



coopéria

## ESCAPE ROOM

---

Création de pièces scénarisées



# LE CONCEPT

L'Escape Room Mobile est un jeu grandeur nature qui consiste à s'échapper d'une pièce ou résoudre une mission en un temps donné.



De 20 min. à 30 min.



Equipes de 2 à 6 joueurs



Montage : 1h30

Démontage : 1h00

Structure mobile à installer en intérieur ou extérieur sur le lieu de votre choix.

Animation en fil rouge à la demi-journée ou à la journée complète.

*Room à installer en intérieur*



*Barnum à installer en intérieur et extérieur*

# NOS SCÉNARIOS

## ESCAPE ROOM

### JULES VERNE

Partez sur les traces de Jules Verne !

Parcourez le bureau de ce célèbre écrivain et inventeur à la recherche des plans d'une emblématique invention sous-marine : le Nautilus.

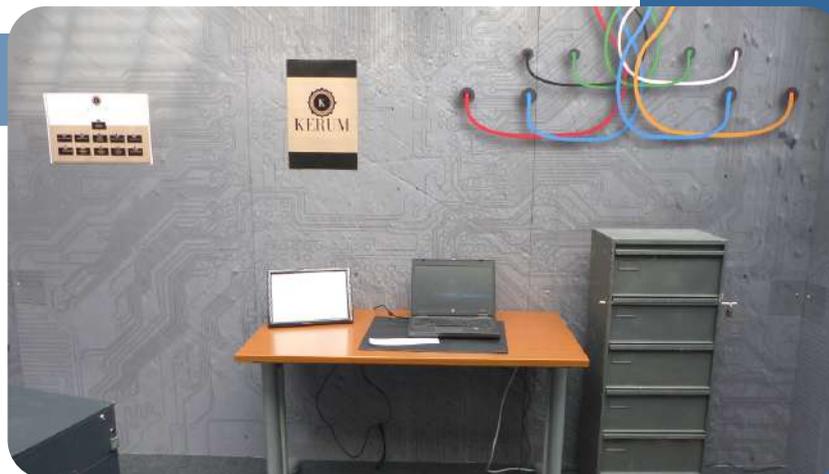
Réussirez-vous à prouver l'existence de ce sous-marin mythique ?



### ESPIONNAGE INDUSTRIEL

Une société secrète vous a dérobé des données informatiques confidentielles. Infiltez sa planque et déjouez ses plans.

Réussirez-vous à récupérer vos précieuses informations ?



# NOS SCÉNARIOS

## ESCAPE ROOM

### SORTILÈGE

En passant devant la chaumière de la sorcière Carabistouille, celle-ci vous interpelle «Un bonbon ou un sort ?». Malheureusement, elle a déjà jeté son dévolu sur vous.

Vous avez 20 minutes avant que le sort n'agisse. Fouillez la maison hantée de cette sorcière pour trouver le remède qui vous libérera de son sortilège.



### HALTE AUX VOLEURS

Une œuvre d'art célèbre a été volée et vous êtes sur la piste de son malfaiteur. Vous infiltrerez et inspectez la planque de ce marchand d'art dans l'espoir de mettre la main sur l'œuvre volée.

Arriverez-vous à la retrouver à temps avant l'arrivée de son détenteur ?



# NOS SCÉNARIOS

## BARNUM

### WESTERN

#### PAS DE QUARTIER À DEADWOOD CITY

Pat Garret et sa bande viennent d'apprendre qu'un immense convoi d'or est arrivé discrètement en ville cette nuit.

Toutefois, il n'y aucune trace de l'or dans la banque de la ville. Quel serait le meilleur endroit pour cacher ce butin ?

Dans le bureau du shérif !

Par chance, le shérif doit se rendre au saloon pour régler une affaire. Profitez-en pour fouiller son bureau et la prison à la recherche du magot.





coopéria

**CRÉATEURS DE JEUX SUR-MESURE,  
NOUS SERONS RAVIS DE CRÉER LE VOTRE !**

06.46.84.30.44 - [contact@coopéria.fr](mailto:contact@coopéria.fr)

06.21.66.63.55 - [manuel@coopéria.fr](mailto:manuel@coopéria.fr)

