

➔ **A partir de la diapo 14 :**

« C'est parti ! Vous êtes désormais toutes et tous des personnels de l'université de Bordeaux, et une collègue à vous, l'enseignante-chercheuse Soline Descartes vous a laissé un message vocal. On l'écoute... »

[Sur la tablette : lancer l'audio ;

A la fin de l'audio :

- Faire signe à Aminata Diallo : mettre son casque ;
- Alma Ahmed : monter le son sur le téléphone bleu]

« Avant de partir, votre collègue Minh a une montre qui représente sa jauge d'énergie. Vous devez finir le jeu avant que celle-ci ne tombe à 0. Faites attention à elle »

« Commencez par son bureau, la porte est juste là. Mettez les casques qui se trouvent à l'entrée, sur la gauche. Et n'oubliez pas de toujours commencer par chercher le téléphone »

➔ **Les joueurs sont entrés dans la première salle :**

[Manuellement, aller déposer :

- Le téléphone bleu d'Alma Ahmed dans l'avant dernière salle ;
- L'enceinte + la brancher ;

Préparer le support pptx pour le débriefing : diapo 15]

➔ **Les joueurs sont à la deuxième énigme de la 1^{ère} salle (bureau de S.Descartes) :**

[Sur la tablette : allumer les lumières de la « Bibliothèque »]

➔ **Les joueurs ont activé le buzzer dans la 2^{ème} salle (bibliothèque) :**

[Sur la tablette :

- Allumer les lumières de la « Salle des serveurs » ;
- Lancer le fond sonore de la « Salle des serveurs » ;

Manuellement : allumer la lampe du coin depuis la dernière salle]

➔ **Le message apparaît sur le boîtier du 2nd panneau de la boîte des serveurs :**

[Sur tablette :

- Allumer la lumière de « ... » ;
- Lancer le fond sonore de « ... »]

➔ **Les joueurs entrent dans le « Bureau de la secrétaire du Professeur Dianka » :**

[Sur la tablette : faire clignoter la lumière déjà allumée pour que les joueurs soient attirés par le téléphone rose ;

Attention : 2 téléphones sont présents dans cette salle (rose et bleu) ; les joueurs doivent absolument commencer par le téléphone rose]

➔ Les joueurs ont lu la 1^{ère} énigme du téléphone rose :

[Sur la tablette : lancer audio « ... » qu'ils doivent écouter pour résoudre l'énigme ; Possibilité de relancer l'audio plusieurs fois si les joueurs ont des difficultés à résoudre l'énigme
Attention : penser à relancer le fond sonore « ... » de la salle après l'audio]

➔ Les joueurs ont résolu la 2nd énigme du téléphone rose :

[Sur la tablette :

- Éteindre : lumière de « ... » ;
- Lancer : lumières de « ... » et « ... » ;
- Faire clignoter : lumière « ... » pour que les joueurs soient attirés par le téléphone bleu]

➔ Les joueurs ont résolu la 1^{ère} énigme du téléphone bleu :

[Sur la tablette : faire clignoter la lumière « ... » pour que les joueurs sont attirés par le panneau du fond sur lequel se trouve le rebus (2nd énigme du téléphone bleu)]

➔ Les joueurs sont en train de résoudre la 2nd énigme du téléphone bleu :

[Manuellement, allumer dans la dernière salle :

- La « boule magique » ;
- Les 2 Leds blanches sur les panneaux ;

Sur la tablette : allumer lumière « ... »]

➔ Les joueurs ont résolu la 2nd énigme du téléphone bleu et s'apprêtent à entrer dans la dernière salle :

[Sortir de la salle :

- Laisser la porte entre-ouverte ;
- Intervenir quand les joueurs s'emparent du téléphone vert et commencent à lire l'énigme]

« Ah, vous êtes là ! Il faut qu'on se dépêche, la conférence de S.Descartes va bientôt débiter ! »

[Manuellement : poser la tablette devant l'écran de l'ordinateur]

« J'ai besoin de vous pour allumer l'ordinateur et lui transmettre les données. Minh ! Est-ce qu'il te reste de l'énergie ? Super ! Je vais te demander de positionner tes mains ici. Les autres, vous devez trouver une solution pour amener l'énergie de la boule, jusqu'à Minh pour allumer l'ordinateur.

Indice : « Le corps humain est conducteur ».

Ok, Minh, est-ce que tu ressens l'énergie ? Oui ? Top ! Peux-tu me donner les 2 mots de passe que vous avez trouvé dans la salle précédente ? (Empathie et Unicité) »

[Faire semblant de rentrer les mots de passe sur l'ordinateur ;

Sur la tablette : allumer la lumière « LED final »]

« Je crois que ça fonctionne... Oui ! J'envoie les données à Soline pour qu'elle puisse débiter sa conférence ! C'est grâce à vous ! Bravo ! »

[S'applaudir avec les joueurs]

« Attendez, je vois que Soline débute sa conférence, elle est en directe, nous allons regarder le début ensemble »

[Sur la tablette : tenir la tablette et montrer la vidéo « S.Descartes final » aux joueurs dans la dernière salle]

➔ **Remarques générales :**

[Position : le maître du jeu se trouve à une salle d'écart afin de pouvoir voir (à travers les panneaux) et écouter les joueurs ;

Sur la tablette : éteindre les lumières de la salle précédente, dès que les joueurs sont entrés dans la salle suivante ;

Intervention du maître du jeu, dans le cas d'un problème de manipulation de téléphone : si les joueurs ont avancé trop vite dans les énigmes (attention : être très attentif à l'énigme lue par le joueur), intervenir rapidement pour les remettre sur la bonne page]

➔ **Le jeu est terminé :**

« Vous pouvez enlever vos accessoires et sortir par cette porte, on se retrouve dans la salle du briefing »

[Faire le jeu en marche arrière, pour :

- Éteindre certaines lumières manuellement ;
- Remettre tous les téléphones sur la première page ;
- Salle Minh Nguyen : aucune énigme à réinstaller ;
- Salle Alma Ahmed : enlever les post-it avec les réponses des énigmes si les joueurs en ont utilisé ;
- Salle Carlos Lopez : aucune énigme à réinstaller ;
- Salle Charles Leclerc : débrancher tous les câbles des 2 panneaux ;
- Salle Francesco Piroli : enlever la pile du buzzer et la remettre dans le « livre » ;
- Salle Aminata Diallo : recacher les 4 indices (feuilles avec 1 numéro dessus) dans le bureau + vérifier que les joueurs tombent sur la vidéo de S.Descartes dès que la tablette est déverrouillée]

[Penser à charger :

- Les téléphones ;
- La tablette

- L'enceinte générale ;
- Accessoires des joueurs : montre de Minh Nguyen + enceinte de Alma Amhed + mp4 de Carlos Lopez)]