

MARRE DE

ENVIE DE



2 POSSIBILITÉS

SOIT VOUS VENEZ À NOUS

SOIT NOUS VENONS À VOUS

Un JEU D'AVVENTURE à la croisée d'un JEU DE PISTE et
ESCAPE GAME Outdoor ou Indoor.

2025 pour 3 à 15 joueurs,
2026 jusqu'à 30 joueurs simultanément.

Jeu complètement DÉCONNECTÉ des écrans où il va falloir
jouer la COHÉSION, agir, se mouvoir, prendre des décisions
et réfléchir ENSEMBLE !

Animations en Français et en Anglais



UNE EXPÉRIENCE INÉDITE

Connect Nature!

COHÉSION

DÉPASSEMENT

INTERGÉNÉRATION

CONFiance EN SOI

Faites le plein d'émotions

Rires

**DÉCONNEXION
DES ECRANS**



Copyright & l'expression HELLO-SERVICE 04 77 71 49 20 - Ronne • Ne pas jeter sur la voie publique.

Team building

EVG/EVJF

Anniversaires

Cousinades

Friends party

**TARIFS sur devis
Forfait selon l'effectif
(4 à 40 joueurs)**

www.spartxtrem.com



JEU D'AVVENTURE QUÊTE VERTE



INDOOR ou OUTDOOR
à la croisée d'un jeu de FORT BOYARD et un ESCAPE GAME !
Pur LUDISME en équipe, jeu DÉCONNECTÉ DES ÉCRANS.

**Possible dans un parc, un gymnase,
un magasin, un château, chez NOUS chez VOUS !!
..... possible vraiment PARTOUT : école, hôpital, etc..**

Installation par nos soins et animation par le maître de jeu.

Durée activité modulable 1h à 2H30.

CONNECT NATURE AND PLAY COHESION

VERSION EN OUTDOOR ; LA QUÊTE VERTE - OPÉRATION SIERRA

CONTEXTE NARRATIF

Votre unité tactique est envoyée dans une forêt équatoriale classée "zone rouge" après la disparition d'un binôme de chercheurs militaires.

Le terrain est truffé de pièges naturels, et de traces ancestrales également des dispositifs militaires abandonnés.

Votre objectif : retrouver un message "alpha" dissimulé par les 2 militaires.

Il est d'une extrême importance.

Ce message nommé le Noeud Vert, capable de réactiver un système de défense écologique oublié et de vous permettre de retrouver la trace des chercheurs militaires disparus.

GAMEPLAY

Orientation avec carte et boussole

Résolution d'énigmes sur des balises cachées

Décryptage de messages codés laissés par les disparus.

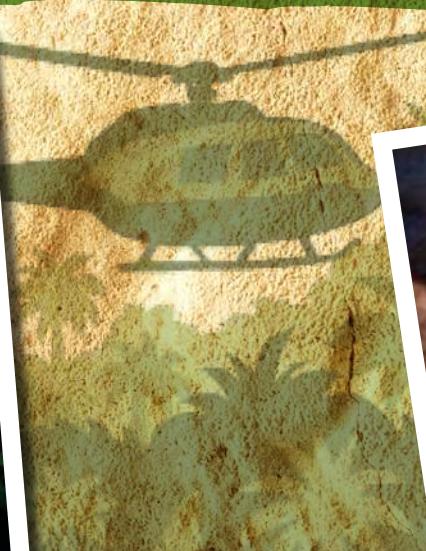
Épreuves physiques : franchissement, camouflage, extraction

AMBIANCE

Militaire mais mystique : la forêt semble vivante, les indices sont parfois organiques, et les joueurs doivent "écouter" leur environnement pour progresser.



VERSION EN OUTDOOR ; LA QUÊTE VERTE - OPÉRATION SIERRA



VERSION EN INDOOR ; LA QUÊTE VERTE - ZONE 7

Exemple dans une entreprise ou un hypermarché ou un jardiland !!! Pour les collaborateurs !

CONTEXTE NARRATIF

Dans un ancien centre de recherche militaire reconverti en zone d'entraînement, les joueurs incarnent des recrues en mission d'évaluation. Le bâtiment est plongé dans le noir, segmenté en zones thématiques (laboratoire, salle de commandement, serre expérimentale ...). Leur mission : reconstituer le protocole "Émeraude" et désactiver une menace biologique simulée.

GAMEPLAY

Fouille de pièces pour trouver des objets-clés.

Résolution d'énigmes logiques et mécaniques.

Utilisation de matériel militaire (radios, cartes, badges).

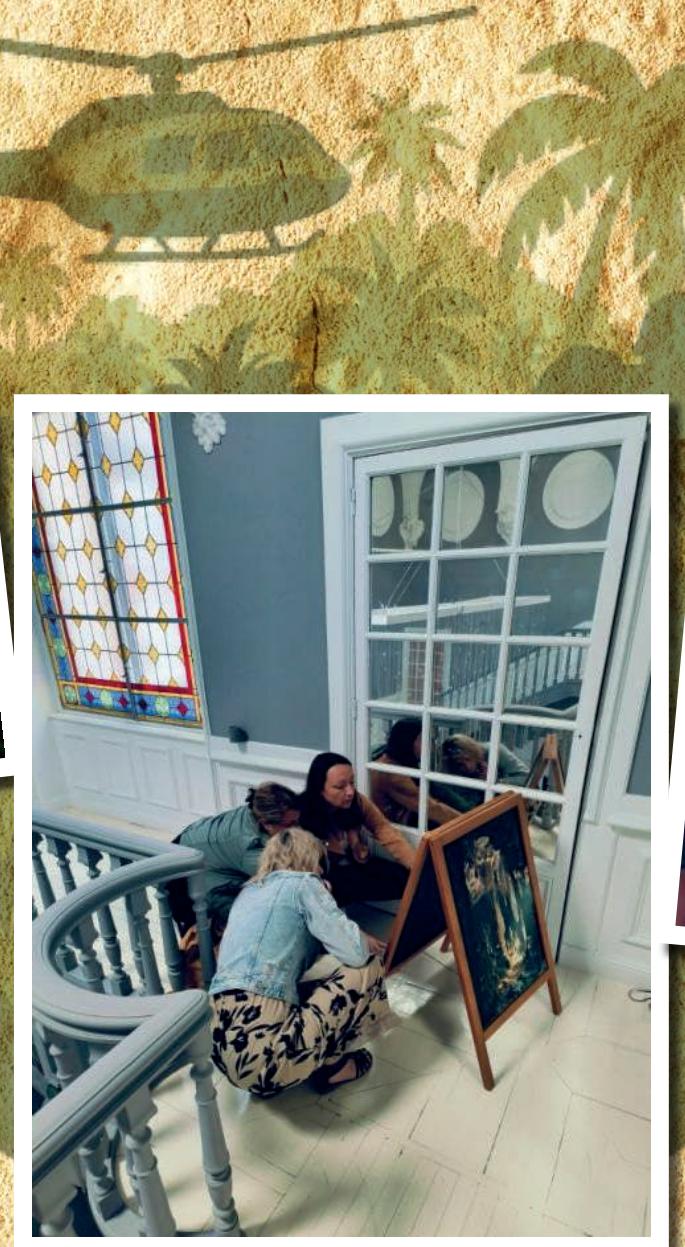
Coopération pour franchir des zones verrouillées.

AMBIANCE

Intense et immersive : bruitages, éclairage contrôlé, narration en temps réel via intercom ou documents trouvés.



VERSION EN INDOOR ; LA QUÊTE VERTE - ZONE 7



**POUR EN SAVOIR +
CONTACTEZ-NOUS**

**Mail : d.spartxtrem@gmail.com
contact@spartxtrem.com**

Tél. : 06. 17. 97. 01. 43

