



**ARTIMUS**  
LIVE ESCAPE GAME



# MURDER PARTY



---

## FUNESTES NOCES (DE 8 À 25 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.*

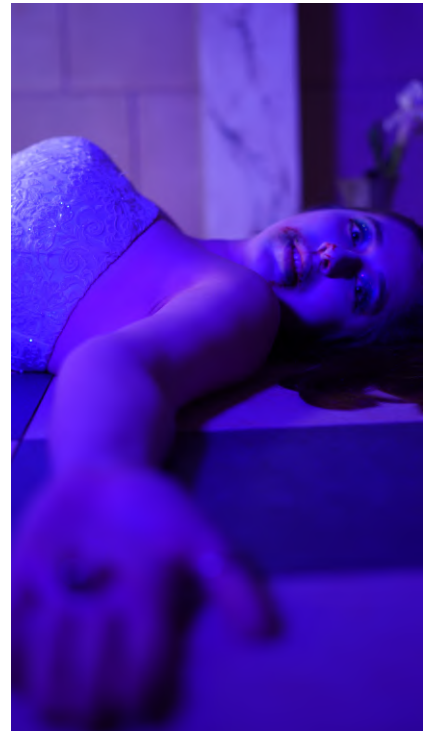
*D'un calme olympien et somme toute assez étrange, Stéphanie a décidé d'organiser aujourd'hui, lendemain du meurtre, une soirée à laquelle vous êtes tous conviés, sauf Patricia, bien évidemment, paix à son âme. Que se cache-t-il derrière cette soirée incongrue ?  
Et QUI a bien pu assassiner cette pauvre 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 des comédiens qui animeront l'enquête et qui pourront les aiguiller et répondre à toutes leurs interrogations. Fun, rires et frissons garantis !



---

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) - 2h00



*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.





## 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 TARIFS ÉVÉNEMENTIELS

### FUNESTES NOCES

De 8 à 25 joueurs  
Déplacement dans vos locaux ou dans  
les nôtres.

### PRIX PAR PERSONNE

à partir de **40€ HT**  
(Frais de déplacement  
ou de privatisation en sus)

### PERSONNALISATION

**SUR DEVIS**

### PANIQUE AU LABORATOIRE

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

### PRIX PAR PERSONNE

à partir de **55€ HT**  
(Frais de déplacement  
et d'installation en sus)

### 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