

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

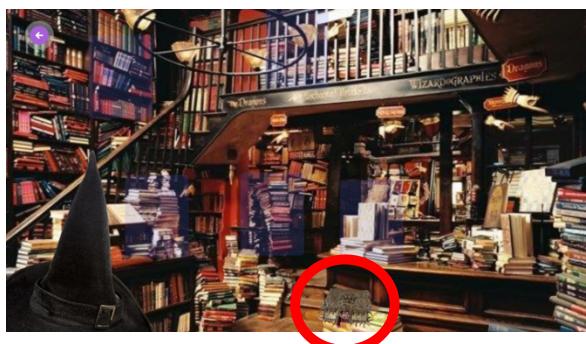
Cliquer sur la cage de gauche

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

APOTHICAIRE

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

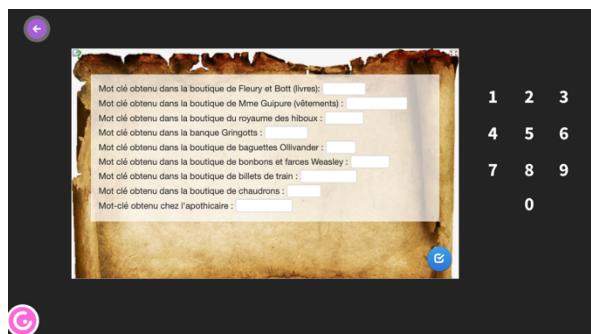
Énigme de déchiffrage alpha-numérique.

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

