

# Règles pour « LE REMEDE »

## Escape Game Pédagogique

### 1. Mise en place

Classer les cartes par ordres croissant puis former une pioche avec toutes les cartes faces cachées.

Lancer l'application scratch : « Interface LE REMEDE »

Lien : <https://scratch.mit.edu/projects/222553906/>

Prenez la Carte 01, lisez le scénario, l'aventure commence.

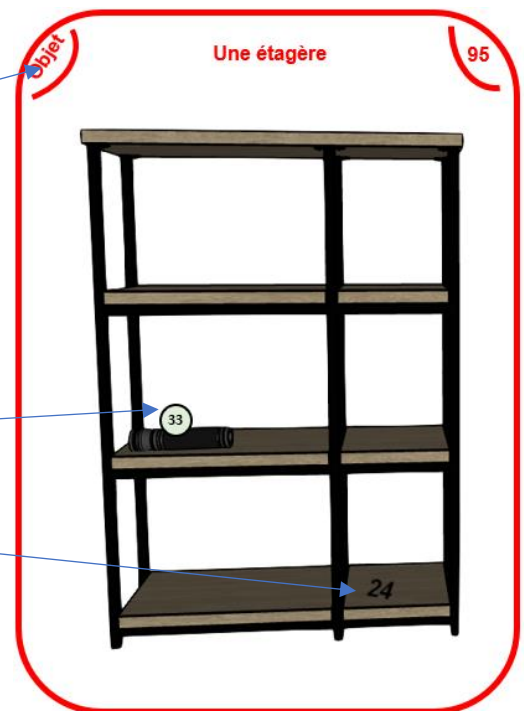
### 2. Les cartes

IL EXISTE PLUSIEURS TYPES DE CARTES :

Les cartes « Lieu » (contour violet)

Les cartes « Doc » (contour vert)

Les cartes « Objet » (contour rouge et bleu)



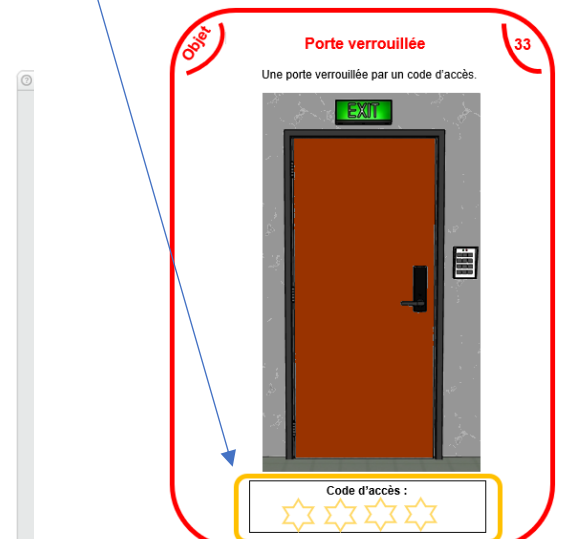
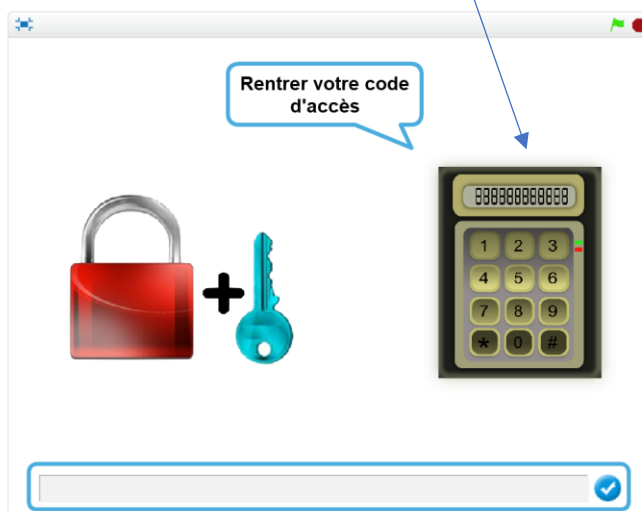
### 3. Prendre des nouvelles carte cartes

Vous pouvez prendre des nouvelles cartes quand :

- Vous voyez un numéro sur une carte sous la forme de numéro encerclé.
- Vous voyez un numéro caché dans le décor.
- L'interface vous demande de prendre une carte.

### 4. Trouver des codes d'accès

Quand une machine ou une porte est verrouillée par un code d'accès, vous devez déterminer le code et le renseigner dans l'interface.



## 5. Combiner des objets

Il est possible de combiner des objets en respectant la règle suivante :

Objet Rouge + Objet Bleu (toujours commencer par l'objet rouge)

On associe le **numéro de la carte rouge** avec le **numéro de la carte bleue** ce qui nous donne un code de chiffres à rentrer

### Exemple :

On souhaite combiner la « **lampe torche** » avec « **une pile** ».

On associe le numéro Rouge avec le numéro Bleu, donc le code à rentrer dans l'interface est 9324.

