



ARTIMUS
LIVE ESCAPE GAME



MURDER PARTY





FUNESTES NOCES (DE 8 À 15 JOUEURS) - 3h00



Bienvenue au manoir de Stéphanie de Mojito !

*La situation est délicate. Alors que vous étiez réunis pour le mariage de Patricia et Mafama Pludkhor, Patricia, grande amie de Stéphanie, a été **assassinée** dans des circonstances étranges.*

*D'un calme olympien et somme toute assez étrange, Stéphanie a décidé d'organiser aujourd'hui, lendemain du meurtre, **une soirée** à laquelle vous êtes tous conviés, sauf Patricia, bien évidemment, paix à son âme.*

*Que se cache-t-il derrière cette soirée incongrue ?
Et **QUI** a bien pu assassiner cette pauvre Patricia ?*

Observation, fouille, logique, réflexion et communication seront vos armes pour résoudre ce mystère avant que le meurtrier ne sévisse de nouveau !

Une semaine avant l'événement, chacun des joueurs recevra une fiche explicative pour découvrir le caractère de son personnage, ses liens avec les autres mais aussi son implication dans l'affaire en cours. Il saura ainsi comment agir et réagir, et ce qu'il devra tenter de cacher aux autres joueurs.



Cette Murder Party est une enquête à part entière où chaque joueur recevra un accessoire lui permettant de s'identifier aux yeux des autres. Les joueurs seront encadrés par deux comédiens qui animeront l'enquête et qui pourront les aiguiller et répondre à toutes leurs interrogations.

Pour vos activités de team building, cette expérience ludique et insolite vous permettra de **souder vos équipes** et d'offrir un **réel moment de complicité**.



PANIQUE AU LABORATOIRE (15 À 42 JOUEURS) - 2h30



C'est la panique au sein du laboratoire du professeur Artimus !

*Une ou plusieurs personnes ont dérégulé la **faille spatio-temporelle**, la fabuleuse machine inventée par le professeur qui lui permet d'envoyer des agents à n'importe quel endroit et époque.*

*Mais **QUI** a bien pu accomplir ce méfait ?*

*Vous êtes tous des membres éminents de ce laboratoire et vous n'avez évidemment rien à vous reprocher... **N'est-ce pas ?***

Dans cette enquête, vous allez plonger avec vos collègues dans l'univers du Professeur Artimus, au travers de ses différents pôles de recherches et d'interventions afin de rétablir sa fameuse machine temporelle mais aussi découvrir les raisons qui ont provoqué ce dysfonctionnement !

Pour cette mission, aucune préparation préalable n'est nécessaire, vous découvrirez au moment de votre venue les informations relatives à votre équipe.



Vous serez pour cela répartis en différentes brigades, tous équipés d'un outil propre à votre domaine de spécialisation. Il faudra être malin pour récupérer un maximum d'indices, que ce soit en échangeant avec les autres joueurs, en gagnant certaines épreuves ou encore en explorant le mystérieux bureau du Professeur Artimus.

Communication, fouille, manipulation, réflexion et esprit d'équipe seront vos meilleurs atouts pour réparer la faille spatio-temporelle du Professeur Artimus et faire incriminer les vrais coupables.





DU RIFIFI AU CIRQUE TYFROSI (40 À 120 JOUEURS) - 2h00



*Vous êtes conviés au 100^{ème} anniversaire du célèbre Cirque Tyfrosi, où pour l'occasion les petits plats ont été mis dans les grands et où chacun s'est mis sur son 31. L'ambiance est à la fête et rien ne pourra entacher cette belle journée, **ou presque**.*

*Car alors que vous découvrirez ce cirque mythique, guidés par les crieurs, les bonimenteurs et l'odeur du pop-corn, **un terrible crime** va être commis. Les circassiens sont tellement sous le choc qu'il semblerait que ce soit à **vous** et aux autres visiteurs de mener l'enquête et de mettre le ou les responsables sous les verrous.*

Plongez dans une enquête immersive hors du commun, cette expérience vous emmène dans un véritable cirque des années 1920 dans de somptueux décors où tout vos sens seront mis en éveil : que ce soit par l'odeur alléchante du pop corn, les costumes colorés ou encore l'ambiance guinguette si typique. Tout est réuni pour vous permettre une immersion totale dans cet univers si singulier. Que vous aimiez mener l'enquête, résoudre des énigmes ou simplement vous balader et profiter de l'ambiance, il y en aura pour tous les goûts.



Idéale pour vos activités de team building en grand comité, cette expérience unique et atypique vous plongera au coeur même de l'action, vous deviendrez ainsi les acteurs de votre propre film. Mêlant les joueurs et les comédiens qui déambulent et interagissent avec eux, cette enquête immersive est une expérience complète qui vous permettra de souder vos équipes en leur offrant un **réel moment de plaisir et de complicité** et vous laissera un **souvenir unique et impérissable**

Cette enquête immersive est une expérience complète mêlant les joueurs et les comédiens qui déambulent et interagissent avec eux. Une immersion totale dans un univers atypique qui vous laissera un souvenir unique et impérissable.

DISPONIBLE FIN 2020



ESCAPE GAME NOMADE (20 À 300 JOUEURS) - 1h00



La Malédiction de Merlin

Après la trahison de Morgane, Merlin le fameux enchanteur est en proie à une terrible malédiction et se retrouve **prisonnier d'un maléfice** d'une puissance inégalée. Vous allez devoir faire preuve de logique et de cohésion afin de lever ce terrible enchantement, mais prenez garde : l'ombre de Morgane n'est jamais loin et elle ne vous laissera pas mener à bien votre mission si facilement.

L'Héritage de Nicolas Flamel

Rencontrez l'apprentie de Nicolas Flamel qui est à la recherche d'un héritier digne de recevoir le plus grand trésor de son maître : « L'oeuvre de sa vie » comme il aimait l'appeler. Mais ne vous méprenez pas, cela ne sera pas chose aisée, car pour toucher cet héritage il vous faudra résoudre moult mystères entourant le fameux alchimiste.

Êtes-vous prêts à relever ce défi ?



Artimus vous propose ici de faire venir le concept d'escape game à l'intérieur de votre entreprise. Idéal pour animer vos divers événements, l'escape game nomade Artimus permet une expérience allant de **30 minutes à 1h** et pouvant accueillir jusqu'à 5 joueurs à chaque session.



NOS PRESTATIONS TEAM BUILDING ET ÉVÉNEMENTS D'ENTREPRISE

FUNESTES NOCES

De 8 à 14 joueurs
Déplacement dans vos locaux ou dans les nôtres.

PRIX PAR PERSONNE

40€ HT

(Frais de déplacement
et d'installation en sus)

PERSONNALISATION

SUR DEVIS

PANIQUE AU LABORATOIRE

De 15 à 42 joueurs
Déplacement dans vos locaux ou dans les nôtres.

PRIX PAR PERSONNE

30€ HT

(Frais de déplacement
et d'installation en sus)

PERSONNALISATION

SUR DEVIS

DU RIFIPI AU CIRQUE TYFROSI

DISPONIBLE EN JANVIER 2020

De 40 à 120 joueurs
Dans nos décors atypiques de cirque
du siècle dernier.

NOUS CONSULTER

PERSONNALISATION

SUR DEVIS

ESCAPE GAME NOMADE

De 20 à 300 joueurs
Déplacement dans vos locaux ou dans les nôtres.

DANS NOS LOCAUX

20€ / Joueur

EN DEPLACEMENT

Base forfaitaire de 800€ + 20€ par
joueur
(Location d'un lieu eventuel en sus)



ARTIMUS SAS

Siege Social : 161 rue des Pyrénées 75020 PARIS

contact@artimus-escapegame.com

SIRET 833 190 820 00013 / TVA intracommunautaire FR36 83 3190 820 / APE 9329 Z