



Le jeu complet Escape 2222 se déroule en 2 chapitres de 120 minutes. Il comprend de nombreux éléments :

- 1 carnet de 16 pages
- 60 cartes de jeu
- 1 plan recto-verso

Cher aventurier du temps,

Vous allez découvrir le jeu Escape 2222 en mode Démo pour une durée de jeu d'environ 15 minutes.

Pour jouer, aidez-vous des éléments ci-après issus de la version complète : 5 pages du carnet du professeur et 1 carte de jeu.

Pour un meilleur confort de jeu, nous vous conseillons d'imprimer les éléments sur papier.

Nous vous souhaitons une belle découverte. Bon jeu !

Lien d'accès à l'interface : <https://demo.escape2222.fr/episode-1>

Code démo (à rentrer dans l'interface) : **DEMO22**



L'équipe Escape 2222.



II

Quelques lieux dignes d'intérêt :

1. Lieu-dit le Licorne

On y trouvait l'Hôtel Dieu.
Un incendie le détruisit en 1795, il fut relevé de ses ruines.

"Dans la rue que les nécessiteux y trouvent dans leurs langueurs le secours nécessaire".

2. Hôtel Magon Hôtel particulier

construit en 1725 pour

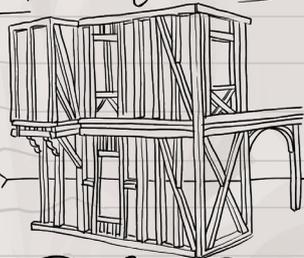
François-Auguste Magon de la Lande,
armateur et corsaire du Roy
à Port-Malo.



3. Convent des Recollets

Bâtiments agrandis
de l'autre côté de la rue.
Leur première maison fut
reliée aux nouveaux
bâtiments au moyen
de passages voûtés.

Construction en par de
bois, malgré l'interdiction
d'utiliser ce matériau
depuis l'incendie de 1661.



4. Rue Saint-Joseph

Elle portait alors le nom de Rue Des Mœurs, mais
on pourrait dire des mœurs légères, car elle était habitée
par des prostituées.



5. Rue de la Venelle-aux-Chiens

Ruelle étroite abritant la célèbre
meute de chiens de Port-Malo
durant une certaine époque.

6. Rue de la Crevaille

Rue connue pour ses cabarets
et ses auberges. L'une de ces
célèbres hôtelleries accueillant des
gens de qualité a pour enseigne :

"À la malice !"

7. Chapelle Saint-Aaron

Située sur le point culminant
du Rocher de Port-Malo,
elle est dédiée à saint Aaron, père
spirituel de la ville. La tradition
locale raconte qu'il fut le premier
habitant du Rocher.

8. Bastion de la Hollande

Il a été bâti à partir de 1674
à la suite de l'écroulement d'une
partie du mur d'enceinte primitif
de la ville protégeant une ancienne
plateforme. Cette dernière
supportait trois moulins à vent
dénommés Moulins Collin.



III

Quelle alimentation ?

D'après mes observations, les plus pauvres se contentent de maigres rations souvent peu appétissantes et nourrissantes. Au contraire, les repas des plus riches sont copieux et laissent apparaître une cuisine plus complexe et raffinée.

J'ai pu passer un peu de temps en compagnie des marins sur le port. Leur alimentation se compose de cinq éléments principaux : le biscuit, la viande, les volailles, les légumes secs et le poisson salé.

Il y a de quoi être impressionné par l'artisanat de cette époque.

tant de savoir-faire perdus...



J'ai découvert certains plats, étranges, parfaitement exotiques ! On est bien loin de ces horribles produits industriels et sans saveur dont on nous gave en 2222.

Le Boucan de Cochon

Viande fumée agrémentée de sel, de citron, de piments et de différentes épices. Le boucan lui-même est formé d'un gril de bois sur lequel l'animal entier doit cuire dans un lit de braise.

Le Salmigondis

C'est un plat composé d'ingrédients très variés tels que la viande de tortue, les coeurs de palmiers, la mangue, etc.

Le nom serait une déformation du mot salemine signifiant très salé ou très costaud.

Les pirates en sont friands lorsqu'ils s'accaparent un navire marchand bien approvisionné ou quand ils font une escale sur la terre ferme.

Le Saint Merehoule

Beurre assaisonné de sel, poivre, muscade et basilic en poudre auquel, on ajoute de la farine et de l'ail rôti, ainsi qu'un peu de coriandre pilée. J'adore le déguster sur un bon morceau de pain !

Le Biscuit

Pâte composée de sucre, de farine et d'oeuf que l'on fait cuire au four. Pour les marins, on privilégie les biscuits simples et très secs pour améliorer leur conservation.



Notions de navigation :

À force d'observer les marins, je crois que j'ai finalement compris leur langage ! Voici ce qu'ils appellent l'alphabet sémaphore :



Prise du Kent
par le plus célèbre
des corsaires
de Port-Malo :
Surcouf ! →



CARTE DE JEU N°14

