

# ÉCHAPPE À LA RENTRÉE !



C'EST HORRIBLE !

LE GENTIL TIC A ÉTÉ ENFERMÉ PAR LE DIABOLIQUE MAÎTRE JOEY.



LE MAÎTRE JOEY A PROMIS AU MEILLEUR AMI DE TIC, TAC DE LE LIBÉRER S'IL RÉSOULT TOUTES LES ÉNIGMES QU'IL A CONCOCTÉES !

IL A LAISSÉ DES ÉNIGMES DANS TOUTE LA CLASSE POUR TE PERMETTRE D'AIDER TAC À DÉLIVRER TIC.

ÊTES-VOUS PRÊTS À AIDER TAC? SEREZ-VOUS CAPABLE DE COMMUNIQUER ET DE VOUS ENTRAIDER POUR LIBÉRER TIC?

ATTENTION ! A LA FIN DE LA JOURNÉE, SI VOUS N'AVEZ PAS RÉSOLU TOUTES LES ÉNIGMES, MAÎTRE JOEY GARDERA TIC PENDANT UN AN !

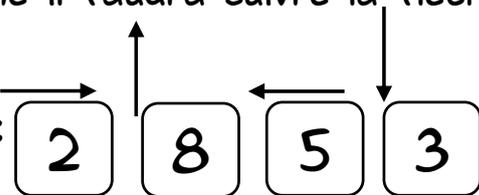
## Règles du jeu :

En équipe, vous devez résoudre des énigmes.

Les énigmes vous permettent de trouver des lieux où vous trouverez l'indice suivant.

Pour les « Lettres », c'est simple il suffit de trouver l'endroit noté.

Pour les « chiffres », c'est plus compliqué. Au dessus de chaque case est indiqué une flèche il faudra suivre la flèche, le chiffre indiquant le nombre de pas à faire.

Exemple :  Je fais 2 pas à droite, puis j'avance de 8 pas. Je fais 5 pas vers la gauche. Je recule de 3 pas.

Lorsque vous avez résolu 4 énigmes de chaque catégorie, vous trouverez un coffre. Ouvrez-le à l'aide du code final !



À l'intérieur de ce coffre, un dernier indice vous permettra de délivrer Tic.