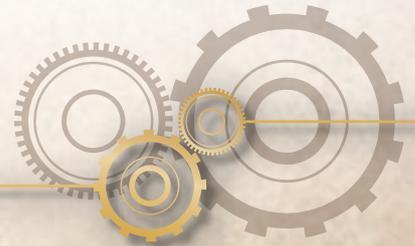


La
Légende
de Grégoire

Les Rouages du Temps

Communiqué de Presse

Le jeu d'énigmes et d'enquête inédit
dans le centre historique



Un jeu tout public

*Proposé par
l'Office de Tourisme*



Présentation

Un nouveau jeu dans le centre historique proposé par l'office de tourisme, en collaboration avec Escape Mind.

Une expérience inédite pour vivre une aventure mêlant énigmes, escape game et chasse au trésor.

Les joueurs partiront sur les traces du Professeur Grégoire, mystérieux alchimiste et astronome istréen originaire du XVIème siècle.

Ils devront mener une quête dans la cité d'Ystrio pour retrouver le fameux secret de G, dissimulé d'après la légende dans une boîte à l'abri du Temps.

Pour mener à bien leur mission, ils disposeront d'un sac rempli d'objets insolites, parmi lesquels un curieux mécanisme de rouages, le carnet de Grégoire, un stylo magique, un parchemin avec le plan d'Ystrio et des constellations, ou encore une fiole de sang...

Ce jeu a été créé sur mesure pour Istres, avec la compétence et le savoir-faire de la boîte d'escape game locale. Il réunit donc des logiques de jeu typiquement axées sur des concepts d'escape games, avec un terrain de jeu à l'échelle du centre historique, une histoire fictive basée sur la ville et des rôles attribués à chaque joueur.

Intrigue

L'histoire débute en 1566, à la veille de la mort du célèbre Nostradamus. Ce dernier inscrit dans un carnet ce qui sera sa toute dernière prophétie : une série d'étranges prédictions numérotées. C'est le Professeur Grégoire, son plus proche ami et confident, qui en deviendra le seul dépositaire.

Seulement voilà : un beau jour, Grégoire disparaît sans laisser de trace.

Nul ne sait ce qu'il est devenu. Seules les rumeurs persistent autour de ce mystère : Grégoire aurait eu une révélation, Grégoire travaillait sur un projet secret, Grégoire aurait trouvé la clé pour être heureux...

Mais surtout, ce qui a créé la Légende : Grégoire aurait caché un secret...



Comment jouer

Le kit comprend tous les objets nécessaires au jeu. Les joueurs découvrent les multiples objets qu'ils devront manipuler tout au long de l'aventure et se partagent les rôles :

- **L'Archiviste** et **l'Ingénieur** sont chargés de conserver et fournir les documents et objets selon les étapes du jeu
- **Le Décrypteur** est chargé de l'utilisation de la mystérieuse roue
- **Le Cartographe** est chargé de guider les joueurs grâce au plan

Pour avancer d'indice en indice, les joueurs devront travailler en équipe et faire carburer leurs méninges !

Pour ce faire il leur faudra notamment utiliser **une roue à codes** qui à chaque étape leur révélera **un symbole** et **un numéro**. Ces informations leur permettront d'une part de situer le prochain lieu du parcours, et d'autre part de connaître la prédiction de Nostradamus qui y est associée.

Avec ces indices, ils devront se rendre sur place et résoudre l'énigme grâce aux différents objets à leur disposition.

Qu'il s'agisse de trouver un message caché grâce à une lumière spéciale, de mesurer l'espace entre deux pierres murales à l'aide d'une corde, de déchiffrer un code dissimulé dans de vieux pavés ou de visualiser de mystérieuses constellations d'étoiles, les indices semés par Grégoire dans la vieille ville sont nombreux et mobiliseront toutes leur attention.

Observation, recherche et réflexion sont les maîtres mots pour réussir leur quête !



Informations pratiques

Le kit est disponible à l'achat à l'office de tourisme à partir des vacances de Noël (*sortie le lundi 21 décembre 2020*) : un sac clé en main contenant tout le nécessaire pour jouer en autonomie dans les ruelles du centre historique.

Le kit est vendu 15€, il est valable de 2 à 6 joueurs.

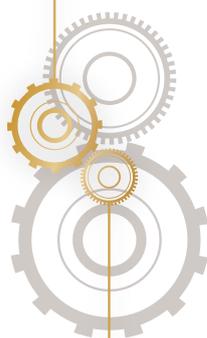
Tout public, à jouer en famille ou entre amis.

Jeu de difficulté intermédiaire :

conseillé à partir de 8 ans avec accompagnement des parents, ou bien seuls dès 15 ans.

Durée de jeu : environ 2h

*Le jeu est créé pour être **totale**ment autonome : les joueurs pourront s'y adonner selon leur envie, sans besoin de repasser par l'office de tourisme. Ils disposent d'indices pour les aider au besoin, et en dernier recours des solutions pour le cas où ils donnent leur langue au chat...*



Office de Tourisme

30 allées Jean Jaurès

13800 Istres

04 42 81 76 00

ot.istres@visitprovence.com

www.istres-tourisme.com