

CHOIX

L'HISTOIRE SE TERMINE

Pendant la partie, en plus de résoudre des énigmes, vous ferez face à des choix. Certains seront mineurs, mais d'autres pourraient s'avérer cruciaux, prenez-les donc tous au sérieux. Lorsqu'on vous demande de remplacer une carte N par une carte N du paquet de réserve, trouvez d'abord la carte N du paquet de réserve, **DOUG** et prenez-la sans la regarder. Trouvez ensuite la carte N du paquet principal, remplacez-la par la carte de réserve, et rangez-la dans la boîte (encore une fois, sans la consulter). Nous recommandons décaler toutes les cartes remplacées dans un sachet plastique à part. Certains choix pourraient s'avérer fatals. Si vous échouez dans votre mission, revenez à fendroit où vous avez fait le mauvais choix et réessayez.

Une fois que vous aurez atteint la carte portant le mot « Fin », vous aurez fini l'histoire. Notez l'heure et faites la différence avec votre heure de départ pour savoir combien de temps cela vous aura pris. Pour obtenir votre score final, ajoutez 1 minute par erreur, 1 minute pour chaque INDICE 1, 2 minutes pour chaque INDICE 2, et 3 minutes pour chaque SOLUTION utilisée. Si votre total est inférieur à 60 minutes, vous avez réalisé une excellente performance ! Si cela dépasse 60 minutes, vous avez tout de même réussi à vous en tirer, et on espère que vous serez plus rapides dans les histoires suivantes.

Après avoir terminé une histoire, mettez toutes les cartes de la défausse dans un sachet zip et mettez le sachet dans la boîte (vous n'aurez plus besoin de ces cartes). Mettez les cartes principales et les cartes du paquet de réserve restantes dans deux sachets zip différents. Ne remettez pas les composants portables dans leurs enveloppes d'origine (mettez-les dans la boîte).

UNE NOUVELLE HISTOIRE DÉBUTE

RÉINITIALISER LE JEU

Pour commencer l'histoire suivante, prenez la carte correspondante du paquet principal. Prenez la carte 0002 pour la deuxième histoire, la carte 0003 pour la troisième histoire, et ainsi de suite. Après avoir fini l'histoire 5, mettez tous les composants de jeu dans la boîte 1, et ouvrez la boîte 2 pour continuer à jouer, en remettant le jeu en place, et en commençant à la carte 0006 du paquet principal. Ne transférez jamais les composants de la partie 1 à la partie 2, et vice versa !

Vous pouvez réinitialiser le jeu (disons, si vous voulez le prêter à vos amis). Pour ce faire, remettez tous les composants dans leurs enveloppes d'origine en consultant la liste des composants, mettez toutes les cartes aux chiffres noirs dans le paquet principal, et toutes les cartes aux chiffres rouges dans le paquet de réserve, puis classez chacun de ces paquets dans l'ordre croissant. Faites ceci séparément pour chaque boîte ; ne mélangez pas les composants des deux boîtes !

Auteurs : Martin H. Anderson, Alexander Parker, Elizabeth Hargrave
Illustrateurs : David Kravitz, Nikolajko Mikhailov, Victoria Kirkham, Victoria Elaine Johnson
Scénario : Martin Anderson, Alexander Parker, Elizabeth Hargrave
Développeurs : Victoria Kirkham, David Kravitz, Anna Sorenson
Chargé de production : David Hargrave
Responsable localisation France : Bertrand Aguiar
Traducteurs : Mélanie Basso



100, rue de la République
LIFE STYLE BOARDGAMES LTD.
100 rue de la République
WWW.LIFESTYLE-BOARDGAMES.FR



Distribution exclusive en France
Blackrock Games
10 rue des Filles
92000 Nanterre
France

WWW.BLACKROCKGAMES.FR

Clinique Psychiatrique North Oaks

ATTENTION
MATÉRIEL
CONFIDENTIEL
APPROUVE

ESCAPE FROM THE ASYLUM

RÈGLES

Les composants du jeu sont contenus dans deux boîtes.
Ne mélangez pas les composants des deux boîtes !

CONTENU

- **DEUX PAQUETS PRINCIPAUX**
(130 cartes pour la partie 1, 163 cartes pour la partie 2)
Ne mélangez pas ces cartes, et ne les consultez pas non plus.
- **DEUX PAQUETS DE RÉSERVE**
(8 cartes pour la partie 1, 15 cartes pour la partie 2)
Ne mélangez pas ces cartes, et ne les consultez pas non plus.
- **29 ENVELOPPES CORRESPONDANT À DIFFÉRENTS LIEUX DE L'ASILE**
Chaque enveloppe contient certains objets pouvant être trouvés dans ce lieu.
Ne consultez pas les enveloppes, et ne les ouvrez pas, jusqu'à ce que le jeu vous le demande. Ne retirez pas les substituants des enveloppes.
- **2 PLANS D'ÉTAGE**
- **6 LIVRETS INDICE ET SOLUTION**
- **6 FICHES DE TEMPS**
- **RÈGLES DU JEU**
- **2 LISTES DES COMPOSANTS**



12+

1+
JOUEURS10
HISTOIRES60 MIN
PAR HISTOIRE

Escape from the Asylum est une expérience d'escape room passionnante sous forme de jeu de société coopératif. Le jeu est divisé en deux parties, et chaque partie se déroule en cinq histoires. Dans chaque histoire, vous incarnez un personnage essayant de s'échapper de la clinique psychiatrique North Oaks. Pour cela, vous allez devoir résoudre des énigmes et prendre des décisions qui changeront le cours de votre vie. Dévoilez peu à peu l'intrigue et observez comment les histoires se croisent en jouant.

MISE EN PLACE

- 1 Rangez tout gadget technologique : l'asile est très vieux et n'a pas de couverture 4G. Pour vous échapper, il faudra vous débrouiller en étant rusés.
- 2 Pour résoudre certaines des énigmes, vous devrez prendre des notes. Ayez stylos et papier à portée de main.
Important : N'essayez pas sur les composants du jeu !
- 3 Les histoires doivent être dans l'ordre en commençant par l'histoire 1. En jouant les histoires 1 à 5, utilisez les composants de la boîte 1. En jouant les histoires 6 à 10, utilisez les composants de la boîte 2.


JOUER

Prenez la carte portant le numéro de l'histoire que vous jouez (pour la première histoire, la carte 0001). Lisez cette carte et suivez les instructions. Mettez les cartes que vous avez lues dans la défausse. Vous pouvez les regarder à tout moment.

- 4 Placez LE PLAN DE L'ÉTAGE, le paquet principal et le paquet de réserve à portée de tous les joueurs.
- 5 Gardez les LIVRETS Indice et SOLUTION à portée de main.
No les consulting pas encore.
- 6 Prenez LA FICHE DE TEMPS et notez l'heure.

Note : Pour vous permettre de trouver la bonne carte plus facilement, nous vous recommandons de trier les cartes en 10 piles distinctes (utilisez le premier chiffre des cartes).

ENVELOPPES

La plupart des pièces de l'asile correspondent à une enveloppe portant le même nombre. Lorsqu'on vous demande d'ouvrir une enveloppe, sortez tous les composants de cette enveloppe et examinez-les. Lorsque vous quittez une pièce, remettez tout son contenu dans l'enveloppe à l'exception des objets transportables (qui sont indiqués par le symbole main ). Gardez ces objets sur la table, visibles.

Certaines pièces sont fermées : il faut résoudre une énigme et trouver un code à 4 chiffres pour y accéder. Lorsque le jeu vous demande de prendre une enveloppe mais pas de l'ouvrir, examinez l'enveloppe elle-même. Elle peut porter un indice pour résoudre une énigme.

ÉNIGMES

Continuez à prendre des cartes et à les lire jusqu'à atteindre une carte qui ne comporte pas d'instruction menant à la prochaine carte. Cela veut dire que vous devez résoudre une énigme ! La réponse à chaque énigme est un code à 4 chiffres qui correspond à une carte du paquet principal. Une fois que vous avez le code, prenez la carte correspondante et lisez-la.


INDICES ET SOLUTIONS

Si vous êtes bloqués, vous pouvez toujours demander de l'aide. Il y a trois livrets Indice et Solution pour chaque partie : Indice 1, Indice 2 et Solution. Pour regarder un indice ou une solution, sélectionnez le livret correspondant et trouvez le numéro de la carte contenant l'énigme. Les indices trouvés dans les livrets sont dans l'ordre dans lequel vous pourrez les rencontrer. Ne regardez pas les autres indices ! Commencez toujours par l'indice 1, et, si vous avez toujours besoin d'aide, essayez avec l'Indice 2.

N'utilisez le livret Solution qu'en dernier recours.

PÉNALITÉS

À chaque fois que vous regardez un indice ou une solution, cochez une des cases correspondantes sur la fiche de temps. Notez cependant qu'il est impossible de sauter des indices. Si vous décidez de prendre directement la solution, vous devez cocher deux indices sur la fiche de temps. À la fin de la partie, chaque Indice 1 vous coûtera 1 minute, chaque Indice 2 vous coûtera 2 minutes, et chaque solution, 3 minutes. (Ajoutez-les à votre temps final.)

Si le code que vous avez trouvé ne correspond à aucune des cartes, vous avez fait une erreur. Marquez-la sur votre fiche de temps, et réessayez. Notez que la plupart des cartes portent un symbole dans leur coin supérieur gauche. Ce symbole correspond au personnage que vous jouez . Si le symbole de la carte que vous avez prise ne correspond pas au symbole de la première carte de l'histoire que vous jouez, cela signifie que vous avez fait une erreur. À la fin de la partie, chaque erreur vous coûtera 1 minute.

★★★★★

Clinic - Psychiatrique North Oaks