



**Escape Game City**  
Plaquette de présentation

ENSEIGNEMENT ET PÉRISCOLAIRE

## Une sortie jouable par toute la classe, sans compte à créer

Vos élèves jouent en équipes, sans créer de compte et même sans réseau — et vous rejouez le même parcours l'année suivante.

Le gang des souris

Code de session

**DEMO01**



Faites scanner ce QR code (ou partagez le code) aux joueurs pour qu'ils rejoignent la partie.

Rejoindre la partie

Nom du joueur ou de l'équipe

Rejoindre

Classement

Mise à jour automatique

| # | Joueur / Équipe | Score | Temps | Indices | Statut |
|---|-----------------|-------|-------|---------|--------|
| 1 | Les Lynx        | 920   | 17:22 | 1       | Réussi |
| 2 | Team Chouette   | 870   | 19:40 | 2       | Réussi |
| 3 | Les Renards     | 640   | 23:15 | 3       | En jeu |
| 4 | Escouade Bleue  | —     | —     | 0       | En jeu |

**10**

énigmes publiées

**4.6/5**

note moyenne

**309**

avis de joueurs

## Ce que ça change pour vous

### Aucun compte élève

Les équipes rejoignent la partie en scannant un QR code. Aucune inscription, aucune adresse à saisir : aucune donnée personnelle d'élève n'est collectée.

### Plusieurs équipes en même temps

Vous ouvrez une session, chaque équipe rejoint avec un téléphone ou une tablette, et le classement se met à jour en direct — en compétition ou en coopération.

### Fonctionne sans réseau

Le parcours se télécharge avant le départ : il se joue dans un bâtiment mal couvert ou en sortie, sans dépendre du wifi de l'établissement.

### Rejouable l'année suivante

Un parcours écrit une fois se rejoue chaque année avec une autre classe, sans rien réécrire. Vous le modifiez seulement quand le programme change.

## Comment ça se passe

### 1. Vous écrivez le parcours

Étapes, indices, aides graduées. Vous le jouez vous-même dans le navigateur avant la sortie, pour vérifier qu'il se résout.

### 2. Vous ouvrez la session

Un QR code projeté au tableau ou imprimé suffit : les équipes rejoignent en quelques secondes, et vous suivez leur avancée sur votre écran.

### 3. Vous débriefez

À la fin, vous voyez où chaque équipe a buté et combien d'aides elle a demandées : le débriefing porte sur ce qui s'est réellement passé.

## La formule conseillée

### Pro

**39 € / mois**

ou 390 € par an

- Énigmes privées et codes d'accès illimités
- Statistiques complètes et export CSV
- Votre logo sur les parties d'équipe

La formule Pro correspond à un établissement : énigmes privées et parties d'équipe illimitées, statistiques exportables, votre logo sur les parties. La formule Découverte, gratuite, permet de tester avec une première classe sans rien engager.

## Les trois formules

| Fonctionnalité                        | Découverte           | Pro                 | Organisation        |
|---------------------------------------|----------------------|---------------------|---------------------|
| Tarif                                 | Gratuit              | 39 € / mois         | 1 490 € / an        |
| Délai de traitement d'une publication | sous 10 jours ouvrés | sous 5 jours ouvrés | sous 2 jours ouvrés |
| Commission sur les ventes publiques   | 25 %                 | 10 %                | 0 %                 |

Sans engagement pour la formule Pro. Prix hors taxes. La commission ne s'applique qu'aux énigmes vendues au catalogue public : une énigme gratuite ou distribuée par code d'accès ne donne lieu à aucun prélèvement. Les frais bancaires Stripe restent à votre charge.

### Parlons de votre projet

Dites-nous le niveau, la matière et le temps dont vous disposez. Nous vous montrons comment l'atelier se monte.

**Demander une démonstration :** [https://www.v2.escapegamecity.com/nous-contacter?sujet=pro](https://www.v2.escapegamecity.com/nous-contacter? sujet=pro)

Essayer sans installer : <https://jouer.escapegamecity.com>