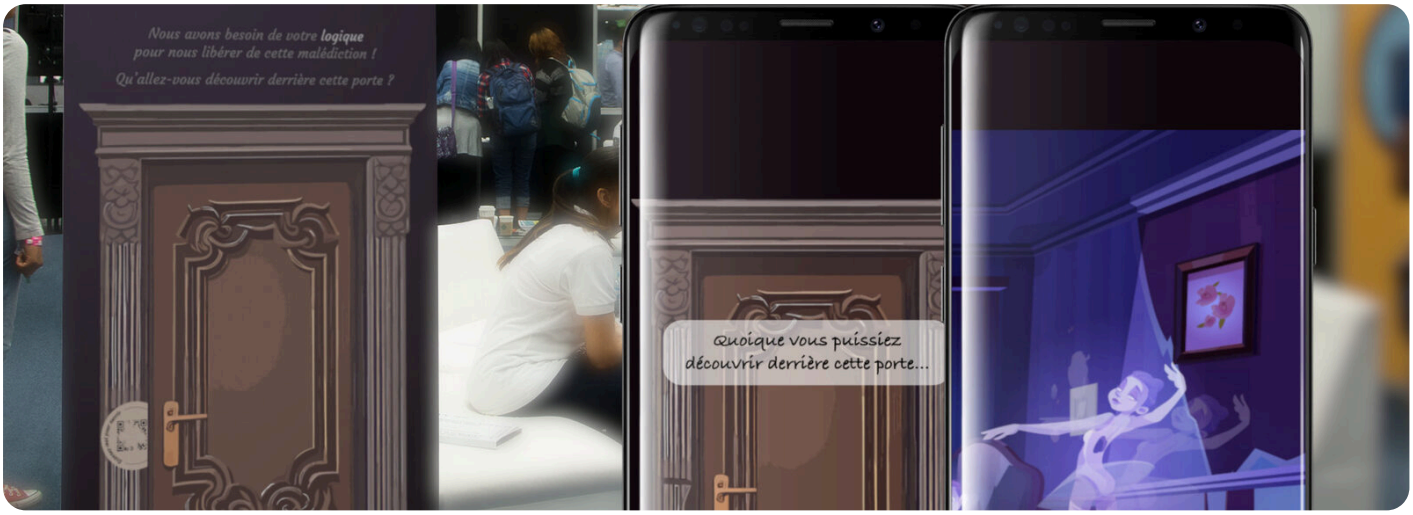
Le Manoir Haussmann

Une maison hantée, mais qui ne fait pas peur. Derrière chaque porte du manoir se cache une pièce à explorer sur son téléphone, et une énigme à découvrir pour libérer la famille de la malédiction.



Dès 10 ans	4	Point'n click	Interactif
guidé par un adulte	portes	derrière chaque porte	avec son téléphone

UNE MAISON HANTÉE

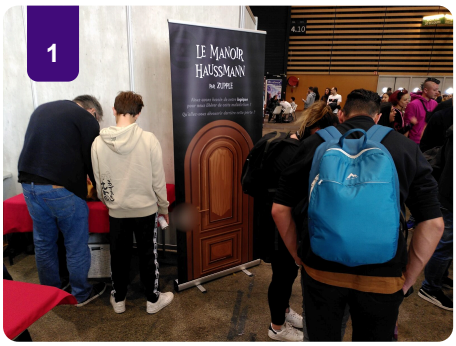
Le livre n'aurait jamais dû être ouvert

La famille vient de racheter le manoir Haussmann, un manoir dont on dit qu'il est hanté par le baron en personne. Les cartons ne sont pas encore déballés quand Elsa, leur fille, monte au grenier. Elle ouvre un livre inconnu et lit à voix haute une phrase dans une langue étrangère. Tous les livres de la maison se mettent à briller.

Depuis, plus rien n'est normal : des grincements, des portes qui claquent, des ombres, des voix, des rires… La famille n'est plus seule à vivre ici. Pour tout remettre en ordre, il faudrait lancer un contre-sort.

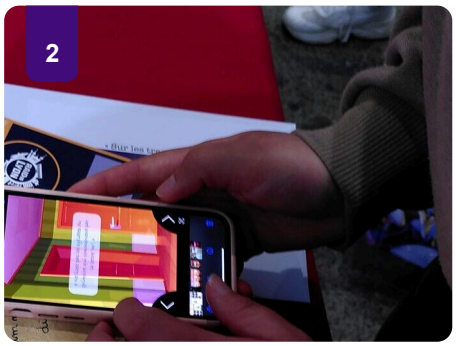
AU STAND

Comment se déroule une partie



On choisit une porte

Les quatre portes du manoir se jouent dans l'ordre que l'on veut. Un QR code sur chacune ouvre la pièce qui se cache derrière, directement dans le navigateur du téléphone.



On explore la pièce

Derrière chaque porte, une mini-scène en point'n click : l'énoncé de l'énigme n'est pas donné, il faut d'abord explorer la pièce pour le découvrir. Le vieux grimoire posé sur le stand aide à avancer.

On lance le contre-sort

Une fois les quatre pièces visitées, les joueurs retrouvent l'animateur et prononcent le contre-sort. L'animateur, narrateur de l'histoire, leur raconte alors ce qui se passe dans la maison… s'il se passe quelque chose.

POUR QUI

Une animation frissonnante, mais pas effrayante

Fêtes d'Halloween

Fantômes, grimoire et malédiction : un thème tout trouvé pour une soirée d'Halloween, sans faire peur aux plus jeunes.

Festivals et conventions

Les quatre portes peuvent se répartir aux quatre coins du lieu : les joueurs partent à leur recherche et explorent tout votre festival.

Villes, médiathèques et écoles

Un grimoire à déchiffrer, des livres qui s'animent : une animation qui donne envie de lire et de chercher, en famille.

TARIFS ET DEVIS

Une demi-journée ou une journée

AVEC ANIMATEUR

Demi-journée

500 € HT

4 h de jeu, en journée ou en soirée
Jusqu'à 100 joueurs avec un animateur

+ 150 € HT Jusqu'à 200 joueurs avec un 2e animateur

AVEC ANIMATEUR

Journée

800 € HT

7 h 30 de jeu maximum
Jusqu'à 180 joueurs avec un animateur

+ 200 € HT Jusqu'à 360 joueurs avec un 2e animateur

Le dénouement se joue avec l'animateur : ce stand n'est pas proposé dans la formule sans animateur.

Installation
Les quatre roll-up s'installent côte à côte, en un seul stand, ou dispersés dans tout le lieu pour inviter les joueurs à l'explorer. Le stand reste un point fixe : les joueurs peuvent y commencer leur partie, et y reviennent pour le contre-sort.

Matériel
Nous apportons les quatre roll-up et le grimoire.

Montage
45 min de montage, hors temps de jeu.

Collectivités
Paiement après service fait, factures déposées sur Chorus Pro, attestation d'assurance sur demande.

Espace
La place pour les quatre roll-up et la table du grimoire, et un petit espace à l'abri des regards et des oreilles indiscrètes pour le contre-sort.

Électricité
Aucun branchement nécessaire.

Déplacement
Offert dans le Grand Lyon. Au-delà, 1 € par kilomètre parcouru (aller et retour) depuis Oullins.

QUI SOMMES-NOUS

Zupple

Zupple crée et anime des escape games et des jeux de piste à Lyon depuis 2019. Notre salle « Bon vent, Mamie Arlette » compte parmi les meilleures salles francophones.

8 scénarios de stands d'énigmes, animés dans les grands festivals du jeu lyonnais comme OctoGônes et Japan Touch, dans des fêtes de quartier et en soirées d'entreprise.

24e meilleure salle francophone Goldenscapes 2025 · France, Suisse et Belgique
3e meilleure enseigne Escape Game Awards 2026 · Auvergne-Rhône-Alpes

Oullins Pierre-Bénite · Francheville · Tassin La Demi-Lune · OctoGônes · Japan Touch

Demander un devis

pro@zupple.fr
07 66 87 58 33

zupple.fr/stand-manoir