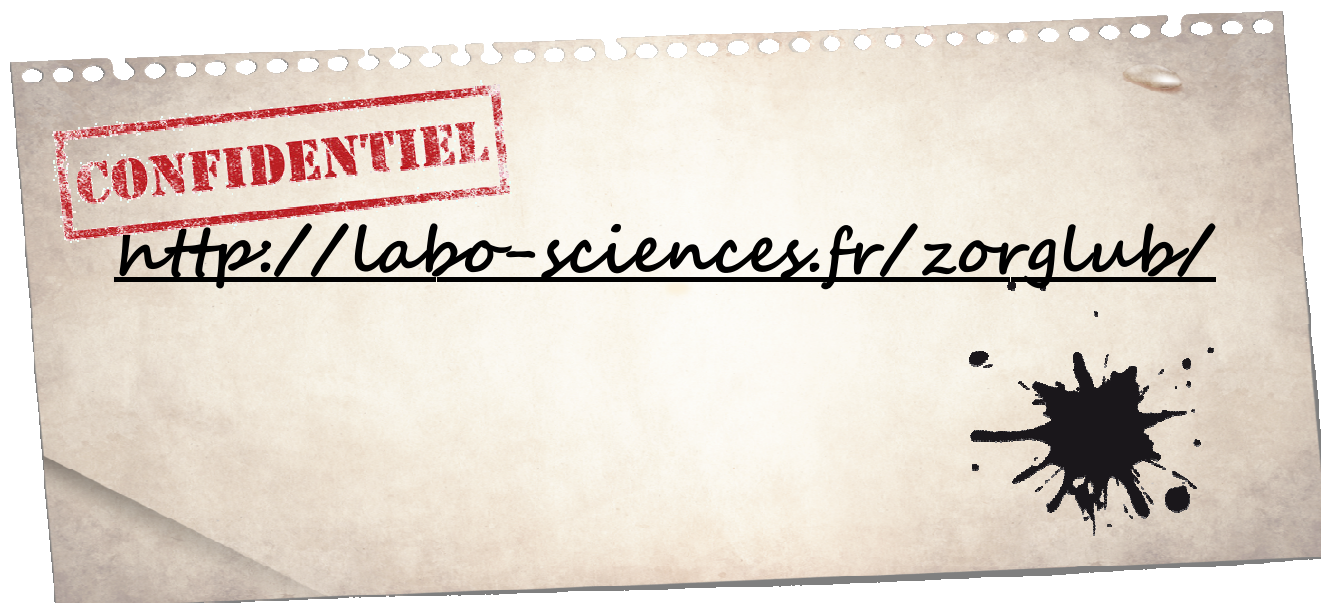


SNT 2 ^{de}	Activités	SNT	Date : ... / ... /
A201	<i>La malédiction de Zorblug</i> <i>Un Escape Game de découverte</i>		NOM : Prénom : Classe :

Un Terroriste, Zorblug, vient d'être arrêté dans son laboratoire, cependant avant d'être maîtrisé par les forces spéciales il a eu le temps de lancer un compte à rebours qui doit libérer un gaz toxique sur le lycée. Le système de mise à feu semble impossible à pirater et le terroriste peu enclin à parler.

Vous êtes les experts de la police scientifique, les dossiers des services secrets dévoilent que Zorblug a une très mauvaise mémoire, il a forcément dû cacher le code quelque part dans son laboratoire... Vous avez 1 heure avant l'échéance fatidique.



Enigme 1 :

Enigme 2 :

Enigme 3 : 1.

2.

3.

4.

Enigme 4 :

Enigme 5 :

SOLUTION :