

# Escape Game en route pour Poudlard 2022

## Début du jeu

---

### BUS

Cliquer sur la porte du bus puis sur le contrôleur

Énigme des passagers

**Réponse : 47**

**Code obtenu : cliquer sur le lampadaire de droite et la roue avant**

### ARRIÈRE-COUR DU CHEMIN DE TRAVERSE

Cliquer sur le tonneau de droite

Énigme des classes grammaticales :  
classer les mots pour faire apparaître  
l'indice.

**Code obtenu : cliquer d'abord sur le  
bleu**

Cliquer sur le tonneau du milieu

Énigme des temps : classer les phrases  
pour faire apparaître l'indice.

**Code obtenu : cliquer sur le jaune en  
second**

Cliquer sur la caisse au sol

Énigme des types de phrases : classer les phrases pour faire apparaître l'indice.

**Code obtenu : cliquer sur le vert en dernier.**

Cliquer sur le défaut dans le mur et saisir le code : bleu jaune vert



## Quêtes principales

---

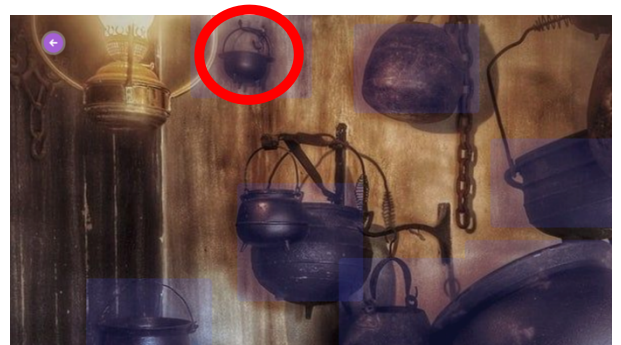
### MAGASIN DE CHAUDRONS

Cliquer sur la porte du magasin puis sur le petit chaudron  
en haut

Énigme des chaudrons à ranger dans l'ordre croissant de  
contenance.

**Réponse : 200mL<2L<2daL<200L**

**Mot clé à donner au maître du jeu et à noter : ROGUE**



### EYELOPS AU ROYAUME DU HIBOU

Cliquer sur la cage de gauche

Énigme des hiboux et des chats.

**Réponse : 6**

**Mot clé à donner au maître du jeu et à noter : HERMES**

## FLEURY ET BOTT ( LIBRAIRIE)



Cliquer sur le livre des monstres posé près du comptoir puis cliquer de nouveau sur le livre des monstres dans la cage.

Énigme des étagères et des livres

**Réponse : 16**

**Code cadenas obtenu : 777**

Saisir le code sur le cadenas

**Mot clé à donner au maître du jeu et à noter : LOCKART**

## MME GUIPURE( VETEMENTS)

Cliquer sur le mannequin dans la vitrine

Énigme des achats de vêtements.

**Réponse : 176**

**Mot clé à donner au maître du jeu et à noter : BEAUXBATONS**

## GRINGOTTS ( BANQUE)

Cliquer sur le gobelin

Énigme du code du coffre.

**Code coffre obtenu : 24**

Saisir le code sur le pavé numérique

**Mot clé à donner au maître du jeu et à noter : GRIPSEC**

## OLLIVANDER BAGUETTES MAGIQUES

Cliquer sur la porte puis après la vidéo, cliquer sur Ollivander.

Énigme des baguettes et des boîtes

**Réponse : 59**

**Mot clé à donner au maître du jeu et à noter : KRUM**

## WEASLEY WIZARD WHEEZES

Cliquer sur la tête au-dessus de la porte d'entrée puis après la vidéo, cliquer sur le jumeau de droite.

**Mot clé à donner au maître du jeu et à noter : BERTIE**

## APOTHIKAIRE

Cliquer sur la plaque « open ».

Énigme sur le matériel de la classe en anglais. Relier image et son.

**Mot clé à donner au maître du jeu et à noter :MANDRAGORE**

## ACHAT BILLETS

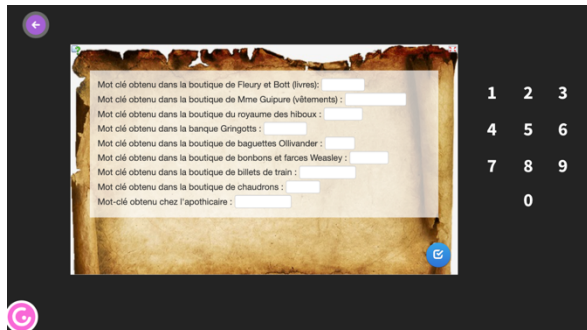
Énigme de déchiffrement alpha-numérique.

Phrase à décoder : combien font six fois neuf ?

Réponse : 54

Mot clé à donner au maître du jeu et à noter : LOCOMOTIVE

## Prendre le train



### GARE DE KING 'S CROSS DEPART DU TRAIN

Ressaisir les codes obtenus dans les quêtes principales.

Code obtenu à saisir sur le pavé : 20222023

## Quêtes annexes

### CHAUDRON BAVEUR

Cliquer sur le tableau.

Mot obtenu : TOM

Récompense : 1 gallion



### MAGASIN QUIDDITCH

Cliquer sur le carreau

Mot obtenu : VIF D'OR

Récompense : 1 gallion



### SCRIBBULUS

Cliquer sur la main.

Mot obtenu : ENCRE

SYMPATHIQUE

Récompense : 1 gallion



### FLORIAN FORTAROME

Cliquer sur le cornet glacé

Mot obtenu : SORBET

CITRON

Récompense : 1 gallion



### BARJOW ET BEURK

Cliquer sur la fenêtre en haut à gauche

Mot obtenu : COLLIER D'OPALE

Récompense : 1 gallion

