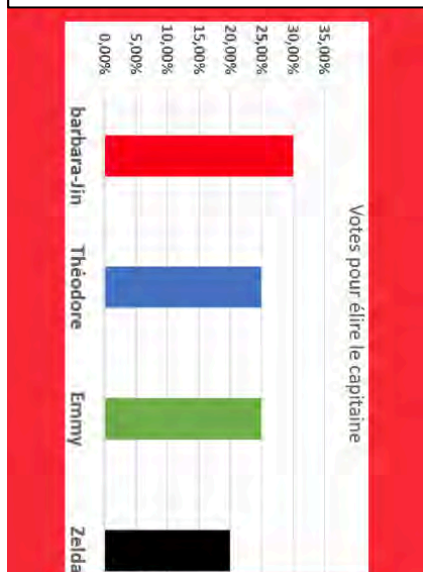
08 - Grille fermée



Si elle était ouverte, je
pourrais m'y faufiler !

08

12 - Affiche



12

17 - Casier



Le casier est bloqué, il faudrait le forcer.

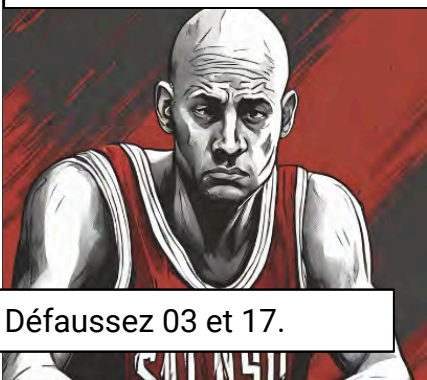


17

20 - Casier ouvert



Quelqu'un était coincé dans le casier !



Défaussez 03 et 17.

J'étais capitaine, trouve mon nom et je te donnerai un indice pour ouvrir le placard !

20

10 - Maillot

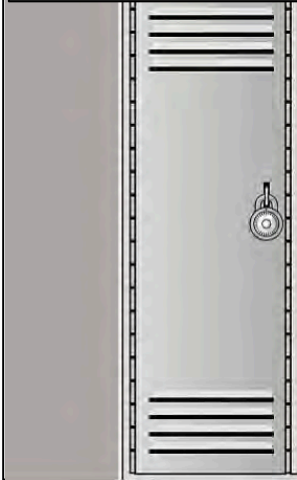


10

39 - placard



Il y a un cadenas, si seulement
je connaissais le code !



39

97 - Porte

La porte est fermée à clef



97

92 - L'indice

$$\text{basketball} + \text{magnifying glass} = 15$$

$$2 \text{ basketballs} + \text{key} = 23$$

$$2 \text{ magnifying glasses} + \text{basketball} = 11$$

code : $2 \text{ basketballs} \cdot \text{basketball} \cdot \text{magnifying glass}$

92

25 - tournevis



25

23 - NON

Balayez ! Astiquez!
Et tout ça en chantant !
Essayez autre chose !



23

11 - NON

Le pied de biche ne sert à
rien ici !
Essaye autre chose !



11

13 - NON

Vous promenez la patte de
biche sur la grille, mais rien
ne se passe.
Essayez autre chose !



13

29 - NON

Vous tapez, tapez, tapez,
mais cela ne fait pas
avancer les choses !
Essayez autre chose !



29

32 - NON

Arrêtez de vouloir tout
nettoyer!
Essayez autre chose !



32

22 - NON

La patte de biche se casse.
Défaussez la carte 5
Essayez quelque chose de plus solide.



22

38 - NON

Vous tapez avec la batte et
vous entendez un
gémissement qui vient du
casier, mais il ne s'ouvre pas.
Essayez autre chose !



38

33 - Vestiaire

?

Vous vous glissez dans le
conduit et vous débouchez
sur un vestiaire d'arbitre.
A l'odeur, vous sentez qu'il
est resté fermé depuis trop
longtemps.

Défaussez 25 et 08.

Prenez la carte A.

33

A - Vestiaire arbitre



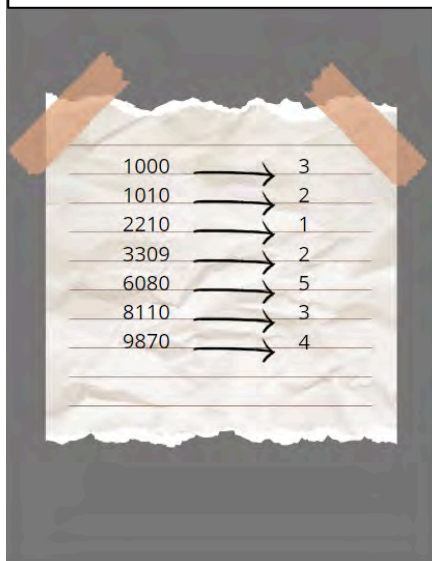
A

71 - Affiche



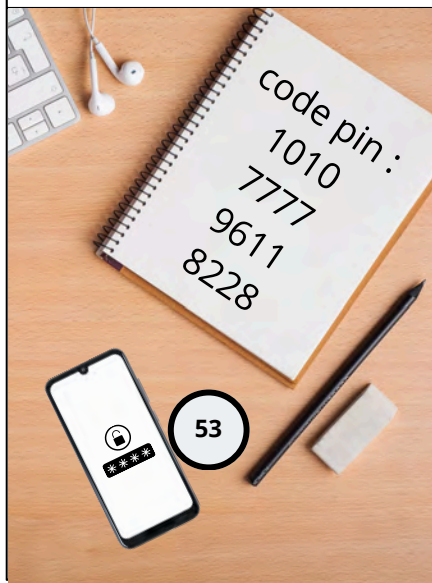
71

64 - Des notes



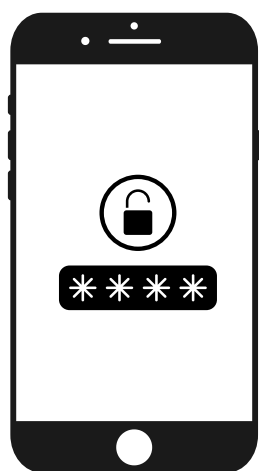
64

51 - Bureau



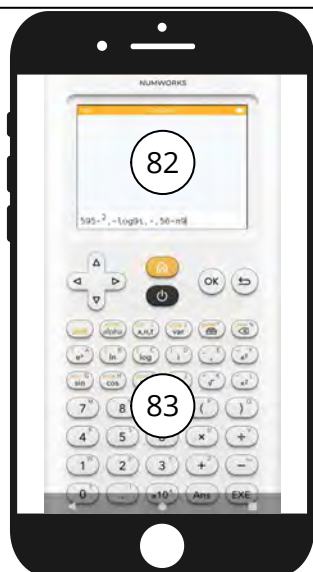
51

53 - Téléphone



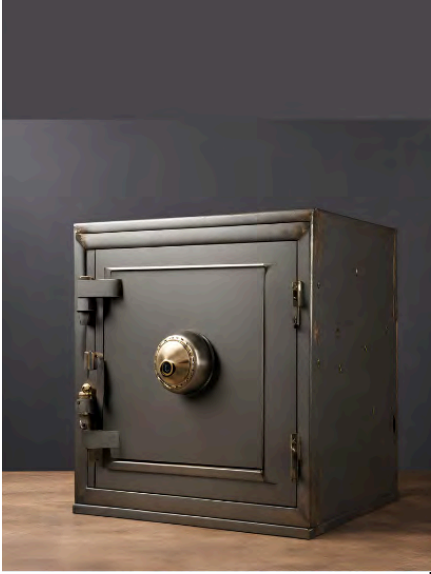
53

35 - Téléphone



35

44 - coffre fort



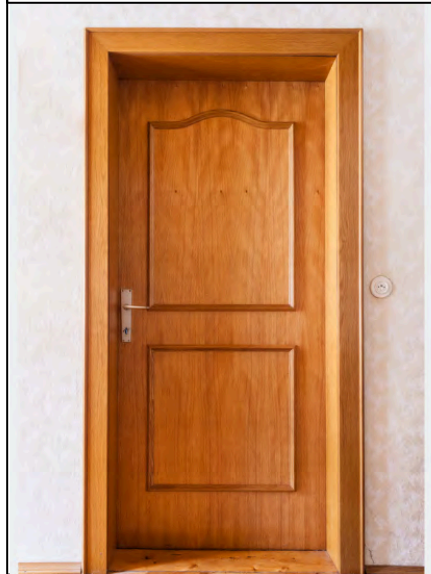
44

30 - clé



30

27 - Porte fermée



27

57 - enfin libre ?

Vous voilà sortis du vestiaire.
L'air est plus frais.
Vous regardez autour de vous.

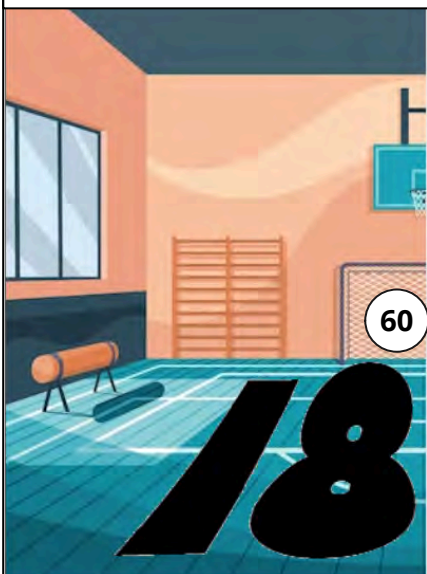


Défaussez 27, 30.

Prenez la carte E.

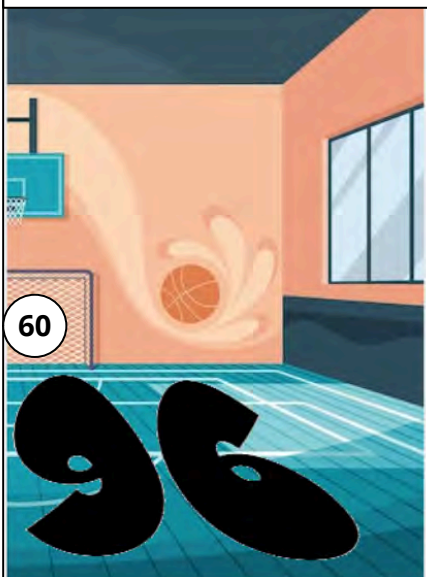
57

E - Entrée 1



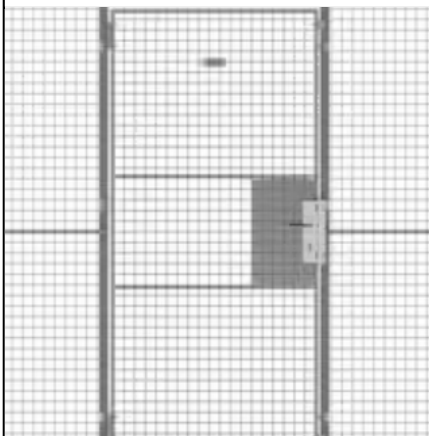
E

F - Entrée 2



F

60 - Une issue

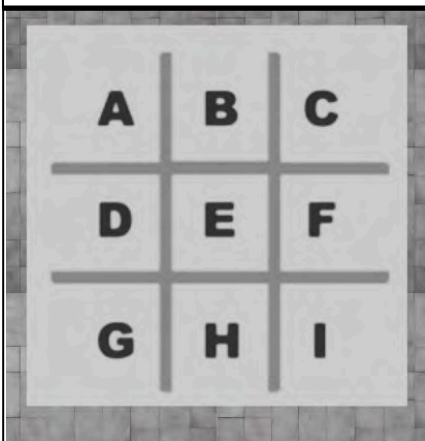


C'est la dernière porte.
Entrez le digicode dans
l'application pour sortir.

60

74 - Carrelage

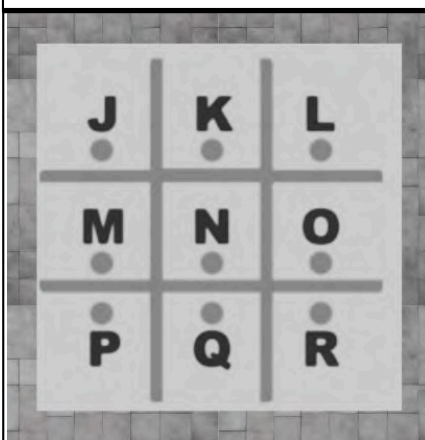
Une drôle d'inscription sur le
carrelage de cette douche



74

75 - Carrelage

Une drôle d'inscription sur le
carrelage de cette douche



75

88 - Une affiche



Il me semble que j'ai déjà
vu ces symboles.

88

76 - Carrelage

Une drôle d'inscription sur le
carrelage de cette douche



76

77 - Carrelage

Une drôle d'inscription sur le
carrelage de cette douche



77

47 - Une porte



47

L - Loge



L

66 - Ordinateur



Avec le bon code j'ai
l'impression que l'on peut
ouvrir des portes dans le
gymnase.



66

78 - dossiers

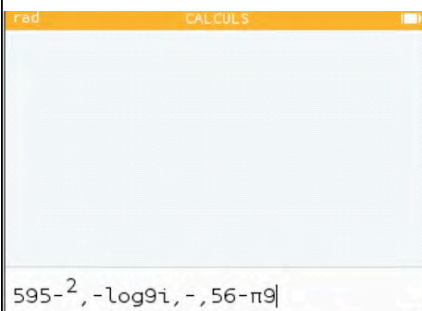
Un seul dossier lisible, mais à quoi peut servir ce code ?

```
1 c=2
2 o=3
3 if c==3:
4     d=8
5 else :
6     d=1
7 e=c+d-o
8 print(c,o,d,e)
```

78

82 - ecran

L'affichage est bizarre



82

83 - touches



83

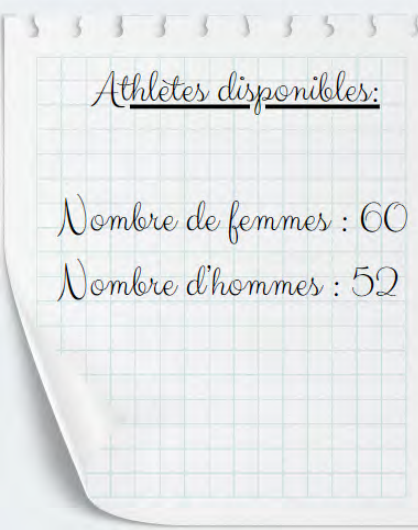
95 - Une boîte fermée 

Il nous faut 5 chiffres



95

40 - Feuille griffonnée



40

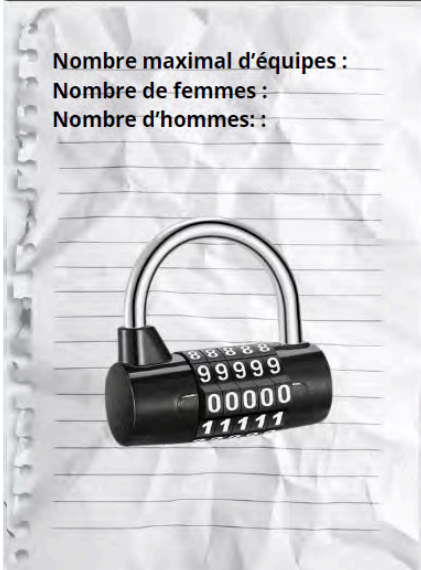
41 - Feuille pliée



41

04 - Feuille froissée

Nombre maximal d'équipes : _____
Nombre de femmes : _____
Nombre d'hommes: : _____



04