



LES RÈGLES  
DU JEU

# CODE RAILS

UN ESCAPE GAME  
PROPOSÉ PAR  
INFR/ABEL

# CODE RAILS

UN ESCAPE GAME  
PROPOSÉ PAR  
**INFR/ABEL**

**CODE RAILS**, un escape game proposé par Infrabel, est un jeu d'aventure coopératif destiné aux personnes de 12 à 18 ans.

À travers trois aventures palpitantes correspondant à trois tranches d'âge différentes, vous allez incarner des personnages au cœur de l'action et résoudre des énigmes en observant des cartes, en les combinant entre elles et en encodant vos découvertes dans une application numérique.

Vous avez 60 minutes pour parvenir au bout de l'aventure, mais attention... chaque erreur peut vous coûter un temps précieux!

## MATÉRIEL

CETTE BOÎTE CONTIENT TROIS JEUX  
DESTINÉS À TROIS TRANCHES D'ÂGES DIFFÉRENTES.

AVENTURE 1 – **Le Dognapping de Rio** (destiné aux 12-13 ans) :

- 8 cartes « ENVIRONNEMENT »
- 39 cartes « OBJET »

AVENTURE 2 – **Les Souvenirs de Sarah** (destiné aux 14-16 ans) :

- 9 cartes « ENVIRONNEMENT »
- 54 cartes « OBJET »

AVENTURE 3 – **Braquage et baby-sitting** (destiné aux 17-18 ans) :

- 7 cartes « ENVIRONNEMENT »
- 63 cartes « OBJET »

+ 1 plan général de l'environnement de jeu (commun aux trois aventures) / fiche qui introduit les trois aventures

+ 1 application compagnon gratuite

## MISE EN PLACE

SÉLECTIONNEZ UNE DES TROIS AVENTURES.  
UNE FOIS VOTRE CHOIX POSÉ, VOUS AUREZ BESOIN DE TROIS ÉLÉMENTS :

- les cartes de l'aventure choisie (cartes « ENVIRONNEMENT » + cartes « OBJET ») ;
- le plan général de l'environnement de jeu ;
- une tablette ou un smartphone sur laquelle/lequel vous installerez l'application compagnon\*.

*\*Vous pouvez trouver cette application sur les stores Android et Apple, sous le nom « Code Rails ». Une fois l'application installée, vous n'avez plus besoin de connexion internet pour jouer*



## BUT DU JEU

RÉSoudre l'ÉNIGME DE L'AVenture choisie avant la fin du chrono.

Pas de panique, si vous échouez, vous avez tout de même la possibilité de terminer l'aventure.

# DÉROULEMENT DU JEU

Prenez le paquet de cartes de l'aventure choisie et sélectionnez la carte « ENVIRONNEMENT » A, ainsi que toutes les autres cartes « OBJET » dont la pastille numérique est de la même couleur que la pastille A, tout en les gardant faces cachées.

Mettez les autres cartes de côté pour l'instant.



Dans l'application numérique, cliquez sur « Nouvelle partie » pour commencer une nouvelle aventure, et cliquez sur le titre de l'aventure choisie.

L'application s'ouvre sur l'introduction de l'aventure que vous venez de rejoindre.

Elle vous indique ensuite quelles cartes vous devez retourner :

la carte « ENVIRONNEMENT » A et les cartes « OBJET » dont les numéros vous sont donnés.

**À VOUS DE JOUER, VOUS AVEZ UN CHRONO DE 60 MINUTES POUR ATTEINDRE VOTRE BUT !**

Lorsqu'une situation de jeu est résolue, vous passez à la carte « ENVIRONNEMENT » suivante.

À chaque fois, préparez alors le paquet de cartes, faces cachées, avec les cartes « OBJET » dont la pastille numérique est de la même couleur que celle de la carte « ENVIRONNEMENT » en jeu.

L'application vous dévoile à chaque fois quelles cartes retourner pour entamer une nouvelle énigme.

**PASSAGE DE LA PREMIÈRE SITUATION DE JEU À LA DEUXIÈME DANS LE JEU 3, BRAQUAGE ET BABY-SITTING.**



Préparez le paquet de cartes « OBJET » dont la pastille numérique est de la même couleur de fond que celle de la carte « ENVIRONNEMENT ».

*Dans cet exemple, la couleur de fond est le rose.*



Retournez les cartes « OBJET » indiquées par l'application.

# LES CARTES DU JEU

## LE PLAN GÉNÉRAL



CETTE CARTE GÉOGRAPHIQUE SITUE L'ACTION DU JEU DANS UN UNIVERS COMMUN AUX TROIS AVENTURES.

Observez-la bien, elle recèle certaines informations qui pourraient vous aider...

## LES CARTES ENVIRONNEMENT



LES CARTES « ENVIRONNEMENT » REPRÉSENTENT LES DIFFÉRENTS LIEUX EXPLORÉS DANS LES TROIS AVENTURES.

De la taille d'une carte postale, elles sont identifiées par une lettre.

Si vous observez attentivement ces cartes, vous pourrez découvrir des numéros. Bien souvent, ils vous permettront de retourner une carte « OBJET » de votre pioche.

Dans le cas contraire, essayez de combiner ces numéros avec les autres cartes « OBJET » dans votre main.



## LES CARTES OBJET

IL Y A TROIS TYPES DE CARTES « OBJET » :



### LES CARTES « OBJET COMPLÉMENTAIRE »

Ces cartes sont complémentaires.

Vous pouvez les associer pour tenter de trouver de nouvelles cartes « OBJET » dans votre pioche. Pour combiner ces cartes, additionnez leurs numéros.

Vérifiez ensuite si la somme trouvée correspond à une carte « OBJET » de votre pioche. Si ce n'est pas le cas, à vous de trouver une autre combinaison.



$$10+13=23$$



#### Exemple :

Les cartes « OBJET » 10 et 13 sont des cartes complémentaires. Vous pouvez tenter de les combiner en additionnant 10 et 13. Le résultat est 23.

Si vous disposez d'une carte objet portant le numéro 23 dans votre pioche, vous pouvez à présent la retourner.



### LES CARTES « OUTIL »

Les cartes « OUTIL » peuvent être utilisées de plusieurs manières. Vous pouvez additionner leurs numéros soit directement à des nombres observés sur les cartes en jeu, soit aux numéros de cartes « OBJET SANS SYMBOLE ».

Regardez alors si la somme obtenue correspond au numéro d'une carte « OBJET » de votre pioche. Si ce n'est pas le cas, tentez une autre combinaison.

$$62+74$$



$$62+52$$



### LES CARTES « OBJET SANS SYMBOLE »

Les cartes « OBJET SANS SYMBOLE » vous permettront de trouver d'autres cartes à piocher dans le paquet en jeu ou vous mèneront vers un code à entrer dans l'application.



# LES CODES À 4 CHIFFRES

L'APPLICATION COMPAGNON VOUS INVITE  
À ENTRER DES CODES À 4 CHIFFRES.

Ces codes peuvent être présents sur des cartes  
ou reconstitués à partir de plusieurs cartes.

Immédiatement visibles ou subtilement cachés,  
il existe toujours des indices pour arriver à reconstruire  
un code.

Vous pouvez reconnaître les chiffres d'un code  
grâce à leur typographie commune :

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9



## GESTION DES CARTES DU JEU PENDANT LA PARTIE

À CHAQUE CHANGEMENT DE SITUATION DE JEU,  
L'APPLICATION VOUS INDIQUE QUELLES CARTES DOIVENT ÊTRE RETOURNÉES.

Au fur et à mesure de la résolution d'une situation de jeu,  
vous pouvez éliminer certaines cartes de votre main :

- Les cartes « OBJET COMPLÉMENTAIRE » : correctement combinées, elles vous permettent de piocher une nouvelle carte. Vous pouvez alors les retirer du jeu et conserver la nouvelle carte.
- Les cartes « OBJET SANS SYMBOLE » : une fois utilisées, vous pouvez les retirer du jeu.
- Les cartes « OUTIL » : vous devez conserver les cartes « outil » tout au long de la partie, sauf si l'inverse vous est explicitement demandé par une autre carte ou par l'application.

---

## FIN DU JEU

VOTRE AVENTURE PREND FIN DÈS QUE VOUS PARVENEZ À RÉSOUDRE L'ÉNIGME EN JEU.

Grâce au chrono, vous pourrez comparer vos performances avec celles de vos camarades.

# INFRABEL

## LE GESTIONNAIRE DU RÉSEAU FERROVIAIRE BELGE

### QUI SOMMES-NOUS ?

Infrabel est responsable de la construction, de l'entretien et du renouvellement de l'ensemble de l'infrastructure ferroviaire en Belgique et régule le trafic ferroviaire 24h/24 et 7j/7.

Avec environ 10 000 collaborateurs, nous travaillons à la mise en place d'un réseau ferroviaire fiable et moderne pour accompagner le développement des besoins de mobilité de notre société et contribuer à une société durable.

### LA SÉCURITÉ AVANT TOUT

La sécurité sur le réseau est notre priorité.

**Il est interdit de circuler sur les voies ou aux abords des voies.  
Cependant, chaque année, des personnes perdent la vie ou sont gravement blessées parce qu'elles ne respectent pas les règles de sécurité.**

Pour garantir cette sécurité, nous installons les systèmes les plus modernes et nous menons des actions de sensibilisation et de prévention.

C'est dans ce cadre que CODE RAILS,  
un escape game proposé par INFRABEL, a été créé.

Une nouvelle fois, nous souhaitons vous remercier pour l'intérêt que vous portez à notre module de sensibilisation à la sécurité ferroviaire.

Tout comme vous, nous pensons qu'il est essentiel de continuer cet effort d'éducation afin d'éviter les accidents.

**PLUS D'INFOS SUR :  
[infrabel.be/fr/sécurité](https://infrabel.be/fr/sécurité)**

