Mécanique : équivalence Chose --- nombre (cheval : 34, peluche : 564) et il faut faire une addition

Mécanique : code chiffre sons

Coop 21 : cartes à jouer avec jetons

Coop 28 : carte à jouer sur carte à jouer

Coop 21 : piano keys

Coop 21 : sons en simultané (animal + mécanique + instrument de musique)

Coop 21 : un son est joué, une image est encadrée, la couleur de la bordure change à chaque tour

Coop 28 : x + case "click me"

Coop 21 : lettres à mémoriser, l'interface de saisie est un imagier lettre - image (C pour cheval etc)

Pièce entièrement reconstructible : Photo de la piece dans une photo de la piece

Fausse photo sur laquelle on voit un monstre derrière moi, et moi qui ne le sait pas, tout sourire

Annulation d'espace : objet inaccessible

Répliques : deux fois la même énigme (seulement cette fois, l'indice n'est plus visible)

Alignement des aiguilles sur une horloge

Spectre sonore d'une famille (est-ce que plus c'est aigu plus c'est stressé/stressant ?)

Code image avec couleurs --- lettre

Texte avec description croisés (le niveau de description de chaque personnage croît constamment avec la position dans le texte)

Decoder : utiliser correspondance chiffre --- lettres avec lettres poubelles qui doivent être disqualifiées pour former un mot

Zèbre : code avec epaisseur des rayures. 26 lettres : 13 bandes blanches, 13 bandes noires. 13 épaisseurs différentes.

Memory 21 avec des images ou des sons tels qu'ils font référence à des personnages de l'histoire mise en place dans "the room".

App : l'énigme des bidons d'essence réservoir 13 litres à faire avec bidons de 3, 9 et 11 litres.

"Tu peux garder le paquet si tu veux" : une manière discrète de donner de l'argent à une personne enrhumée (qu'elle le soit vraiment ou non).

Un peu de text destroyer

10 mots de passe à trouver : chaque mot de passe se trouve à 1 mètre (par exemple) d'un autre mot de passe.

(((Catalyseur : n'intervient pas dans le bilan de la réaction mais accélère les choses

Je suis un catalyseur.

Coop : 1 sur l'ordi, 1 sur un code au sol et 1 sur un code au plafond (par exemple) [A -- 52] [52 -- canard] [sur l'écran : un choix d'images]

C dit A

A dit 52

B dit canard

C appuie sur canard

Et ainsi de suite

Nombre + direction (h b g d et diags) pour indiquer un nombre adjacents sur un grand tableau de nombre

Ou carte avec repérage A6, C4, etc.

Carte custom avec nuage de nombres répartis aléatoirement

A5 rouge -- 102 -- camion

Indicateur d'accomplissement de série avec timer pour chaque étape (10 secondes pour accomplir étape)

Connexion en bluetooth a des devices multiples pour déclencher plusieurs sons à des endroits différents

Coop : souris/clavier sont dans une pièce différente de écran

Énigme ésotérique (que l'on résout à la fin) qui fait référence aux énigmes précédentes et à l'histoire de "the room"

Blagues pédophiles

-Deux pédophiles qui discutent en prison : même peine pour branlette / pipe : injustice !

Je viens de piquer quelque chose sous vos yeux. (Réponse : votre curiosité)

///Il y a toujours plus qu'une chose.

Pour les énigmes : il y a la façon de les raconter, les indices, le dialogue (intérieur ou extérieur) pour arriver à une solution. Les différentes réactions aux énigmes. Il y a les versions selon les cultures. Il y a la mémoire de telle ou telle énigme (chacun s'entoure à sa façon). Il y a les circonstances, les enchaînements.

Papiers dans glaçons

Miroirs : préciser une localisation particulière en disant "je vois A et je vois B simultanément"

déroulement : faire comme si j'étais derrière un comptoir avec une grille. J'attends qu'on me donne des objets et des mots de passe pour donner des objets (que je laisse visibles dès le début de la partie)

Coffre/clé :Volets roulants avec 0,1 ou 2 fenetres fermées.

A [v1] B [v2] C

Pleins de combinaisons sont affichées. / un plan vu de dessus avec les fenetres fermées et ouvertes, et les niveaux d'ouverture de chaque volet roulant (tout ça en mode : expliquer la scène de crime)

->Une reconstitution permet d'en savoir plus

Pictures\_of\_life : doigts(5), dents(32), yeux(2), nez(1), (oreille(1) (van gogh)) ou quelques notes de musique genre 10)

Rajouter des cases noires sur une grille de mots croisés pour faire apparaitre mot

App: Énigme password chiffres: aucun indice, il faut jouer avec l'app pour comprendre que lorsqu'un chiffre est bien placé on ne peut plus le recouvrir/déplacer

DND avec sacs vides

Coop : Cloches d'église et autres sons répétitifs mélangés (chacun compte sa catégorie)

Planches superposées : on dit qu'avant elles étaient peintes et en reconstituant le passé on a un message

Déroulement : quand les joueurs ouvrent une nouvelle pièce, poser au sol un n/n (dernier morceau d'une collection dont les joueurs ont normalement collecté tous les autres morceaux)

Déroulement : 1.grande pièce, 2.chambre,3.salle de bains

Énigme : clous (ou autres fixations) et cerceaux (ou cordes + cerceaux) à accrocher au fur et a mesure sur le mur. Une vidéoprojection sur le mur avec des chiffres et lettres fait apparaître le code (composé des éléments entourés)

Déroulement : any% vs 100% : une fois l'affaire résolue, les joueurs peuvent essayer de résoudre les énigmes restantes (c'est là qu'on peut caser des corsées)

Cachette : dans mes cheveux

Enregistrement : vidéo où le filmé regarde dans la direction de la caméra cachée, tout près, de manière à ce que le mot de passe sur son front soit visible

Images bizarres de moi dans l'appart

Enregistrement : x-ray

Mise en place : Délimitation au sol (marquage rouge) de tout ce qui est hors-jeu

51/49 ou comment je n'ai pas succombé : quand ton envie de vivre est juste un peu plus forte que ton envie de mort

Et tout le monde ferme sa gueule : mécanique du pourrissement. Chez moi, quand ça commence à sentir le bouc, j'aime bien qu'on me le dise. Alors j'aère davantage et je nettoie, y compris les textiles.

Enigme : angle et rapporteur

Coop 21 : des play-button sont ronds ou carrés ou autre, bleus jaunes vert orange ou rouge : les joueurs appuient sur le bouton play pour entendre des sons. Input : 5 cases avec une couleur et une forme, il faut dnd les bonnes images dans les cases

Coop 21 : transporter multiview : un chiffre ou une lettre est écrit sur une face d'un objet, input : l'objet est montré sous un angle différent

Déroulement : handicaps : un des joueurs a les yeux bandés mais il a des écouteurs et sa position triangulée lui permet de chercher des sons dans l'espace (appuie sur un bouton pour chercher un son)

Énigme : relier les points rouges : scotchs de couleur et de forme sur un mur : si le joueur essaye de prime abord, le message formé en reliant les points ne fonctionne pas. au bout d'un moment, on dit au joueur qu'il peut retirer tous les scotchs bleus ou tous les triangles,ce qui révèle d'autres scotchs rouges et ce qui donne la vraie réponse. symboles : debut |-> milieu -> fin ->|. Lettre F : deux débuts et une fin.

Rebondit sur les scotchs rouge, traverse les bleus, est stoppé par les verts.

Cachette : le MJ a un faux pansement

Cachette : monnaie bonus pour acheter des indices au MJ (5) ou pour skip une enigme (10)

Vocal 008 ->

(Un artiste trouve une nouvelle forme d'art : il fait un crime, récupère les pièces à conviction et les cache chez lui sous forme d'énigmes pour jouer avec les enquêteurs)

Trois criminels ont fait un crime.

Un artiste a récupéré des pièces à conviction et s'est amusé à les cacher chez lui. L'artiste veut voir son oeuvre à l'oeuvre et fait chanter les criminels. Il a préparé un ordinateur qui, s'il n'est pas désactivé, enverra un mail à la police à minuit avec toutes les preuves. Ça ne sert à rien de le torturer car :

-->3 criminels, un artiste et le propriétaire des lieux qui a commandé une oeuvre de l'artiste (et qui ne savait pas que c'était une oeuvre un peu spéciale). Un certain Ramat Istofarkas. Il a dit au commanditaire qu'un jour il recevrait de la visite et que l'oeuvre se déroulerait alors devant ses yeux.

L'artiste a ensuite appelé le chef du gang pour lui dire ce qu'il avait fait et les voilà qui débarquent. [Il avait mis une caméra cachée et un micro dans la maison qu'ils ont cambriolée.]/[il a vu où ils cachaient leur magot et l'a caché ailleurs. (Dans le cimetière, alors qu'il était en train de courir nu autour d'une tombe)] Il a mis un compte à rebours sur un ordi pour rendre les choses excitantes.

A un moment donné de la partie les criminels appellent l'artiste. En 1er lieu à la suite d'un indice "appelez-moi". En deuxième lieu pour ? En 3eme lieu pour donner le mot de passe et désactiver le compte à rebours.

Le jeu commence avec un mail envoyé à un des trois joueurs.

J'ai aussi créé un petit programme pour vous sur www.lolol.com login lol mdp lol. "Amusez-vous bien."

Il faut vivre l'oeuvre jusqu'au bout pour avoir le code de validation de l'oeuvre, que l'on envoit à l'artiste pour figurer sur son mur de la gloire.

Un père qui convoque ses trois enfants car il va mourir.

Coop21 : mémoire : on fait défiler une suite d'éléments. Questions : on demande pour un élément pris au hasard (qu'il soit ou non dans la séquence présentée) sa position dans la séquence : réponse dans X union [[1,n]].

-> on peut s'amuser à mettre des images qui se ressemblent