

La bête de l'aître ne s'est pas réveillée

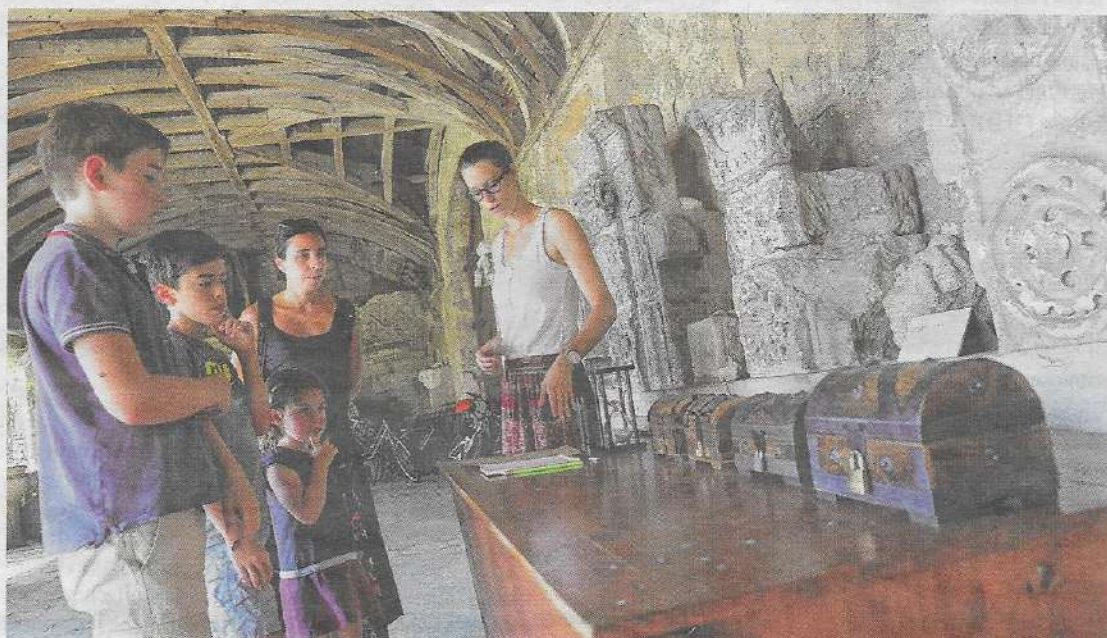
En Vienne, un jeu d'évasion est organisé à l'aître Saint-Saturnin. Quatre phrases à trouver pour ne pas réveiller la bête.

Lou, Rosemay, Paul et Karl poussent un soupir de soulagement : ils ont réussi leur mission, trouver les quatre phrases qui forment la formule qui évitera le réveil de la bête...

Tout a commencé une heure plus tôt. La petite famille arrive à l'aître Saint-Saturnin, ce lieu si peu ouvert au public qu'il en devient mystérieux. Accueillie par Agathe Gourdault-Montagne, la maîtresse du jeu, ils apprennent alors que dans ce cimetière vit une bête qui n'attend qu'une chose : se réveiller.

Les joueurs ont une heure pour sauver le monde de la bête

« Une légende dit qu'à chaque alignement de planètes, phénomène très rare qui ne se produit que tous les 400 ans, une bête féroce se réveille des entrailles de la terre. La seule formule qui a le pouvoir de la rendre dormir est gardée précieusement par une société secrète : la confrérie des Marguilliers, les prévient Agathe. Tapie dans l'ombre, une organisation malveillante appelée *Vires Tenebris*, cherche à prendre le contrôle de cet ani-



Un jeu d'évasion dans l'aître Saint-Saturnin pour ne pas réveiller la bête qui y sommeille, ça vous tente ?

mal mystique pour asseoir sa domination sur les hommes. Votre mission sera de faire en sorte que ceci n'arrive pas. »

Les voilà partis pour une heure de recherches d'indices et de clés qui ouvriront les quatre coffres posés à l'entrée de l'édifice.

Les vaillants chevaliers devront faire preuve de réflexion, d'anticipation, de ruse et d'intelligence. Mais ils devront aussi courir quelquefois pour aller d'un lieu à l'autre de l'aître et revenir aux coffres car une heure c'est court !

Les objets sont découverts -

pas toujours dans le bon ordre - et mènent aux clés qui ouvrent les coffres. Le temps presse, le sable dans la clepsydre s'est presque tout

écoulé... Réussi ! Les voilà tous grands maîtres de la confrérie des Marguilliers !

Anne Richoux

(Photos NR, Jérôme Dutac)

pratique

> Escape game « Le réveil de la Bête », 20 € : plein tarif ; 16 € : tarif réduit (-18 ans, étudiants, demandeurs d'emploi, bénéficiaires du RSA). Gratuit - 6 ans. Durée du jeu : 1 heure. A partir de 10 ans. Réservation : de 3 à 6 personnes. Rendez-vous : rue Munier, devant l'aître Saint-Saturnin, à

Blois.

> Horaires : juillet-août (sur réservation) : jeudi, vendredi, samedi à 10 h, 12 h, 14 h, 16 h, 18 h, 20 h.

> Informations et réservations, Agathe Gourdault-Montagne. Tél. 06.21.95.38.57. www.visites-ludiques.com/escape-game/

••• Un lieu unique et peu connu

Le jeu d'évasion conçu par Agathe Gourdault-Montagne se joue dans le site de l'âtre Saint-Saturnin, rue des Muni-ers. Cet endroit atypique est un ancien cimetière à galeries du quartier Vienne de Blois. En partenariat et à la demande du service Ville d'art et d'histoire de Blois, la jeune femme qui a lancé son entreprise il y a un an, a créé cette animation où chacun (à partir de 10 ans) peut exercer son esprit de déduction et de logique afin de trouver les clés des coffres et découvrir les mystérieuses phrases qui les sauveront. Le jeu s'adapte aux participants suivant leur âge. Une autre façon de vivre l'histoire et de découvrir des lieux uniques.



Trouver des indices n'est pas toujours facile... surtout lorsqu'ils sont cachés derrière de gros boulets !