

ESCAPE GAME

Il faut sortir de la salle avant la fin du temps !

Pour cela, il vous faut :
Fouiller la pièce
Résoudre des énigmes
Débloquer des mécanismes

Et tout ça dans la bonne humeur !

Tarifs :

2 pers. : 35 €/pers.
3 pers. : 30 €/pers.
4 pers. : 26 €/pers.
5 pers. : 24 €/pers.
6 pers. : 22 €/pers.
7 pers. : 21 €/pers.
8 pers. : 20 €/pers.

Break out, situé entre Chambéry et Aix les Bains vous propose des aventures uniques pendant une heure ou plus.

Faites un choix parmi nos 5 salles aux thèmes différents.

Chaque salle correspond à une ambiance bien précise.

Rentrez dans la peau des personnages, résolvez les énigmes et passez de bons moments avec vos proches.



ESCAPE GAME

Age minimum : **8 ans** (gratuit en dessous)

Tarif : **en bas de page**

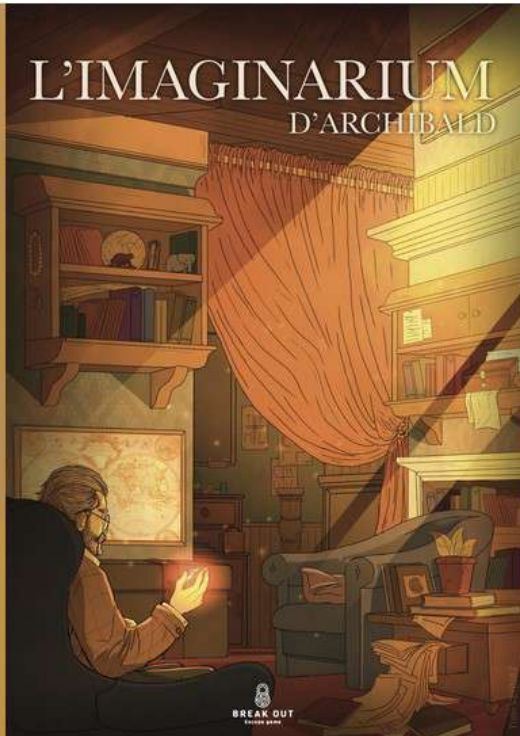
Capacité : de **2 à 8 joueurs** (selon les salles)

Temps de jeu : **60 minutes**

Accès **uniquement sur réservation**

[RESERVER UNE SESSION](#)





L'IMAGINARIUM D'ARCHIBALD

Nombre de joueurs : 2 – 8 / recommandé (2 à 6)

Objectif : **Trouver la pierre philosophale**

Ambiance : **Cabinet de curiosités**

Archibald Van Beck, un grand explorateur, a parcouru le monde entier afin d'étudier la faune et la flore. Il possède une grande collection d'objets réunis dans son imaginarium. Parmi eux se trouve la pierre philosophale.

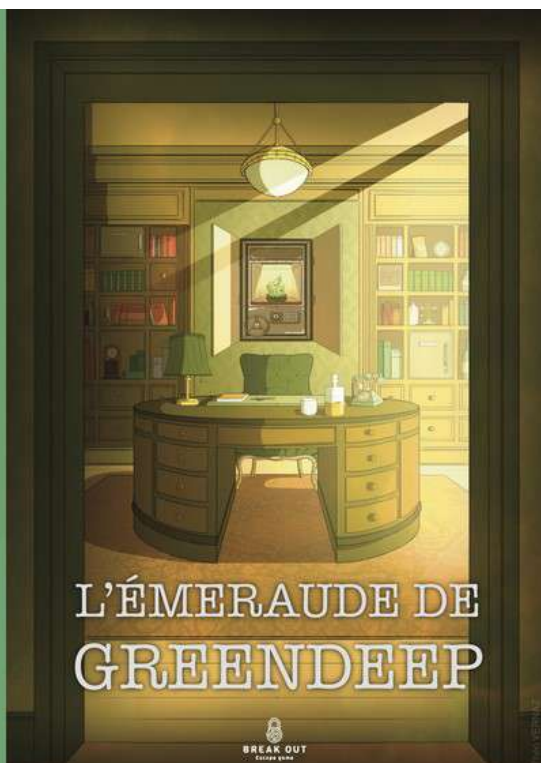
Malheureusement, au cours d'une expédition il disparaît laissant derrière lui toutes ses recherches. Votre mission sera de récupérer la pierre qui serait toujours à l'intérieur de l'imaginarium.

Réflexion : 2/5 – Logique : 3/5 – Fouille : 5/5

Taux de réussite : **65%**

Difficulté : 3/5

Possibilité de choisir la difficulté entre **facile** et **classique**



L'ÉMERAUDE DE GREENDEEP

Nombre de joueurs : 2 – 8 / recommandé (2 à 6)

Objectif : **Dérober l'émeraude géante**

Ambiance : **Peaky Blinders**

Retour en 1929 : la mafia a appris que la plus grosse émeraude du monde avait été taillée chez un joaillier à Londres. Son but est de la subtiliser afin d'en tirer le plus d'argent possible.

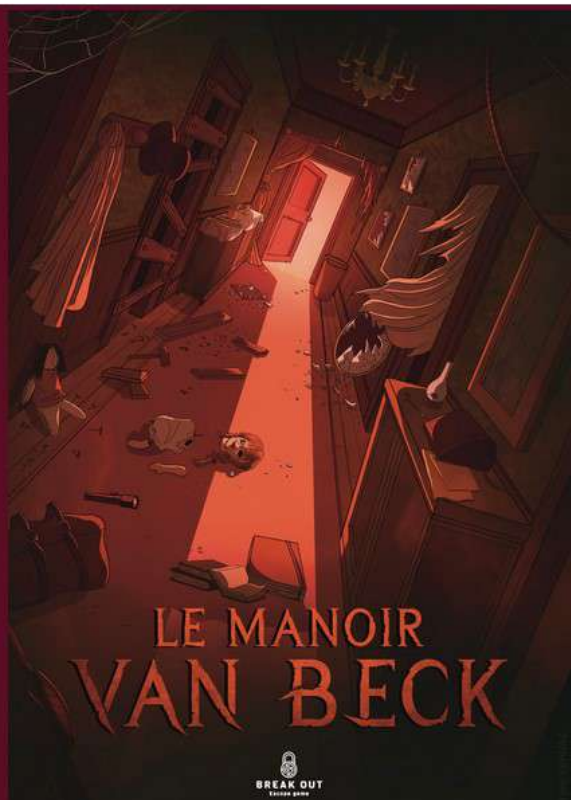
Pour éviter cela, c'est vous qui êtes envoyés pour infiltrer la joaillerie afin de dérober cette émeraude avant la mafia. Surtout ne vous faites pas repérer !

Réflexion : 4/5 – Logique : 4/5 – Fouille : 3/5

Taux de réussite : **70%**

Difficulté : 3/5

Possibilité de choisir la difficulté entre **facile** et **classique**



MANOIR VAN BECK

Nombre de joueurs : **2 – 6** / recommandé (2 à 4)

Objectif : **Vaincre un esprit maléfique**

Ambiance : **Paranormal**

Nous avons besoin de volontaire pour récupérer la pierre philosophale !

Elle se trouverait dans un manoir abandonné, le Manoir Van Beck !

Ce lieu qui appartenait autrefois à l'illustre explorateur Archibald Van Beck à connu une tragédie. Le suicide d'une famille entière...

Les enquêteurs ainsi que le Vatican ont conclu qu'un esprit démoniaque puissant serait à l'origine de ce drame.

Il se trouve malheureusement encore à l'intérieur du manoir...

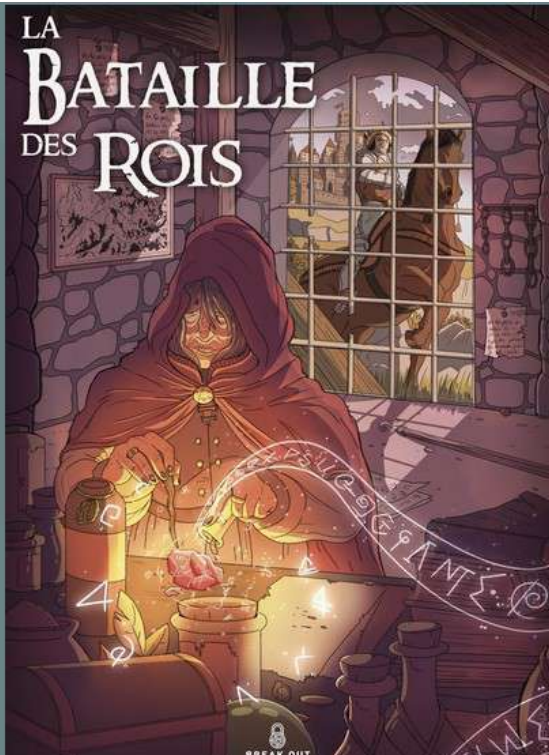
Réflexion : **3/5** – Logique : **5/5** – Fouille : **3/5**

Pourcentage de survivants : **50%**

Difficulté : **3/5**

Possibilité de choisir **Avec** ou **Sans** événements paranormaux. (Activant ainsi des événements effrayants durant la session)

La salle est déconseillée au moins de **14 ans**.



LA BATAILLE DES ROIS

Nombre de joueurs : 2 – 6 / recommandé (2 à 4)

Objectif : **Vous évader du donjon**

Ambiance : **Médiéval Fantastique**

Retour à la fin du 14ème siècle, dans le royaume de Savoie. Les forces du mal menacent plus que jamais l'équilibre du monde. Sympathisant du roi, vous venez d'être fait prisonnier. Répartis dans 2 cellules, votre mission sera de vous libérer afin de mener l'ultime bataille pour rétablir la paix.

Réflexion : 5/5 – Logique : 4/5 – Fouille : 3/5

Taux de réussite : **45%**

Spécificité : **Equipe répartie sur 2 cellules (vous êtes dans la même pièce)**

Difficulté : 4/5

Possibilité de choisir la difficulté entre **facile** et **classique**