

Escape game numérique sur l'Europe des Lumières



Etape 1

On clique sur le buste de Voltaire au fond de la pièce. On arrive dans un salon. On clique sur des livres (4^{ème} rangée au centre). Puis on trouve un ensemble d'œuvres du XVIII^{ème} siècle. On repère les numéros portés par les 2 livres écrits par Voltaire : le 3 et le 6.

Etape 2

On clique sur les livres et on retourne dans le salon. On clique sur le tiroir de la commode près de la cheminée. On clique successivement et lentement sur les chiffres 3 et 6. On arrive dans un autre salon mondain, on trouve un livre au sol. On réalise le mémory permettant d'identifier les différents philosophes des Lumières. Une fois le mémory terminé, on obtient l'indice « Clé B ».

Etape 3

On clique sur la petite flèche pour retourner dans le salon. On clique sur la porte qui se trouve au fond de la pièce. On choisit la clé B. On arrive dans un nouveau salon de penseurs du XVIII^{ème}. On clique sur les pages que le personnage central tient dans ses mains. On arrive sur une carte. On sait que les philosophes français s'inspiraient dans leurs idées de la monarchie parlementaire anglaise. On clique sur le Royaume Uni.

Etape 4

On arrive dans un nouveau salon. On clique sur les livres situés dans la partie gauche de la bibliothèque (en bas). On trouve une lettre écrite par Voltaire à Genève en Suisse. On clique sur la flèche et on retourne dans le salon. On clique sur les livres qui sont dans la partie droite de la bibliothèque en bas. On découvre une carte. On clique sur la frontière suisse pour rejoindre Voltaire.

Etape 5

On arrive dans une bibliothèque. On choisit un livre (2^{ème} rayonnage en hauteur). On clique sur les malles en haut de la diligence pour accéder à nos lectures. Il faut alors effectuer un exercice dans lequel il faut trier les idées émanant des Lumières et celles de la monarchie absolue. Une fois l'exercice effectué, on obtient l'indice « Prends le chemin qui monte ».

Etape 6

On clique sur la flèche puis sur le chemin qui monte sur la photographie. On arrive dans une imprimerie. On clique sur des pages entrain de sécher en haut de l'image. On réalise le mot croisé :

1. tolérance
2. liberté
3. égalité
4. Voltaire
5. Rousseau
6. Encyclopédie

En remplissant tous les mots correctement (avec accents) on obtient le code ROUGE.

Etape 7

On clique sur la petite flèche, on revient dans l'imprimerie. Cette fois, on clique sur le tiroir du premier plan et on choisit la clé rouge. Le tiroir s'ouvre et on peut récupérer le livre.

On arrive devant le château de Voltaire à Ferney. On clique sur la porte puis sur le cadenas. On voit apparaître l'indice « Première édition de l'Encyclopédie ». On reconstitue alors la date 1751 « I VII V I » en cliquant lentement sur chaque chiffre.

Etape 8

On arrive dans le salon de Voltaire. Il faut cliquer sur le bon personnage pour réussir la mission (homme au fond du tableau qui porte un bonnet brun). Sinon on tombe sur une page présentant les différents philosophes, on retourne dans le salon et on clique sur Voltaire que l'on reconnaît.