



# ESCAPE TEES



Les Escape Tees sont des T-shirts proposant des illustrations énigmes destinées aux joueurs ados et adultes passionnés de jeux d'énigmes. Les joueurs coopèrent pour résoudre des mystères inspirés des expériences Escape Game.



Les Escape Tees sont des T-shirts proposant des illustrations jeux destinées aux joueurs ados / adultes passionnés de jeux d'énigmes dès 12 ans. Une partie de jeu dure 10 à 15 minutes et se joue de 2 à 5 joueurs.

## but du jeu

Chaque T-shirt propose un jeu, souvent une énigme, inspirée des Escape Game. Le porteur du T-shirt peut décider de lancer une partie à n'importe quel moment avec n'importe qui. Le jeu est contenu dans les illustrations qui parcourt le vêtement. En général, le point de départ du jeu se trouve à l'avant, au centre, mais tout dépend du modèle du T-shirt. Quand tout le monde se met d'accord pour jouer, la partie se lance. Aucun chrono n'est à mettre en place, sauf en cas de volonté des joueurs et aucune règle n'est à lire, la partie commence simplement par une phase de recherche et d'observation pour comprendre le but du jeu.

Chaque joueur a son propre rôle : le porteur doit observer des informations, les joueurs sur la partie avant et ceux sur la partie arrière doivent mutualiser leurs informations.

Tout le monde s'organise pour résoudre le jeu. La solution est variable, elle peut être un code à entrer sur un site web, une phrase à prononcer d'une certaine manière, un pliage particulier à réaliser sur le t-shirt, etc. avec tous les éléments présents sur les illustrations, un univers est présenté et on retrouve, comme dans les expériences en salle, un fil rouge à suivre dans la résolution des jeux. On a donc un scénario, une succession de jeux et un grand final surprenant !

## exemple de T-shirt

Observons le T-shirt sur le thème de l'alchimie. Son univers est sombre et mystérieux, chaque élément essentiel pour jouer est de couleur jaune, le reste est en blanc.



Les joueurs commencent donc par parcourir le visuel et notamment le texte en spirale autour du titre « Alchemy School ». Une fois ce texte lu, on comprend l'objectif du jeu, son scénario et on sait qu'il faut résoudre trois énigmes. On se rend alors sur les icônes de chacune d'elles pour les résoudre.

Le premier jeu s'adresse au porteur et à un joueur sur le dos du T-shirt. Ils doivent communiquer ! Le porteur doit trouver un chemin à travers les signes du zodiaque et le joueur sur le dos connaît le parcours à suivre.



Le second jeu est également sur les deux faces, c'est un jeu d'observation et d'association de symboles. La troisième énigme demande aux joueurs de plier une partie du T-shirt pour révéler un calcul à résoudre. Une fois les trois énigmes résolues, les joueurs n'ont pas reçu d'autres d'instructions, si ce n'est que la solution apparaît à la jonction des trois réponses... En pliant le T-shirt pour les rassembler, le mot « Philosophale » se révèle. C'est la solution que les joueurs cherchaient !

## **l'intérêt du jeu**

Avec les Escape Tees, on propose un vêtement illustré dans lequel l'aspect du jeu n'est pas explicitement voyant. Ce point permet au propriétaire de le porter dans sa vie de tous les jours. Cet aspect discret du jeu le rend également surprenant lors de sa présentation. C'est un jeu qu'on porte sur soi, qui attire l'œil avec ses visuels travaillés et qui interroge quand on l'observe plus longuement.

L'objectif avec l'Escape Tees est de créer des moments spontanés de découverte et d'échange. Un jeu parfait pour les nouvelles rencontres ou pour partager de nouvelles activités avec ses proches. Les joueurs s'amuse, réfléchissent et dialoguent. Le jeu propose des temps forts lors de la découverte et de la résolution finale et tiens les joueurs captivés avec un temps de jeu rapide.

Les thématiques sont fortes et déjà inscrites dans la culture populaire : le braquage, l'alchimie. Ces thèmes évoquent l'adrénaline et la découverte. Mais les thèmes futurs pourraient être basés

sur n'importe quel univers et sur n'importe quelle licence à succès. Les possibilités de jeu d'énigmes sur le support du T-shirt sont très riches : le pliage, la transparence, la dualité des faces avant et arrière, le raccord des manches, les inscriptions sur les étiquettes, l'impression à l'encre translucide ou phosphorescente, l'impression à l'intérieur du vêtement. Il existe beaucoup d'autres possibilités, surtout si on mixe ses exemples avec des pendentifs, des badges ou avec d'autres vêtements. Il est aussi possible de créer un produit unique, un T-shirt avec une coupe personnalisée, un col original.



Je pense que ce produit à toutes ses chances de séduire sa cible. La demande ludique est plus forte que jamais et les joueurs sont à la recherche d'innovation pour partager des moments toujours plus uniques. C'est le genre de produit qui a le potentiel de porter une marque sur un marché inexploité : le vêtement en ludothèque.