Cherchez l'intrus :

Une liste dans chaque pièce

La dernière c'est : 5 hommes dans un appartement

Ou alors avec les 3 intrus trouvés, trouver l'intrus dans cette nouvelle liste

Stickers sur les carreaux, angle particulier, cible particulière

Petite languette collée en dessous la porte

Utiliser clés et cadenas

Comment écrire en tout petit ?

Tester d'écrire avec de la saleté

Tshirt avec inscription

Reponses dans le numero suivant (a debloquer dans un coffre)

Quelques informations dans un pdf sur la tablette

Observation :

phase à la the witness avec une porte ou autre

Quelques aimants sur le tableau

Cachettes :

Je n'ai rien caché :

Dans la chasse d'eau

Dans mes placards de bouffe

Code ascii : correspondance nombre-lettre

Astuce du crayon a papier pour reveler marque d'écriture

DESTIN

APORIE

PRISON

Wifi : 9 » g, 1 » i, 0 » o, 5 » s, 4 » a, 2 » z

Geo

Agis

Casse

Face

Bosse

Fosse

E90

D0549E

S49E55E

5051E

Baisse

9A2

Adios

C0DE

DEC1DE

Besoin d'un peu d'41DE ?

Deesse efface zoo

Codage

Zazie

Soda gogo

2020 (melanger pour rendre dur)

BEBE 1010 BEBE D0D0 S110 C0C0 CA9E 0150 91

Nombre associé à quelque chose sur la tableau (nombre de pattes, etc..)

Le wifi traverse les murs : les lettres remplacent les tableaux

»Rayons X

(Soleil en mode calculette)

Étiquette de bouteille (quand elle est pleine, on ne voit rien)

Bouchon de bouteille

Envoi de sms à certains participants

Utiliser un évènement particulier (date de l'histoire ou fait divers)

Noix refermée

Lettres en relief à tatonner (Utiliser une boite noire)

Steganographie de base

Compas

Un peu de morse

Anamorphose

Plusieurs angles, une image à reconstituer

Ecrire de la main gauche

Balance + choses à peser

Eau de vaisselle

Inscription sur un ballon de baudruche que l'on ne peut lire qu'en le gonflant

Utiliser mon numéro de tél

Ma date de naissance

Alignement d'objets (chaque objet appartient à une ambiance différente)

Carton troué

Enfin, nous y sommes : (5 chiffres)

Histoire :

Plusieurs époques, plusieurs propriétaires

»age de pierre, rome, moyen age, renaissance, indus, 20eme

Pour l'app : cadenas en forme de bouteille, en forme de tableau, etc.

Cartes de Uno : séquence

Choses à sentir : intrus

Choses à relier

Alcools : premiere lettre

Chiffres romains

Symboles : parenthese, accolade

Opération dont les parenthèses sont manquantes

Minij : Nombre de f dans le paragraphe

Cachettes :

Jointure d'une table à rallonge

Dans le doigt d'un gant

Sous la semelle de chaussure

Téléphone derriere batterie

Minij : "la combinaison gagnante". Faire un truc de poker Texas hold'em avec les cartes centrales revelees au fur et a mesure (ambiance saloon ou vegas)

Minij : Taquin avec cases transparentes et avec feutre

Minij : Tangram avec indice une fois le puzzle complété + il y a plus de pièces que nécessaire (vraies pièces : objets cachés) + la forme cible est un objet caché

Minij : Barycentre à trouver en glissant la souris

Plan de l'appart

Graphismes :

Début de quête chambre :

Tête qui sort de la chambre et qui regarde vers la cuisine.

"Demandez-lui qui c'est".

Sur une autre image, on voit la tête collée sur la porte, cette fois ouverte.

Intégrer des théorèmes pour tout relier

Cachette : sous une roue de bagnole ou sous une bagnole (prisoners)

Coffre clé : inscription en couleurs/lunettes avec filtres de couleur

Graphismes : images avec personnes qui cherchent avec des lampes de poche et des manteaux

Les joueurs sont des fantômes, essayant de se venger

cachette :

Collé étiquette transparente sur spots : en fonctionnement, on ne voit pas que quelquechose est collé

Cachette : un peu d'anglais pour le plaisir

Coffre/clé : noix/casse-noix

Coffre/clé : assiette sale / liquide vaisselle

Cachette : papier plié dans patafix

Cachette : je suis assis sur un indice

Coffre/clé : quelque chose au fond de la bouteille/remplir la bouteille

Coffre/clé : Ballon de baudruche / aiguille

Cachette : sous une marche d'escalier

Cachette : scotch à décoller mais à remettre au même endroit pour pouvoir continuer

Cachette : 3 pas vers la fenêtre, deux pas vers la table, etc..

Histoire : réveiller les morts : si on se place à un endroit précis, qu'on tient un objet et qu'on dit une formule, le fantôme nous raconte son histoire (le MJ joue un son sur son device)

Les joueurs doivent faire un rond en se tenant les mains

Les joueurs doivent se tenir dos à dos et fermer les yeux : on place le device entre les joueurs et la voix dit que 'tu es le seul à m'entendre, les autres ne m'entendent pas...'

Enigme rigolote : pour activer la lumière dans la salle, les joueurs doivent se toucher, la main de l'un des joueurs sur X, la main de l'un des joueurs sur Y (il faut s'allonger pour y arriver)

Énigme : retrouver la date

(Donner un dossier individuel aux joueurs : tout le monde se suspecte)

Indices à énoncer de manière propre :

Graphisme :

Incendie / papier brulé

Minij : recréer la suite à l'aide d'une interface oui/non à la tinder

Recréer la suite d'évènement avec du drag n drop

Une fois la suite complétée, un nouvel indice apparaît

Sons :

Plusieurs voix qui parlent en même temps

Voix aigue, voix grave, morse

Appartemment sur écoute

Questions qui mèlent les époques et les énigmes : comment s'appelle l'arrière petit-fils de Bill l'Artiste ?

Graph :

Rouge à lèvres

Minij:

Lettres déposées +ou- les unes sur les autres, dans l'ordre

Cachette :

Cases vides avec lignes entremelées qui mènent chacune à une lettre

Cachette :

Lignes entremélées + miroir à poser + angle + poster à accrocher (l'entremèlement original, sur lequel il faut poser le miroir, est faux) + il y a d'autres départs d'entremèlement dans la pièce, pour brouiller les pistes

Minij : barycentre : placer A B C et faire déplacer M pour que les coordonnées soient bonnes

"Réfléchissons" (autour des miroirs)

Un peu de calcul mental (symboles à remplacer par des chiffres)

Histoire : j'ai kidnappé un bonhomme Lego

Cachette:

Balai brosse

Cachette:

Endroit sur lequel mettre de la cendre pour révéler la solution

Cachette:

Lettre à plier pour faire apparaître symbole

Énigme : poudre à goûter : sucré/salé

Cachette : quelque chose sur mes paupières

Histoire : j'ai un rippa à côté de moi pour qu'on m'associe à ce symbole

(Mécanique : Il y a une boîte dans laquelle on peut rentrer les deux mains)

énigme : j'attend qu'on me donne trois pièces pour parler davantage

objet : outil miroir : fabriquer avec trombones, scotch et bout de miroir

Cachette : paquet de mouchoirs

Énigme : une énigme de logique à la Smullyan, pour le plaisir

Mécanique : miroir déformant

Mécanique : papier calque

Déroulement : au début du jeu, l'éclairage est désactivé. Les joueurs ont une lampe de poche. Des sons inquiétants sont diffusés.

Fils électriques ?

Mécanique : des emplacements sont visibles, pour les objets

Coffre/clé : radio-cassette, piles électriques/cordon d'alim + cassette ou cd ou clé usb

Cachette : Croix en carton collé, toute petite entaille au cutter : comme sur le dessin, il faut l'ouvrir

Cachette : poster : un train peut en cacher un autre

Déroulement : avant que le jeu débute, on se retrouve chez Christian

Énigme : lattes de couleur : arc en ciel ou anagramme ou comptage

Énigme : mots croisés, la page des réponses dans le numéro suivant est découpée

Énigme : chiffres et lettres sur des objets de la rue à l'extérieur de l'appartemment, visibles depuis les fenêtres

Mécanique : un programme écoute et attend d'entendre des séquences de notes particulières pour activer x ou y

Énigme : l'appartement a plusieurs dispositions suivant les époques (toilettes dans la cuisine etc)

Idée : le type essaie de créer un escape game dans sa maison mais découvre qu'il y a déjà des codes partout (vers la folie ?)

\_

Workflow : noeud 〓 énigme + indice + histoire + graphisme + son + app

Noeuds bonus pour les plus forts

Déroulement : indice si 421 avec les dés

Énigme : Ouvrir deux portes ne demande qu'une tige de ferraille

Énigme : mémorisation 21, avec rangée de lumières à la Quern

Énigme sonore : reconnaître une suite de bruits

Coffre/clé : effaceur sur papier/stylo plume révèle zone difficiles à teinter

Coffre/clé : stylo plume par dessus bic/effaceur

Énigme : mélange de chiffres romains et de chiffres arabes

MC4LX3I3

énigme : code de césar pour commencer tranquille

Énigme : Rectangle découpé sur une page qui laisse voir un mot sur la page suivante

Énigme : former un mot avec plusieurs morceaux de mots, sur plusieurs pages

Énigme : cables et fils de différentes tailles : il faut les classer par longueur pour former un mot

Énigme : Jouer avec l'ombre : anneau entoure objet d'une ombre, ombre d'un ensemble d'objets forment texte ou image,

Éclipse

Cachette : Film transparent sur carreau, il faut le trouver et le remettre au bon endroit

Énigme : triangulation sur un plan ou une carte

Énigme : cordes et ensemble de points : une seule configuration permet d'avoir les points reliés 2 à 2

Énigme : date à traduire en base 12, en base 16

App : certaines énigmes sont directement sous un tableau, au niveau du cartouche

Mécanique : rebond parfait sur un mur (d'une balle tirée par exemple)

Énigme liée : qui a fait ce trou ?

Mécanique : corde qui relie deux clanches (si une porte est ouverte, l'autre est fermée)

Mécanique : murs des pièces en modèle réduit, avec quelque chose d'écrit dessus / vue 3D dans laquelle on peut dessiner sur les murs (reproduire ce qu'il y a sur les miniatures)

Graphismes : tete toaster et autres joyeusetés du montage photo (2 photo : fond nu, photo avec visage ou objet)

App : jeu de grattage pour révéler un autre indice (il faut utiliser la pièce dans l'inventaire)

Énigme : 52 cartes, 26 lettres dans l'alphabet. On écrit deux fois l'alphabet sur les cartes, une lettre par carte. On affiche une carte à l'écran et on demande la lettre au joueur. On fait en sorte qu'il manque des cartes dans le paquet.

Mot à deviner : POKER

Enigme : parcours bateau, rose des vents

Dispositif : différentes enceintes bluetooth pour différentes voix et différents endroits

App : hover fait apparaître mot

Mécanique : coulissement d'un carton, d'un bout de bois, etc.

Mécanique : patron de cube, patron de pavé, patron de tetraedre

Mécanique : Logique : s'il y a un chat dans la pièce, alors X l'est aussi. P Q etc.

Mécanique : graphe orienté

Mécanique : morceau de poster déchiré pour indiquer endroit

Énigme : graphe sur deux murs + une porte + un poster + incides sur le pc et sur des documents

Coffre clé : photo avec zone floutée ou point d'interrogation ou silhouette / vidéo dont l'image est un arret sur image

Énigme : chaîne de regards, tout ce qui a des yeux peut participer à la chaine. Il faut reconstituer le bon ordre.

Doc : parties mobiles / partie immobiles

Énigmes [pictures of life] :

-nombre de pattes

-Drapeaux et nombre de couleurs

Inspiration :

-ligne d'horizon du plus bas au plus haut

Coffre/clé : livre/page cornée (il est écrit qqchose sous la corne)

Cachette : pince ouverte (qui serre quelquechose)

Énigme : whistle key finder

Courses foirefouille :

Rubans d'isolation

Miroirs

Numéros en carton

Gomettes

Cachette : double fond

Dans le fond d'une tasse

Dans le fond d'une malle

Coffre/clé : tableau avec zones de couleurs/certaines couleurs sont équivalentes (bleu égale rouge, vert égale jaune) et cela révèle un code

Énigme : affichage digital (cristaux liquides) avec cristaux défaillants

Énigme : puzzle

Mémoire : symbole + lettre sur une page informatique : il est impossible de revenir en arrière

Déroulement : graphe randomisé, condition (sol(A) et sol(B)) pour accéder à C

Déroulement : riddle-deejaying

App : afficher graphe et progression, graphe avec plusieurs branches et condition (sol(C\_branche1) et sol(C\_branche2) et sol(E\_branche3)) pour progresser dans la branche 4

Notes : développement : la méthode atmosphérique

Énigme : coffre a code chiffres et décalages pour chaque chiffre. 3 haut, 4 bas, 1 haut, 1 haut, 1 haut, 2 bas

Partage des tâches : compter le nombre de clowns, de ballons, d'étoiles dans une vidéo, ou dans une suite d'images

Enigme : certaines lettres sont pareilles, à une orientation près (u/c/n, w/m, A/V, 3/E, ..)

Énigme : boîtes les unes dans les autres

Énigme : tableau avec bandes de couleurs et lettres avec bandes qu'il faut replacer au bon endroit pour trouver l'ordre correct

Blague : Cézanne, ouvre-moi !

Mecanique : Noeuds sur une corde, scotch sur une corde

Il tourne en rond car on lui a dit que le travail c'était la peine.

Puceau du travail : une petite période de chômage et hop, à nouveau, le travail redevient une terre inconnue

On lui a dit que c'était un lieu.

Il fait beau : je vais traîner mon chômage. Je vais marcher. Rencontrer retraités et autres traine-la-patte.,gens bizarres qui attendent dans leur voiture, que le chômage baisse, probablement

On peut plus marcher librenment, y'a toujours un caillou dans la chaussure, un lacet qui se défait sans cesse,

Avec mon sac à dos, j'ai l'air d'un ado

Les automobilistes anonymes tracent leur route. Puisqu'ils se cachent derrière leurs reflets de pare-brises, pourquoi ne pourrais-je pas en faire de même, à pied ?

Il faut que je m'affaire, sinon je vais paraître suspect.

Énigme : masques à poser les uns sur les autres pour former un visage célèbre

Mécanique : trouver les fautes dans un texte

Mécanique : les 7 différences (une lettre pour chaque différence)

Mécanique : plusieurs textes écrits les uns par dessus les autres

Énigme : Filmer le parcours à la The Witness avec son portable

Crypto : une lettre sur deux et autres trucs de Cypher

Énigme : vinegere prémaché

Énigme : 8 + 3 égale 9 et autres joyeusetés

Énigme : "pour dissimuler mon code, j'utilise le nombre de C, de O, de D, de E dans le texte."

Énigme : histogramme et chaque longueur correspond à une lettre

(L'histogramme peut raconter quelque chose également)

\_

ACTIVER : rendre actif

Il semble que ma perception se soit améliorée. Néanmoins, je reste dans un plan disjoint ; je ne vois toujours les choses telles qu'elles sont.

"Un océan n'est rien d'autre, qu'une multitude de gouttes, Monsieur"

Ce qui est bien, dans un escape game sur ordi, c'est qu'on peut cliquer frénétiquement, et finir par obtenir des résultats