



L'incendie des Tuileries



Description du scénario et fiche de route



Contexte de l'histoire

L'Escape Game commence au musée d'Orsay. Un guide du musée, aussi maître du jeu, présente aux joueurs le tableau de Georges Clairin, L'Incendie des Tuileries. Il leur raconte alors la situation et le contexte du tableau. Soudain, la lumière s'éteint et les joueurs sont invités à entrer dans une pièce. La lumière se rallume au moment où les portes se ferment derrière eux. Le guide, resté à l'extérieur, explique aux joueurs qu'ils sont entrés dans le tableau par inadvertance et qu'ils se trouvent à présent sur le lieu de l'incendie, plus spécifiquement dans le palais des Tuileries. Ils ont 1h pour s'échapper du Palais avant qu'il ne brûle entièrement.



Explication globale

Ce scénario est un Escape Game se déroulant dans 3 pièces différentes desquelles les joueurs doivent sortir. Le maître du jeu leur indique leur localisation : ils sont dans la Galerie de la Paix au premier étage du palais.

Attention : nous ne garantissons pas le respect de tous les détails historiques. En effet, certain(e)s objets, énigmes, textes ou personnages sont fictionnels et ne correspondent pas à l'évènement utilisé pour le scénario.

Pour sortir de cette première pièce, les joueurs doivent trouver un code permettant d'ouvrir un coffre. Celui-ci contient la clé qui déverrouille le cadenas de la porte. Pour trouver ce code, ils doivent remplir un arbre généalogique grâce aux informations qu'ils peuvent retrouver dans la pièce :

- les portraits de la famille du dernier résident, Napoléon III ;
- un texte descriptif qui aide à comprendre le fonctionnement de l'énigme ;
- un papier donnant les moyens de décrypter le code.

A l'aide de ces trois sources d'informations, les joueurs trouvent le code pour ouvrir le coffre et se procurent la clé. Ils peuvent ensuite ouvrir la porte et entrer dans la seconde salle.

Dans la seconde salle, le maître du jeu les informe qu'ils se trouvent toujours au premier étage, mais cette fois-ci dans la salle des gardes. Là aussi, ils doivent déverrouiller un cadenas pour ouvrir la porte. Afin de trouver le code de la porte, ils doivent s'aider de trois bustes présents dans la première salle qui donnent des informations sur le procédé de l'énigme. Ils doivent également trouver des dates présentes sur certains objets et s'aider du registre, et facultativement de l'aide



méthodologique à leur disposition (caché dans la pièce) afin de comprendre et réussir l'énigme.

Une fois la porte de la salle des gardes ouverte, ils empruntent un escalier qui conduit jusqu'au vestibule du palais. Le maître du jeu les informe qu'ils sont arrivés au rez-de-chaussée et qu'ils doivent trouver un nouveau code pour sortir du palais avant qu'il ne brûle. Pour cela, ils s'aident à la fois des trois tableaux présents sur les murs qui leur donneront des indications cruciales sur le fonctionnement de l'énigme, des cartes présentes sur le devant des marches de l'escalier et d'un grand tableau à compléter. Ces trois étapes leur permettront de trouver le code, de déverrouiller la porte et de sortir à temps.

A la sortie, le guide du musée (le maître du jeu) les retrouve pour un débriefing en leur révélant sa véritable identité : il est le fantôme du peintre du tableau L'Incendie des Tuileries.



Fiche de route

Le **diagramme** des étapes détaillées est disponible dans un fichier annexe ("diagramme.pdf"). Suivre les **étapes** du diagramme pendant la lecture peut vous aider à comprendre et à visualiser le déroulement de la partie.




| Phase A

Les joueurs se retrouvent dans la première pièce tous ensemble. Pour sortir, ils doivent trouver une clé pour ouvrir le cadenas qui verrouille la porte.


| Étape A.1

Les joueurs fouillent la pièce et trouvent deux éléments. Tout d'abord des portraits comportant à chaque fois le nom de la personne représentée (**A.1a**), puis un texte descriptif (**A.1b**). Ce texte explique que les portraits trouvés sont ceux des membres de la famille de Napoléon III, empereur résidant dans le palais, et décrit chaque membre de la famille selon les portraits. Il ne cite jamais le prénom de la personne décrite mais seulement son statut au sein de la famille (« fille de », « époux de »...).

A.1a : Portraits

<p>Portrait de Charles-Marie Bonaparte (grand-père)</p> <p>Girodet-Trioson. A.L. 1767. Portrait de Charles-Marie Bonaparte. Collection du XIXe siècle. Palais Fesch, musée des beaux arts.</p>	 <p>Charles-Marie Bonaparte</p>
<p>Portrait de Letizia Ramolino (grand-mère) : crédit BnF Gallica</p> <p>Devéria. A. & Villain. (n.d.) Marie Letizia Ramolino Bonaparte. Mère de l'Empereur Napoléon : [estampe]. Gallica, BnF.</p>	 <p>Letizia Ramolino</p>
<p>Portrait de Louis Bonaparte (père) : crédit Gallica BnF</p> <p>Ruotte, L.C. 1807. Louis Napoléon - Roi de Hollande. Frère de l'Empereur - Connetable de l'Empire Français : [estampe] Graveur. Gallica, BnF.</p>	 <p>Louis Bonaparte</p>



<p>Portrait de Hortense de Beauharnais (mère) : crédit : musée national des châteaux de malmaison et bois-préau</p> <p>Girodet de Roussy-Trioson A.L. 1813.</p> <p>Portrait de la reine Hortense. Musée national des châteaux de Malmaison et Bois-Préau.</p>	 <p>Hortense de Beauharnais</p>
<p>Portrait de Eugénie de Palafox Guzman (épouse) : crédit BnF Gallica</p> <p>Hermant A. 1942. Eugénie, impératrice des Français : 1826-1920. Gallica, BnF.</p>	 <p>Eugénie de Palafox Guzman</p>
<p>Portrait de Napoléon-Louis (fils) : (crédit : BnF gallica)</p> <p>Bassano. A. (n.d.) Portrait de Louis Bonaparte, prince impérial de France. Recueil. Oeuvre d'Alexander Bassano. Photos-cartes de visite. Gallica, BnF.</p>	 <p>Prince impérial Napoléon-Louis</p>



Portrait de Napoléon III : (crédit :
Musée du château de Compiègne)

Cabanel. A. 1865. L'Empereur
Napoléon III. Collection du musée du
Second Empire. Musée du château de
Compiègne.



Empereur Napoléon III

A.1b : Texte descriptif

La galerie de la paix renferme les portraits de la famille de Napoléon III, vivant actuellement au Palais des Tuileries.

La mère de Napoléon III porte une robe bleue et blanche.

La mère de Louis Bonaparte porte un voile sur la tête.

L'époux de Letizia Ramolino porte un costume rouge et or avec des chaussures noires.

Le fils de Napoléon III a une moustache et les cheveux courts. Il porte une chemise avec un nœud sur le col.

La mère du prince impérial porte un chapeau et une robe.

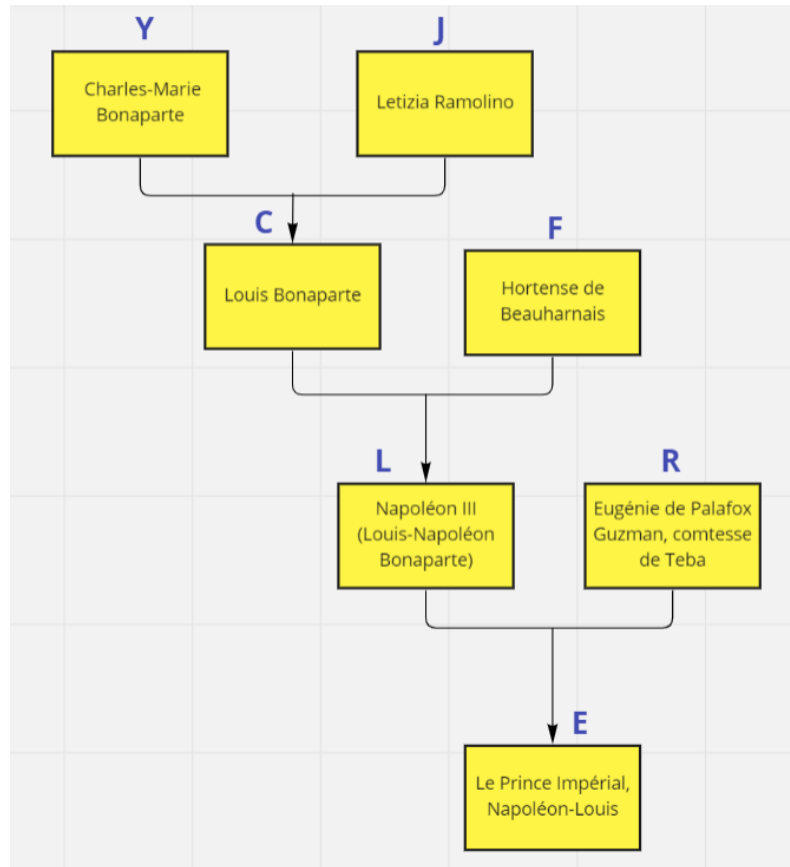
Le fils de Louis Bonaparte porte une écharpe rouge. Il a un costume noir. Il porte une moustache.

L'époux d'Hortense de Beauharnais porte un foulard et une veste. Il a les cheveux bouclés.



Étape A.2

Les joueurs doivent retrouver quel portrait représente quel membre de la famille et les accrocher au bon endroit sur l'arbre généalogique dessiné sur un mur. Il y a des lettres écrites en majuscules en dessous de chaque emplacement de l'arbre généalogique.





Étape A.3

Ces lettres seront utilisables à partir du moment où les joueurs vont trouver un papier important sur lequel est écrit une suite de noms appartenant à la famille de Napoléon III. Ils doivent reporter la lettre présente sur l'arbre généalogique correspondante au nom donné sur le papier pour obtenir une suite de lettres.

Code = Napoléon III + Hortense de Beauharnais + Louis Bonaparte + Le Prince
Impérial

SOLUTION : Code = LFCE

Étape A.4

Le code permet d'ouvrir un cryptex présent dans la pièce qui contient une clé.

Étape A.5

Cette même clé ouvre le cadenas qui verrouille la porte.

Phase B

Les joueurs atterrissent dans la salle des gardes et doivent en sortir. Pour cela, il faut trouver un code pour ouvrir le cadenas qui verrouille la porte.

Étape B.1

Dans un premier temps, les joueurs vont fouiller la pièce et trouver des objets (pichet, livre, candélabre...) avec des dates notées dessus (**B.1a**). Ils vont aussi



trouver un registre (**B.1b**) qui répertorie les évènements de la journée de Napoléon III et sa famille au sein du palais.

B.1a : Date sur les objets

21 décembre 1870

6 janvier 1871

12 février 1871

4 mars 1871

25 avril 1871

13 mai 1871

B.1b : Registre de l'Empereur

5 décembre 1870 : Aujourd'hui, Napoléon part à la chasse.

21 décembre 1870 : Aujourd'hui, la famille impériale rencontre le nouveau jardinier.

23 décembre 1870 : Aujourd'hui la famille impériale organise un bal.

2 janvier 1871 : Aujourd'hui l'empereur prend son bain.

6 janvier 1871 : Aujourd'hui le prince impérial apprend le calcul des périmètres.

8 janvier 1871 : Aujourd'hui la famille impériale se promène dans le jardin du Luxembourg.





25 janvier 1871 : Aujourd'hui les ministres rapportent les contestations des citoyens à l'empereur.

12 février 1871 : Aujourd'hui, Napoléon et ses ministres résolvent le problème sur le prix du blé.

16 février 1871 : Aujourd'hui l'empereur apprend la chasse à son fils.

22 février 1871 : Aujourd'hui Eugénie lit un livre.

4 mars 1871 : Aujourd'hui, le prince impérial choisi son premier cheval.

8 mars 1871 : Aujourd'hui, Napoléon accueille un groupe de marchands.

10 avril 1871 : Aujourd'hui la famille impériale va à l'église.

25 avril 1871 : Aujourd'hui, la famille impériale sort tous les chevaux pour une balade.

29 avril 1871 : Aujourd'hui l'empereur reçoit une longue lettre.

12 mai 1871 : Aujourd'hui l'empereur et son fils visitent le château de Versailles.

13 mai 1871 : Aujourd'hui, la ville s'anime sous la révolution.

20 mai 1871 : Aujourd'hui, la famille impériale prépare ses bagages pour s'enfuir du Palais.

Étape B.2

Les joueurs vont devoir utiliser les dates pour les relier à un événement écrit dans le registre. Chaque événement sera indiqué sous forme d'une phrase assez simple.



Étape B.3

Les joueurs doivent trouver les verbes dans chaque phrase, tous conjugués au présent de l'indicatif. Afin de comprendre ce qu'il faut faire, ils disposent d'un indice présent dans la galerie de la paix (la première salle). Là, il y a trois bustes représentant trois hommes/femmes de lettre (**B.3a**). Chaque buste possède une inscription avec le nom de la personne représentée ainsi qu'un court texte disant « [nom] pensait que le roi préférait organiser sa journée en fonction des verbes du x^e groupe ». Ils serviront d'aide pour comprendre le fonctionnement de l'énigme.

B.3a : Inscription sur les bustes

Buste 1 : « Jean-Robert Payette pensait que le roi préférait organiser sa journée en fonction des verbes du 1^e groupe »

Buste 2 : « Arlette-Jeanne Durignolle pensait que le roi préférait organiser sa journée en fonction des verbes du 2^e groupe »

Buste 3 : « Henri-Jacques l'Ancien pensait que le roi préférait organiser sa journée en fonction des verbes du 3^e groupe »

Grâce à cet indice, les joueurs comprennent qu'il faut trouver les verbes dans les phrases, et retrouver à quel groupe ils appartiennent (**B.3b**). Ils ont la possibilité (facultatif) de s'aider d'une fiche méthode présente quelque part dans la pièce (**B.3c**). Elle explique les règles de conjugaison (trouver l'infinitif d'un verbe puis son groupe).



B.3b : Fonctionnement des groupe de verbe

Un mot est un verbe si on peut mettre devant « je », « tu », « il », « nous », « vous », « ils ».... ou « il faut », « on peut », « on doit », etc.

Le verbe à l'infinitif est un verbe non conjugué. Ex. : sortir - vendre - boire - envoyer...

1^e groupe : -er

2^e groupe : -ir

3^e groupe : -ir ou -oir ou -re

NOTE: Pour vérifier si un verbe finissant en -ir est du 2^e ou du 3^e groupe on peut mettre le verbe au Gérondif. Si le participe présent se finit par -issant, alors le verbe est du 2^e groupe. S'il ne se finit pas par -issant, alors le verbe est du 3^e groupe.

B.3c : Fiche méthode présente dans la pièce

Rencontre → Rencontrer → 1^{er} groupe

Apprend → Apprendre → 3^e groupe

Résolvent → résoudre → 3^e groupe

Choisi → Choisir → 2^e groupe

Accueille → Accueillir → 2^e groupe

S'anime → s'animer → 1^{er} groupe



Étape B.4

Grâce à ces indications et après avoir trouvé à quel groupe appartiennent les verbes dans les bonnes phrases, les joueurs vont trouver une instruction indiquant la manière de trouver le code (**B.4a**).

B.4a : Instruction

Code = 2^e groupe + 1^e groupe + 3^e groupe

En l'utilisant, ils vont donc compter le nombre de verbes de chaque groupe pour obtenir les trois chiffres du code. (**B.4b**)

B.4b : Réponse

Code = 222

Étape B.5

Ils ouvrent le cadenas à l'aide du code trouvé à l'étape précédente et ouvre la porte pour passer dans la dernière pièce.

Phase C

Dans cette dernière pièce, il faut prendre les escaliers pour descendre dans le vestibule et réussir à ouvrir la porte pour sortir du palais des Tuileries. Pour ouvrir la porte il faut trouver un code.



Étape C.1

Il y a des cartes accrochées sur le devant des marches de l'escalier (**C.1a**). Chaque carte contient une phrase assez simple utilisant un comparatif.

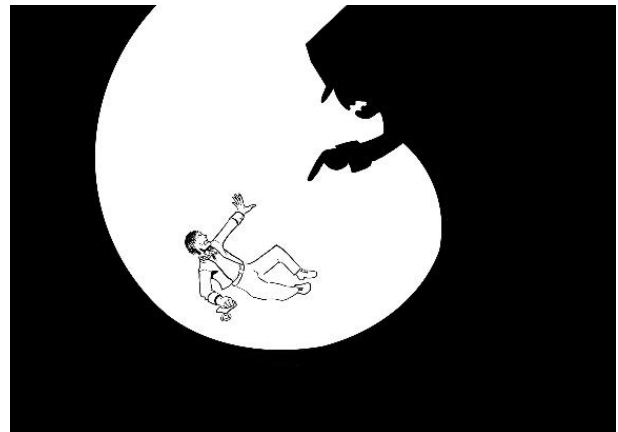
C.1a : Phrases sur les cartes

- Je suis plus fort que toi. → Comparatif de supériorité
- Napoléon a plus de chevaux que ses voisins. → Comparatif de supériorité
- Il a autant de pain que les autres. → Comparatif d'égalité
- Eugénie mange moins que son époux. → Comparatif d'infériorité
- Vous avez peint moins de tableaux que nous. → Comparatif d'infériorité
- Elles ont de meilleures chaussures que vous. → Comparatif de supériorité
- Ton dessin est moins bien que le sien. → Comparatif d'infériorité
- Ma chambre est mieux rangée que la tienne. → Comparatif de supériorité
- Le prince impérial chante aussi bien que sa mère → Comparatif d'égalité
- Napoléon III aime moins se promener que son épouse → Comparatif d'infériorité
- Notre bal est plus sympathique que le sien. → Comparatif de supériorité
- Leur calèche avance beaucoup moins vite que la vôtre. → Comparatif d'infériorité
- Le soleil éclaire autant notre jardin que le leur. → Comparatif d'égalité
- Les pommiers donnent moins de fruits que l'année dernière. → Comparatif d'infériorité



D'un autre côté, trois portraits sont accrochés au mur (**C.1b**). Ils représentent chacun des personnages dans une situation particulière. Le premier, en haut des escaliers, représente une personne dans une position de supériorité portant un collier avec un pendentif en forme de triangle. Le deuxième, au milieu des escaliers, représente une personne dans une position d'égalité, portant un collier avec un pendentif en forme de rond. Enfin, le troisième, en bas des escaliers, représente une personne dans une position d'infériorité, portant un collier avec un pendentif en forme de carré. En cela, il faut comprendre qu'ils représentent les trois types de comparatifs.

C.1b : Portraits accrochés au mur :





Étape C.2

Les joueurs vont devoir placer les différentes cartes dans un tableau découpé en trois colonnes. Chaque colonne correspond à une forme : triangle (comparatif de supériorité), rond (comparatif d'égalité) et carré (comparatif d'infériorité).

C.2 Tableau à remplir

▲	●	■
A remplir avec les comparatif de supériorité	A remplir avec les comparatif d'égalité	A remplir avec les comparatif d'infériorité

Étape C.3

Il faut ensuite compter combien il y a de cartes par colonne pour déduire l'égalité de chaque forme et obtenir les trois chiffres du code.

C.3 Solution

Code = 563		
■ →	Comparatif d'infériorité	= 5
▲ →	Comparatif de supériorité	= 6
● →	Comparatif d'égalité	= 3



Étape C.4

Ouvrir la porte grâce au code et sortir à temps avant que le bâtiment brûle.

Fin

Les joueurs sortent et se retrouvent dehors avec le peintre. Ils sont sortis du tableau. Le peintre fantôme leur révèle son identité.



Erasmus+

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

Project code: 2020-1-FR01-KA201-080646



Ce travail est sous licence Creative Commons. Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International. Pour consulter une copie de cette licence, consultez <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.fr>