



ESCAPE GAME

Lycée

bnu
strasbourg



MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION NATIONALE,
DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR
ET DE LA RECHERCHE





Berlin, le 25 juillet 1884.

Nous sommes à l'aube d'une nouvelle ère en cette fin de XIX^e siècle. Grâce à notre victoire militaire sur la France, l'Alsace est devenue une nouvelle région de l'Empire allemand en 1871. Notre empereur Guillaume I^{er} a pour ambition de faire de la ville une vitrine de la puissance allemande. L'Université impériale et sa Bibliothèque (la Bnu), construites au cœur du nouveau quartier de la Neustadt,

devront refléter la puissance de la science et de la culture allemande. Julius Euting, en tant que premier bibliothécaire, a été ainsi chargé de plusieurs missions dans ce cadre. Nous lui avons demandé de rassembler une importante collection d'objets historiques et artistiques qui assureront le prestige de l'Université, de la ville et de tout l'Empire.

Mais Julius Euting vient malheureusement de disparaître avant d'avoir pu mener sa mission à terme. Nous venons de perdre sa trace alors qu'il voyageait en Arabie depuis plus d'un an pour collecter des objets archéologiques. Selon nos dernières informations, il est arrivé à Damas (en Syrie) en août 1883 et il s'est lancé dans une périlleuse traversée du désert arabe afin de rapporter à Strasbourg des objets antiques d'une grande valeur historique. Son voyage suscitant les convoitises, nous lui avons demandé de rester discret et de ne pas attirer l'attention sur ses activités. Notre bibliothécaire s'est donc habillé en Bédouin tout en se faisant appeler Abd-El-Wahhâb (« serviteur du Tout-puissant »). Afin d'éviter les agressions de brigands et grâce à sa parfaite connaissance de la langue arabe, il s'est joint à des caravanes et s'est fait accompagner d'un guide local.



Julius Euting

Bagdad

Les circonstances de sa disparition, alors qu'il cheminait en direction de la mer Rouge, sont des plus inquiétantes. Sa dernière lettre évoque une attaque lancée par une dizaine de brigands bédouins, l'obligeant à se servir de ses armes et à en abattre deux. Nous ne savons pas ce qu'il s'est passé ensuite... A-t-il été tué ou est-il retenu captif ? Est-il blessé ? Est-il caché quelque part ? A-t-il découvert quelque chose ? La seule piste dont nous disposons est l'arrivée à la Bnu d'un mystérieux coffre verrouillé par un cadenas à quatre chiffres et d'un étrange message accompagné de quatre énigmes. Le directeur de la Bnu semble l'avoir crypté pour cacher sa signification dans le cas où il tomberait entre de mauvaises mains...

Teima
el-Hogr
el-Dla
ARABIE
Medina
Râbigh
+ MeKka
Dschedda.

Votre mission est de le décrypter en résolvant les énigmes qui permettront d'ouvrir le coffre. Nos meilleurs spécialistes en cryptage ont découvert que chaque énigme se résolvait en identifiant un mot clé qui doit se convertir ensuite en clé chiffrée. Il semblerait que pour les trois premières énigmes, le chiffre corresponde au nombre de lettres du mot clé. Nos experts n'ont en revanche pas réussi à comprendre le système de cryptage de la dernière énigme qui semble avoir un niveau de sécurité plus complexe... Nous pensons que le succès de cette tâche lèvera le mystère planant sur la disparition d'Euting. Vous comprendrez qu'il est d'une importance capitale de le ramener à Strasbourg dans les plus brefs délais. Le prestige de tout l'Empire dépend donc du succès de cette mission.

Signé, les services du renseignement de sa majesté, l'Empereur Guillaume II.



LE MYSTÈRE DU BERCEAU DE L'ÉCRITURE #1

« Dans ses entrailles, ont été façonnées
les plus anciennes inscriptions »

Mot clé

Clé chiffrée



LES RÉSERVES PRÉCIEUSES

Trois objets datent du III^e millénaire avant J.-C., ils contiennent une même écriture dont le nom est formé à partir du terme latin *cuneus*. Ce sont les vestiges des plus anciens **supports** de l'écriture, retrouvés grâce au travail des **archéologues** dans la région du **monde** de sa naissance.

La première clé s'obtient en trouvant ces objets, en les observant ainsi qu'en identifiant ce qui lie les indices soulignés.

LA SALLE DE LECTURE

A l'aide des ouvrages disponibles, collectez une **série d'indices** qui seront utiles pour percer le mystère du berceau de l'écriture et obtenir ainsi la première clé. Cela vous aidera également à comprendre l'origine et les caractéristiques des premières formes d'écriture de l'histoire.

Les **indices** à collecter sur les premières écritures de l'histoire sont :

- leurs noms
- leurs origines géographiques
- leur période d'apparition
- leurs supports/les matériaux utilisés
- leur aspect visuel
- des croquis illustrant quelques signes
- leurs particularités
- les différentes fonctions de l'écriture

NOTES ET CROQUIS





LA MAGIE DE L'ÉCRITURE #2

« Thot et Hermès firent ce cadeau à l'humanité, qui avec eux croit communiquer »

Mot clé

Clé chiffrée

LES RÉSERVES PRÉCIEUSES

Dans l'Antiquité, les hommes attribuent des pouvoirs magiques aux écritures. Trois papyrus contenant trois écritures différentes entre Egypte et Grèce sont à trouver.

1. Le premier permet de rejoindre un autre monde.
2. Le deuxième contient une illustration sacrée d'un défilé.
3. Le charme du troisième peut rendre amoureux.

Un même pouvoir magique lie ces formules, trouvez avec qui elles permettent d'entrer en contact et vous obtiendrez la deuxième clé.

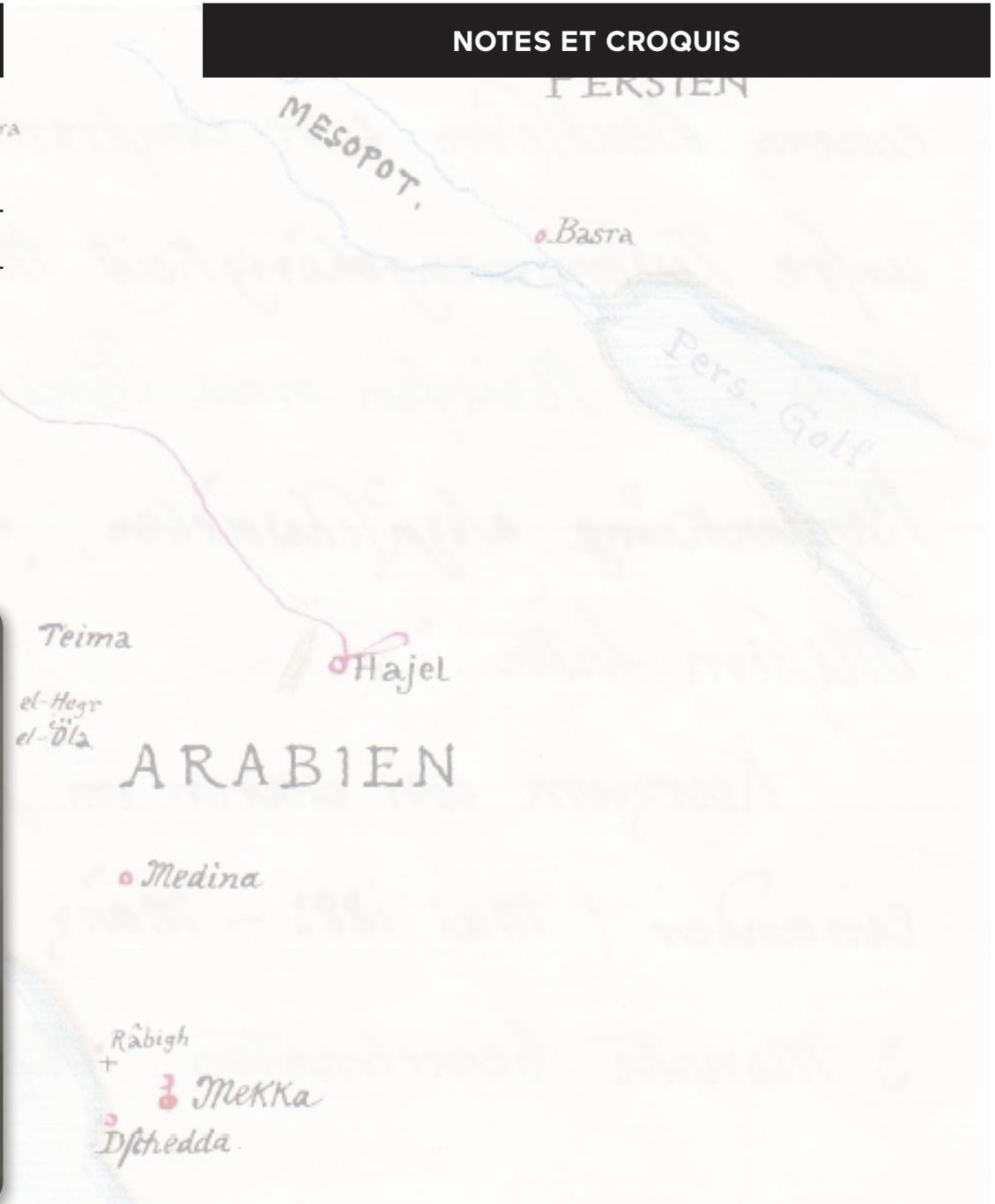
LA SALLE DE LECTURE

A l'aide des ouvrages disponibles, collectez une **série d'indices** qui seront utiles pour percer le mystère de la magie de l'écriture et obtenir ainsi la deuxième clé. Cela vous permettra également de découvrir un autre berceau de l'écriture : l'Egypte antique où elle fut avant tout utilisée à des fins magiques. Les **indices** à collecter sur l'écriture de l'Egypte antique sont :

- leurs trois noms
- leur période d'apparition
- leurs supports/les matériaux utilisés
- leur aspect visuel
- des croquis illustrant quelques signes
- leurs particularités
- sa fonction principale



NOTES ET CROQUIS



UNE INVENTION RÉVOLUTIONNAIRE #3

« Jusqu'à nous elle arriva, mais pour cela elle se métamorphosa »

Mot clé

Clé chiffrée

LES RÉSERVES PRÉCIEUSES

Les Phéniciens du II^e millénaire révolutionnent la manière d'écrire dans l'Antiquité. Cette invention nous a été léguée par l'intermédiaire du **grec** et du **latin**. Mais d'autres écritures et langues l'ont également adopté, tel le **copte** qui remplace les anciennes écritures en Egypte à partir du IV^e siècle de notre ère.

La troisième clé s'obtient à travers l'observation minutieuse de trois traces d'écritures : grecque, latine et copte. En déchiffrant certains des signes qui les composent (dessinez-en quelques-uns), vous pourrez mettre au jour cette évolution dont dépend encore aujourd'hui notre civilisation de l'écrit.

LA SALLE DE LECTURE

A l'aide des ouvrages disponibles, collectez une **série d'indices** qui vous seront utiles pour comprendre ce qui révolutionne profondément l'écriture antique et obtenir ainsi la troisième clé.

Les **indices** à collecter sur l'écriture grecque et romaine sont :

- leurs époques d'apparition
- les noms de quelques lettres grecques et leurs significations
- des croquis légendés de quelques lettres
- les particularités de l'écriture grecque les particularités de l'écriture latine



NOTES ET CROQUIS



« La fin d'un âge sombre pressa sa diffusion,
une nouvelle ère marqua cette révolution »

Mot clé

Clé chiffrée



LES RÉSERVES PRÉCIEUSES

Plongez-vous dans les livres de cette seconde salle et contemplez les illustrations qui se mêlent aux écritures stylisées, entre Occident et Orient. Observez-les de près et comparez-en quelques-unes. La dernière clé s'obtient en deux temps : identifiez la technique qui révolutionna la reproduction et la diffusion des écrits et ajoutez-y le siècle qui l'a vu naître. Cette invention permet de copier bien plus facilement et abondamment les écrits.

LA SALLE DE LECTURE

A l'aide des ouvrages disponibles, collectez une **série d'indices** qui vous seront utiles pour comprendre l'évolution de l'écriture et de ses supports au Moyen Âge.

Les **indices** à collecter sont des informations sur les formes artistiques et techniques liées au livre :

- enluminure
- codex
- xylographie / gravure
- manuscrit
- incunable
- Gutenberg





ESCAPE GAME

Lycée

Crédits photos :

Bnu sauf Pixabay (pp. 1 et 12), Louvre (p. 6)

Conception du jeu :

Michael Untereiner