

LES ESCAPE GAMES

Du Strata...J'aime

Plongez dans des scénarios immersifs



Le Strata... J'aime vous propose des Escape Games immersifs en Normandie afin de créer un moment de cohésion et de partage.

Formez votre équipe, coopérez et faites preuve de logique, d'observation et de déduction afin de résoudre les différentes énigmes qui vous mèneront au succès.

Nos Escape Games sont jouables jusqu'à **100 personnes** en simultané.

VOUS TROUVEREZ DANS CE DOCUMENT LES DIFFERENTS SCENARII EXISTANTS.

Escape Game sur mesure

Nous vous proposons également de concevoir l'Escape Game qui vous ressemble.

Que ce soit pour un événement d'entreprise, la présentation d'un lieu culturel ou une occasion spéciale, nous créons un scénario original intégrant des énigmes personnalisées, un décor soigné et une ambiance captivante adaptée à votre projet.



LE COMLOT DIABOLIQUE.....	3
L'ENSORCELEUSE.....	4
LA RESISTANTE DE L'OMBRE	5
LA GUERRE DES GANGS.....	6
A LA RECHERCHE DU PLAN PERDU	7
FILER A L'ANGLAISE	8
BAC POUR LE FUTUR	9
CONTACT.....	10

LE COMLOT DIABOLIQUE



- **Durée** : 1 H 30
- **Age** : dès 12 ans
- **Jauge** : jusqu'à 100 participants



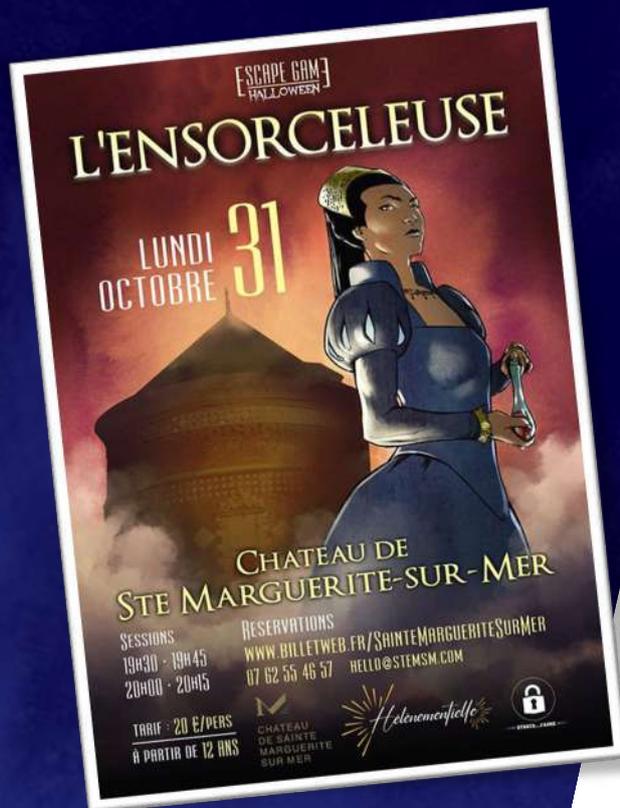
Synopsis

Jean Sans terre, cinquième et dernier fils du roi Henri II d'Angleterre et d'Aliénor d'Aquitaine, n'était pas destiné à monter sur le trône ou à recevoir un quelconque territoire en héritage. Cependant, après la mort de Richard 1er, soutenu par la noblesse anglaise et normande, Jean fut couronné à Westminster avec l'appui de sa mère Aliénor.

En 1202, Jean ne respectant pas ses responsabilités de Vassal, Philippe II, roi de France, confisque l'ensemble de ses possessions et les attribue à Arthur de Bretagne. Pris de rage, Jean attaque par surprise Arthur de Bretagne et l'emprisonne à Rouen avant de l'emmener au château Robert le Diable où il sera assassiné.

Vous êtes des mercenaires au service d'Arthur et vous avez 1H30 pour le libérer des griffes de Jean sans terre !

L'ENSORCELEUSE



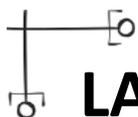
- **Durée** : 1 H 30
- **Age** : dès 12 ans
- **Jauge** : jusqu'à 100 participants



Synopsis

En 1557, Henri II roi de France est victime de trahison. Un de ses lieutenants, Dreux Parent, a communiqué des informations au Roi Philippe II d'Espagne pour remporter la bataille de St Quentin. Henri II et sa femme Catherine de Médicis vont se venger de cette trahison.

Ayant été victime d'empoisonnement, Dreux Parent, propriétaire du château de Ste Marguerite-sur-Mer, a besoin de vous afin de retrouver l'antidote. Il vous faudra également trouver le moyen de sauver sa femme victime d'envoûtement. Vous êtes au service de votre seigneur et allez tout faire afin de contrer les actes maléfiques de Catherine de Médicis.



LA RESISTANTE DE L'OMBRE



- **Durée** : 1 H 30
- **Age** : dès 12 ans
- **Jauge** : jusqu'à 100 participants



Synopsis

En juin 1940, les Allemands occupent Évreux. Durant l'année, la ville subit de forts dommages par les bombardements des occupants. Face à l'assaut nazi contre la culture, le maire d'Evreux donne pour mission à Anne Baudot, d'évacuer les documents précieux des collections municipales.

Le 9 juin 1940, elle prend le train avec sa famille afin de mettre en lieu sûr ces documents au Donjon de Niort. Le 11 juin 1940, Evreux est bombardé et occupé par le IIIème Reich. Anne Baudot et sa famille ne reviendront sur Evreux qu'en 1943.

Nous sommes en 1944, Anne, bibliothécaire à la ville d'Evreux, a son logement de fonction au Pavillon Fleuri. Très engagée dans la résistance, elle en profite pour accueillir les résistants membres du FFI* dans ses murs pour l'entraînement aux armes et s'investit dans diverses actions contre les Forces Allemandes.

Suite à un message capté dans la nuit, vous devez à tout prix vous infiltrer à l'Hôtel de Ville, occupée par les Allemands, afin de mettre la main sur ces documents et permettre aux 5000 hommes de la FFI de L'Eure de mettre en place leurs actions. La réussite du débarquement et la libération d'Evreux dépendent de vous !

**FFI : Forces françaises de l'intérieur : Créées le 1er juin 1944, les F.F.I. rassemblent tous les groupes militaires*

LA GUERRE DES GANGS



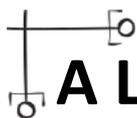
- **Durée :** 1 H
- **Age :** dès 12 ans
- **Jauge :** jusqu'à 50 participants



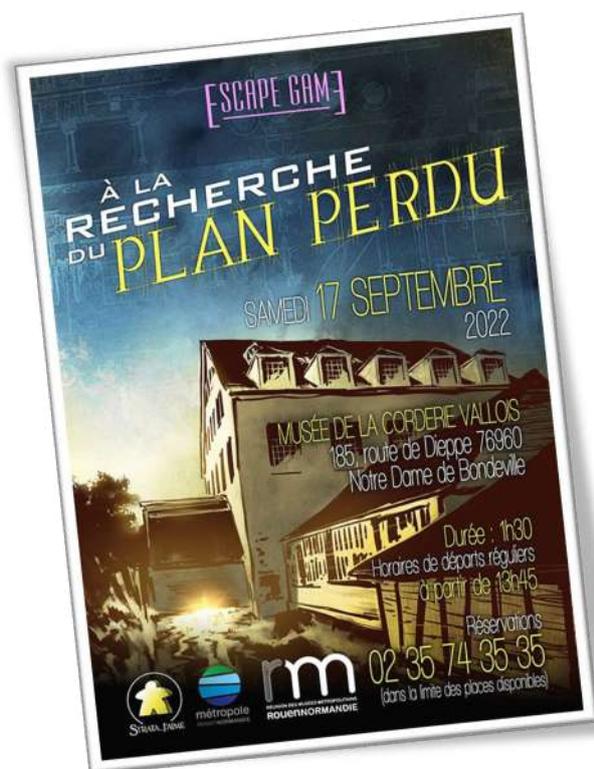
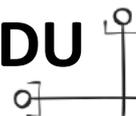
Synopsis

En 1925, démarre le règne d'Al Capone sur le crime organisé à Chicago. Ce gangster sans foi ni loi fait fortune dans le trafic d'alcool de contrebande. Celui-ci n'hésite pas à avoir recours à la corruption de la police et de la justice. En 1929, Al Capone contrôle l'ensemble de la ville de Chicago à l'exception des quartiers nord, qui sont sous la coupe du gang de North Side dirigé par Bugs Moran. Al Capone qui convoite le contrôle de la ville, et subit plusieurs tentatives d'assassinat, projette une opération nommée « le massacre de la St Valentin » pour éliminer Bugs Moran et les membres clés de son gang. Vous faites partis des Incorruptibles, groupe de policiers sous la direction de l'agent du Trésor Eliot Ness. Votre mission est de vous infiltrer dans un bar clandestin servant de QG au gang d'Al Capone, de trouver les plans de cette opération afin de la déjouer et éviter une tuerie.

Vous en profiterez pour mettre la main sur le magot du parrain. Vous aurez 1 H 15, pour vous exfiltrer avant le retour du Gang du parrain !

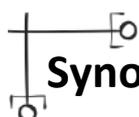
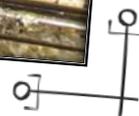


A LA RECHERCHE DU PLAN PERDU



- **Durée** : 1 H 30
- **Age** : dès 12 ans
- **Jauge** : jusqu'à 100 participants

- **Lieu** : Ce scénario se joue exclusivement à la **Corderie Vallois à Notre-Dame de Bondeville**



Synopsis

1929, début d'une crise économique industrielle. L'entreprise Vallois est touchée de plein fouet. Les plans d'un métier à câbler anglais, d'une ingénierie révolutionnaire, ont été cachés dans la corderie par Jules Vallois lui-même, peu de temps avant son décès survenu en 1918. Depuis, les précieux documents demeurent introuvables...

Gaston Vallois, le fils de Jules Vallois, reprend l'entreprise familiale et fait appel à la population pour l'aider dans sa recherche des plans perdus. Mais son père n'a laissé que de maigres indices avant de rejoindre sa tombe.

Saurez-vous les exploiter afin de retrouver les plans et sauver la Corderie Vallois ?

La seconde partie de cette journée vous permettra de bénéficier d'une visite guidée de l'ancienne Corderie, par un médiateur culturel, avec démonstration et mise en route des différentes machines.

FILER A L'ANGLAISE



- **Durée** : 1 H 30
- **Age** : dès 12 ans
- **Jauge** : jusqu'à 100 participants



Synopsis

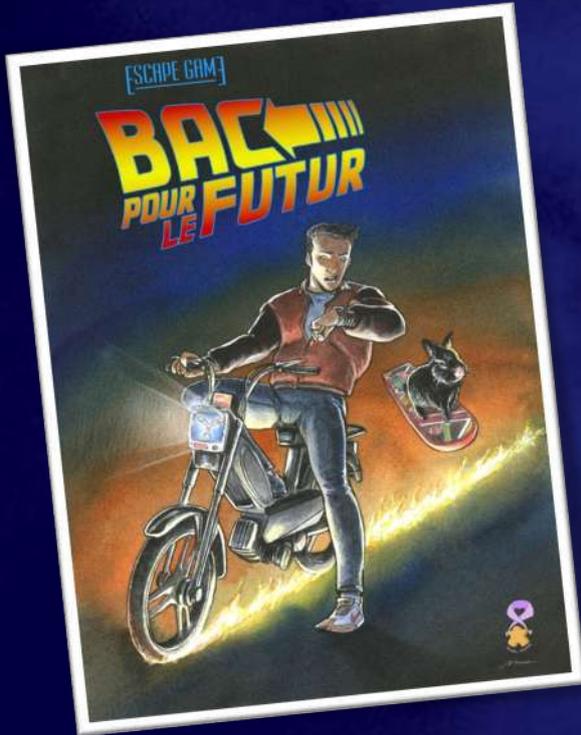
Nous sommes en 1900, les dirigeants de l'entreprise Blin, Jules et Eugène, doivent être à la pointe du progrès afin de faire prospérer leur manufacture.

La guerre industrielle fait rage entre les différentes manufactures Elbeuvienne. Les frères Blin décident alors d'investir dans un nouveau métier à tisser importé d'Angleterre afin de préparer leur nouvelle collection de draps destinés à la confection de robe pour l'exposition universelle de Paris.

Quelques jours avant l'exposition, le métier à tisser est retrouvé saboté.

Vous avez 1 h 30, pour résoudre cette enquête !

BAC POUR LE FUTUR



- **Durée** : 1 H 30
- **Age** : dès 12 ans
- **Jauge** : jusqu'à 100 participants



Synopsis

Sur le thème du célèbre film « Retour vers le futur », vous serez plongé dans les années 90 et devrez venir en aide à Marty et Doc pour retrouver le convecteur temporel. La Doloréane étant en manque de plutonium, vous utiliserez une Motobécane pour voyager dans le temps et tenter d'atteindre les 88 miles à l'heure !



CONTACT

L'association vise à **créer du lien social** grâce à diverses animations ludiques accessibles à tous, à **soutenir la recherche en reversant des bénéfices** annuels à la Ligue contre le cancer et prévoit de **développer des actions de prévention santé**.

Pour toutes information complémentaire,
n'hésitez pas à nous contacter :

+33 (0)6 79 69 33 81
stratajaime@hotmail.fr

