Mentions éditoriales

Trouve la sortie de cet Escape Game

Auteur : LIVIX Games

Éditeur : LIVIX

© LIVIX 2026

ISBN : 9789403919485

Dépot légale : novembre 2026

Tous droits réservés. La reproduction, même partielle, de cet ouvrage est interdite sans l'autorisation de l'éditeur, hors exceptions prévues par la loi.

La boutique
https://shop.lvixgames.com

Votre avis est précieux !

Vous avez aimé ce livre ? Faites-le savoir !

Prenez quelques instants pour laisser une note et un commentaire sur la plateforme où vous avez acheté ce livre.

Contact
contact@livixgames.com



TROUVE LA SORTIE DE CET ESCAPE GAME

150 ÉNIGMES POUR ADOS FUTÉS ET ADULTES

La photographie porte la date de demain. Et vous êtes dessus.

Résolvez les énigmes. Dessinez le labyrinthe. Trouvez la sortie.

UN CRAYON. VOTRE CARTE. LA SORTIE.

La photo de demain

Une enveloppe, votre visage et la date de demain.

Vous aviez prévu une soirée tranquille avec Léa. Puis une petite fille vous tend une photographie et disparaît dans la foule. Sur la photo, vous souriez devant une arche que vous n'avez jamais vue. Vous portez les vêtements de ce soir, jusqu'à la tache de sauce sur votre manche.

Dans votre main, une feuille quadrillée est couverte de traits. La date au dos ? Demain.

Au bout de la place, une lampe s'allume dans le vieux parc. Le gardien semble déjà vous attendre. Il vous tend un crayon et une grille vierge. Pour comprendre cette photo et retrouver Léa de l'autre côté, il faudra traverser le labyrinthe.

À chaque salle, une énigme. À chaque porte, un choix. Votre carte gardera les détours, les impasses et les chemins que vous aurez découverts.

Sur la photo, vous avez l'air d'avoir réussi. Vous aimeriez bien savoir comment.

LE PLAN, C'EST VOUS QUI ALLEZ LE DESSINER.

La photo de demain

La photographie porte la date de demain. Et vous êtes dessus.

Vous la retournez une seconde fois, comme si les chiffres allaient se remettre dans le bon ordre. Au recto, vous souriez devant une arche de pierre. Vous portez les vêtements que vous avez sur vous, jusqu'à la tache sur votre manche, faite dix minutes plus tôt avec la sauce d'un sandwich. Dans votre main, il y a une feuille couverte de traits. Vous n'avez jamais vu cet endroit.

« Alors ? C'est quoi ? »

Léa se penche par-dessus votre épaule. Autour de vous, la fête continue : une assiette tombe près de la buvette, quelqu'un réclame sa monnaie, la chanteuse sur l'estrade rate le début du refrain. Tout cela vous paraît soudain incroyablement loin.

« Une photo de moi. »

« Merci, j'avais remarqué. » Elle vous la prend. « Qui te l'a donnée ? »

Vous cherchez des yeux la petite fille au manteau jaune. Elle vous a tapé sur le bras, tendu l'enveloppe et annoncé très sérieusement : « On m'a demandé de vous donner ça. » Vous étiez en train de chercher une serviette pour votre manche. Quand vous avez relevé la tête, elle avait disparu entre les tables.

Léa frotte le bord de la photographie du pouce. Elle a cessé de sourire.

« Regarde le mur, derrière toi. »

Au-dessus de l'arche, un mot est gravé dans la pierre : LABYRINTHE. Vous lisez à voix basse. Léa se retourne vers le vieux parc, de l'autre côté de la place.

« C'est là-bas. »

Au bout de l'allée, derrière la grille, une lampe vient de s'allumer.

Vous traversez la place sans finir votre sandwich. Léa marche à côté de vous, trop vite pour quelqu'un qui prétend vouloir seulement jeter un coup d'œil. Elle vous raconte qu'enfant, elle venait ici nourrir les canards avec son père. Le labyrinthe était déjà fermé. Il avait toujours été fermé.

« Il paraît qu'un homme l'a construit pour quelqu'un qu'il attendait. »

« Quelqu'un qui aimait se perdre ? »

« Ça, c'est ta spécialité. »

Vous riez, et pendant quelques pas tout redevient presque normal. Puis le gravier remplace les pavés. Les branches se rejoignent au-dessus de vos têtes. Derrière vous, les lampions de la fête se réduisent à des points de couleur.

La grille du parc est ouverte. Près d'une petite porte, un homme répare la lanière d'une sacoche. Il porte une chemise aux manches retroussées et des lunettes qu'il garde au bout du nez. Quand il vous voit, il pose son ouvrage sur ses genoux.

« Vous avez trouvé la photo. »

Vous vous arrêtez tous les deux.

« Vous nous connaissez ? »

Il regarde votre manche tachée, puis la photographie. Il semble sur le point de dire quelque chose, mais se contente de remettre ses lunettes en place.

« Pas encore. »

Léa laisse échapper un rire bref. « Bon. Très drôle. Il y a une caméra quelque part ? » Elle inspecte les branches, la porte, le petit toit de la loge. L'homme attend qu'elle ait terminé.

« Vous pouvez retourner à la fête », dit-il. « Le parc reste ouvert. »

« Et si je veux savoir où cette photo a été prise ? »

Il se lève et pousse la porte. De l'autre côté, un escalier descend dans la pierre. L'air qui en remonte sent la cire et la pluie, alors que la soirée est sèche.

« Il faut trouver l'autre sortie. »

À l'entrée de l'escalier, vous posez le pied sur la première marche, creusée au milieu par des années de passages. Plus bas, une lumière douce éclaire un palier désert.

« On peut encore retourner à la fête », murmure Léa.

Vous regardez la photo. La personne qui y figure n'a pas l'air inquiète. C'est peut-être ce qui vous dérange le plus. Vous connaissez ce sourire : il vous échappe quand vous venez de comprendre quelque chose.

Le gardien revient avec un crayon et une feuille quadrillée. Vous comparez la feuille à celle de la photographie : le format et le petit coin replié sont les mêmes.

« Elle est vide », dites-vous.

« Pour le moment. »

Léa pose une main sur votre bras. « Je vais faire le tour du parc. Je t'attends de l'autre côté. Et si tout ça finit avec un monsieur qui essaie de nous vendre un abonnement, c'est toi qui lui parles. »

Cette fois, vous riez pour de bon. Elle serre votre bras une dernière fois, puis recule. Vous glissez la photographie dans votre poche et prenez le crayon.

Le bruit de vos pas change à mesure que vous descendez. En haut, la porte reste ouverte sur le jardin. En bas, des galeries partent de chaque côté d'un mur clair. Des numéros sont fixés au-dessus des arches. Entre elles, un mécanisme attend, immobile. Vous passez les doigts sur la pierre : elle est tiède.

Le coin de la photographie dépasse de votre poche. Vous la sortez pour l'aplatir avant qu'elle ne s'abîme.

Sur la photographie, au fond du passage derrière vous, une personne se tient dans l'ombre et vous tend la main. Son visage reste indistinct ; sur la place, vous n'aviez pas remarqué sa présence.

Au même instant, une voix monte du labyrinthe.

« Enfin. Je commençais à croire que tu ne viendrais pas. »

Vous connaissez cette voix. Ce n'est pas celle de Léa. Ce n'est pas celle du gardien.

C'est la vôtre.

À vous de jouer !

Un crayon, une grille et un chemin à découvrir.

VOTRE MISSION

Dessinez le labyrinthe et trouvez la sortie.

1



DÉCHIFFREZ LA SALLE

Une salle occupe deux pages : un dessin et une énigme. Son numéro est un repère. Résolvez l'énigme pour connaître les chemins possibles.

2



CHOISISSEZ UNE PORTE

Le numéro sur la porte est la prochaine salle ; « p. » indique sa page. Choisissez votre passage, puis tracez avant de tourner.

3



DESSINEZ LE CHEMIN

N ↑ S ↓ E → O ←

Sur la grille p. 10, coloriez les cases au crayon. Une case = un pas. Aucun pas en diagonale ; ne recomptez pas le départ.

4



NOTEZ, PUIS TOURNEZ

Inscrivez le repère dans la case d'arrivée. Ouvrez la page indiquée. Une impasse ? Revenez par votre tracé, sans l'effacer. Suivez l'exemple illustré, pages 7 à 9.

Exemple : une salle

Lieux inventés pour expliquer le jeu. Ne tracez pas sur la vraie grille.

Vous êtes au repère 017. Ce nombre indique votre salle actuelle. Les portes 124 et 062 annoncent les salles que vous pouvez rejoindre.



1. RÉSOLVEZ LA PETITE ÉNIGME

Quelle clef correspond à l'empreinte en étoile ? ★



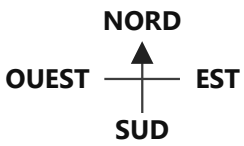
A **B** **C**

La clef B porte une étoile : elle correspond. Le mécanisme libère les deux portes et donne les trajets ci-dessous.

2. CHOISISSEZ UNE PORTE

124 : 3 ouest, 3 nord, 2 ouest.

062 : 2 est, 3 nord.

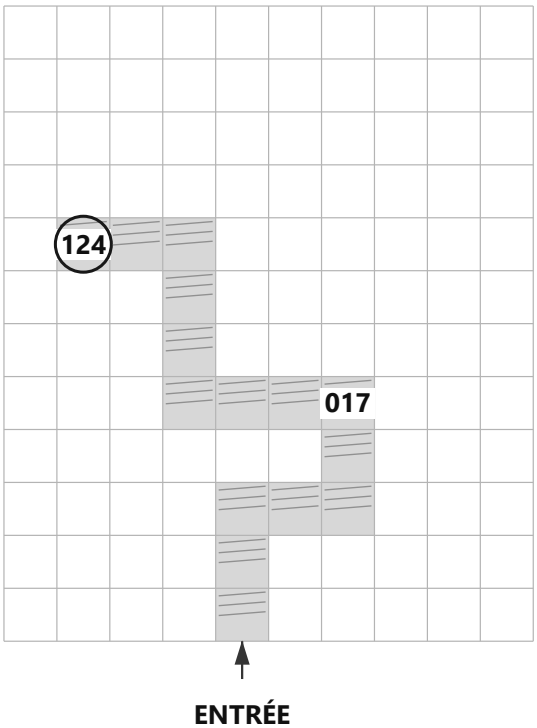


Exemple : on trace !

Vous avez choisi la porte 124. Voici exactement quoi faire.

Le repère 017 est déjà sur cette petite carte. Partez de sa case et suivez les trois déplacements. Le nord est en haut ; l'ouest est à gauche.

3 CASES À GAUCHE, 3 EN HAUT, 2 À GAUCHE



1. À GAUCHE

Depuis 017, coloriez trois nouvelles cases. Ne recomptez pas la case 017.

2. VERS LE HAUT

Du point atteint, coloriez trois cases vers le nord.

3. À GAUCHE

Coloriez encore deux cases. Inscrivez 124 dans la dernière.

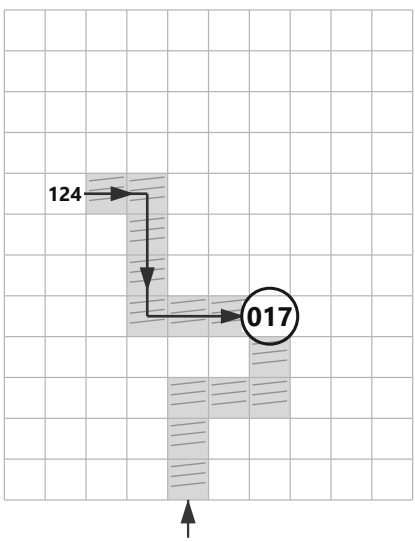
Le cercle montre votre arrivée. Maintenant seulement, ouvrez la page du repère 124 pour découvrir cette salle.

Exemple : l'impasse

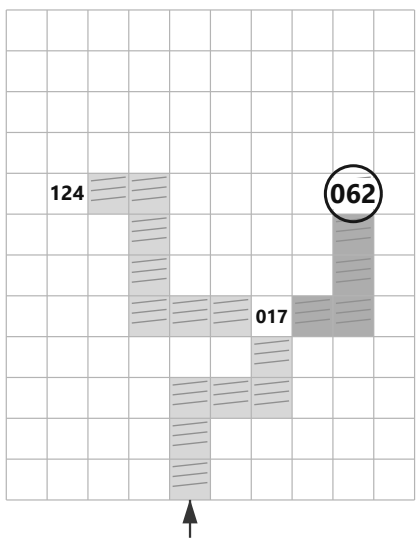
Vous êtes au 124. Ce passage s'arrête ici.

« Mince, une impasse ! » Revenez au 017 par les mêmes cases, sans effacer votre tracé. Son énigme est déjà résolue : l'autre porte reste accessible.

1. Retour au 017



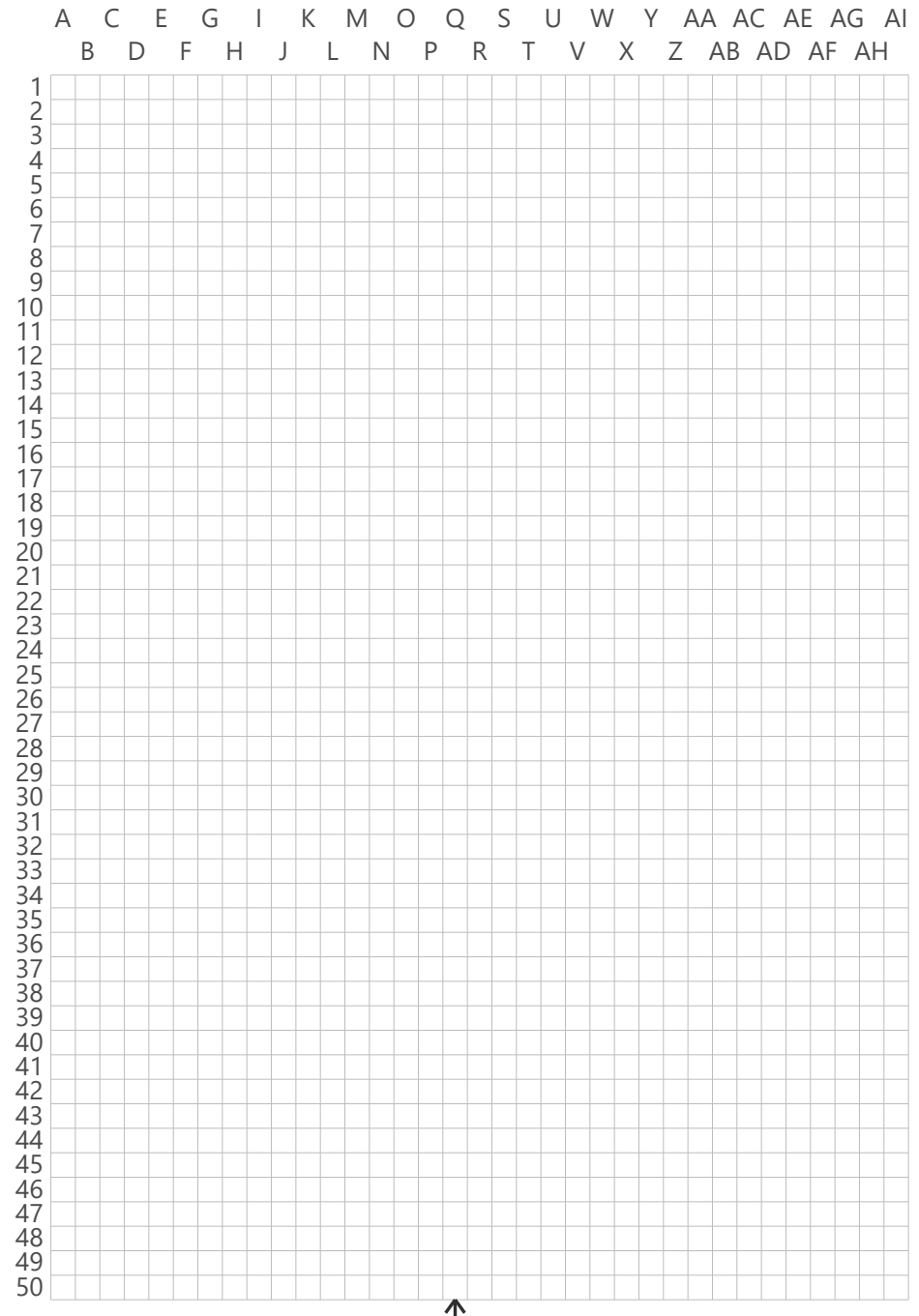
2. Essayez la porte 062



Au 017, choisissez la porte 062 : 2 cases à l'est, puis 3 au nord. Coloriez ce nouveau chemin et notez 062 à l'arrivée. Le trajet vers 124 reste sur votre carte : vous savez qu'il finit en impasse.

Votre labyrinthe à tracer

NORD
OUEST EST
SUD



Prêt à entrer ?

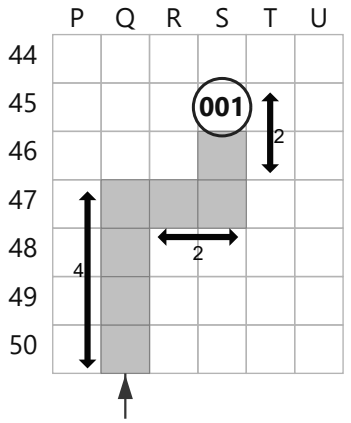
Votre vraie grille est page 10 (coté gauche).
Gardez-la ouverte pendant le jeu.

La flèche « ENTRÉE », sous la colonne Q, indique votre départ à l'extérieur. Le premier pas entre dans Q50 (colonne Q, ligne 50). Coloriez cette case : elle compte comme le premier des quatre pas vers le nord.

1. 4 cases vers le nord

2. 2 cases vers l'est

3. 2 cases vers le nord



À la fin, inscrivez 001 en S45 (colonne S, ligne 45). C'est votre première salle découverte, pas la première case du trajet.

Ouvrez le repère 001, page 15.

Chaque porte annonce un repère. La mention « p. » donne la page à ouvrir : vous pouvez naviguer directement sans chercher le numéro dans tout le livre. Une porte déjà empruntée reste libre : reprenez votre tracé.

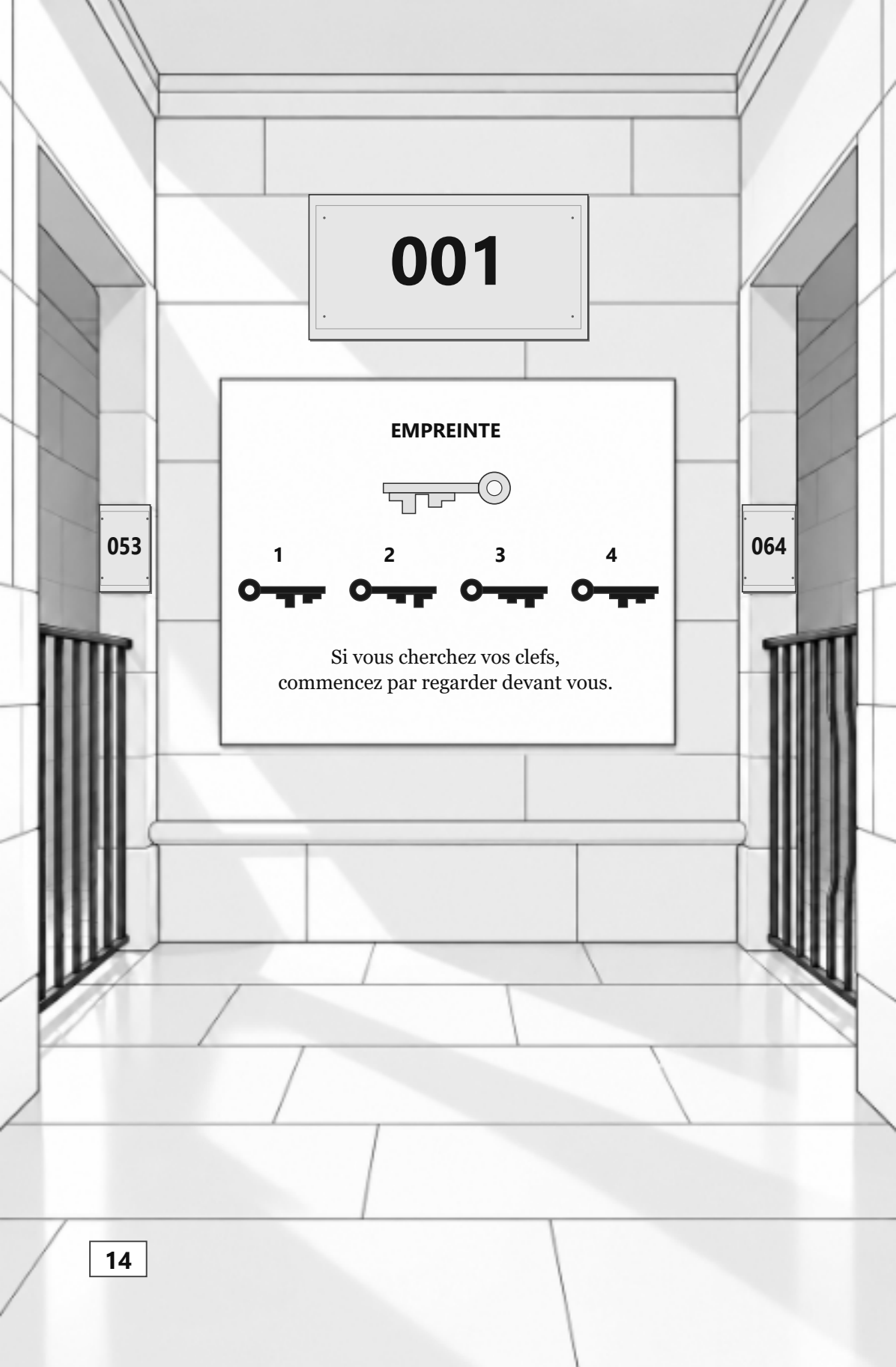
Notes de route

Notez seulement ce que vous avez réellement trouvé.

Au 001, conservez le numéro de la clef : K = _____. Certaines salles demanderont cette information. Pour les autres découvertes, notez le repère et le résultat ; aucune impasse ne vous oblige à résoudre son bonus.

REPÈRE	RÉSULTAT / INFORMATION

REPÈRE	RÉSULTAT / INFORMATION


001
EMPREINTE
1
2
3
4
Si vous cherchez vos clefs,
commencez par regarder devant vous.
053
064

REPÈRE
001

La clef oubliée

Face au nord
OUVRIR : 053 p.119 | 064 p.141

La voix s'est tue. Entre les deux grilles, quatre clefs gravées entourent une empreinte vide. Sous elles, une phrase qui ferait sourire Léa vous invite à regarder devant vous.

LE JEU

L'empreinte vient de l'autre face du mur : la silhouette est en miroir. Trouvez la clef correspondante. Son numéro (K) donne le nombre de cases à tracer.



1



2

EMPREINTE





3



4

Notez K dans votre carnet : cette clef resservira.

053 : ouest sur K cases.

064 : est sur K cases.

Entrée : reprenez le chemin déjà tracé.

ATTENTION !

La suite se déroule donc en page 119 ou 141..
Ne passez donc pas au repère 2 de la page suivante.

Passage connu ? Reprenez votre tracé : inutile de rejouer.


002
SORTIE

REPÈRE
002

La dernière arche

Face au nord
OUVRIR : 037 p.87

Vous reconnaissez l'arche de la photographie. L'appareil est toujours sur son trépied ; une silhouette attend dehors. Si cette image a été prise demain, vous allez enfin comprendre comment vous y êtes arrivé.

LE JEU

Chaque lampe est allumée si sa phrase est vraie, et éteinte si elle est fausse. Déduisez les cinq états.

1 : la lampe 2 est éteinte.

2 : les lampes 3 et 5 ont le même état.

3 : la lampe 4 est éteinte.

4 : la lampe 1 est allumée.

5 : la lampe 2 est allumée.

X est le nombre de lampes allumées. Les lampes éteintes ne comptent pas.

037 sud : X - 2 case ; ouest : X - 1 cases ; sud : X - 1 cases ; ouest : X - 1 cases.

SORTIE nord : X - 2 case.

Après avoir tracé la sortie, ouvrez la fin du récit, page 314.

Passage connu ? Reprenez votre tracé : inutile de rejouer.


003
133
058
1
2
3
4
5

REPÈRE

003

Les lampes menteuses

Face à l'ouest

OUVRIR : 058 p.129 | 133 p.279 | 025 p.63

Deux passages encadrent une table de cartes illustrées. Au verso, cinq phrases concernent cinq lampes : chacune est vraie si sa lampe est allumée, fausse si elle est éteinte. Trouvez leur seul état possible.

LE JEU

Une lampe est allumée si, et seulement si, sa propre phrase est vraie. Si sa phrase est fausse, elle est éteinte. Trouvez l'état des cinq lampes ; aucune ne peut rester indéterminée.

1. La lampe 2 est éteinte.
2. Les lampes 3 et 5 ont le même état.
3. La lampe 4 est éteinte.
4. La lampe 1 est allumée.
5. La lampe 2 est allumée.

○ 1 ○ 2 ○ 3 ○ 4 ○ 5

TRACEZ SUR VOTRE GRILLE, PUIS CONTINUEZ

058 p.129 Ouest : une case par lampe éteinte.

133 p.279 Sud : une case par lampe allumée.

025 p.63 Derrière vous : est, lampes allumées + 1 case.

Passage connu ? Reprenez votre tracé : inutile de rejouer.


004
129
093

REPÈRE
004

Les signes du panneau

Face au nord
OUVRIR : 093 p.199 | 129 p.271 | 089 p.191

Entre deux passages, cinq formes reposent sur la table. Sur le mur de droite, quatre signes se répètent en nombres différents. En les classant, vous pourrez lire le code imprimé sur la page voisine.

LE JEU

Comptez chaque sorte de signe sur le panneau à droite de la salle. Classez les quatre sortes de la plus fréquente à la moins fréquente. La plus fréquente vaut 1, la suivante 2, puis 3 et 4. Remplacez les trois signes du code par leurs rangs.

CODE 

Combinaison : ☐☐☐

Code	129	093	089
132	O4	E2 N7 O6 S2	S2 E2 S5
312	O2	E2 N6 O7 S2	S2 E2 S6
213	O3	E3 N6 O7 S2	S3 E2 S6

Lisez seulement la ligne de votre combinaison. Les déplacements s'enchaînent de gauche à droite. 089 est derrière vous. O signifie ouest.

Passage connu ? Reprenez votre tracé : inutile de rejouer.


005

REPÈRE
005

Les quinze formes

Face au nord

OUVRIR : 048 p.109

La salle s'arrête devant quinze formes. Certaines sont pleines, d'autres percées. Vous pourriez rebrousser chemin, mais ces ronds noirs vous retiennent encore une minute : combien y en a-t-il ?

BONUS LIBRE

Le chemin s'arrête là. Vous pouvez revenir au 048 sans rejouer. Le défi est facultatif.

Parmi les quinze formes du panneau de la page gauche, comptez uniquement les ronds noirs. Un trou blanc ne change pas la couleur du reste du rond.

Observez le dispositif sur la page gauche.

Votre résultat : _____

Ce défi se termine ici. Vérifiez sa réponse dans les solutions ou repartez immédiatement.

Zut ! Une impasse !

Passage connu ? Reprenez votre tracé : inutile de rejouer.


078
006
138

REPÈRE
006

Le papier plié

Face au sud
OUVRIR : 138 p.289 | 069 p.151 | 078 p.169

Des bandelettes sont éparpillées près d'un livre ouvert. La feuille à plier de l'épreuve réclame une autre lecture : lettres et nombres doivent se rencontrer de part et d'autre du pli.

LE JEU

Imaginez que vous rabattez la moitié droite de la feuille sur la moitié gauche, suivant le pli vertical. Seuls les nombres qui tombent exactement sur une lettre sont retenus. Lisez les trois paires de haut en bas : les deux premières mènent à 138, la dernière à 078. Vous pouvez aussi recopier et plier le dessin.

S					4
		O	2		
	E			2	
					5
			6	7	

PLI

Paires : _____ _____ _____

TRACEZ SUR VOTRE GRILLE, PUIS CONTINUEZ

138 p.289 Les deux premières paires, dans cet ordre.

078 p.169 La troisième paire.

069 p.151 Derrière vous : nord sur le nombre lié à S.

Passage connu ? Reprenez votre tracé : inutile de rejouer.


007
146
044
7 L
5 L
2 L

REPÈRE
007

Pas dans le petit

Face au sud
OUVRIR : 044 p.101 | 083 p.179 | 146 p.305

Trois récipients occupent la table : sept, cinq et deux litres. Le plus petit paraît d'abord inutile. Vous revenez pourtant aux trois capacités ; c'est leur combinaison qui compte.

LE JEU

Lisez les capacités à gauche. Grand plein, autres vides au départ. Le grand verse seulement dans le moyen. Moyen et petit versent dans chacun des deux autres. Versez jusqu'à vider la source ou remplir la destination. Aucun arrêt à mi-versement, aucun ajout, aucune perte. Notez chaque versement.

But : petit plein ; grand contenant exactement un litre de plus que le moyen. Atteignez cet état en dix versements au maximum.

G = grand ; M = moyen ; P = petit.

N°	De>à	G	M	P
1				
2				
3				
4				
5				

N°	De>à	G	M	P
6				
7				
8				
9				
10				

Volumes finaux : G ___ ; M ___ ; P ___

TRACEZ SUR VOTRE GRILLE, PUIS CONTINUEZ

044 p.101 — Sud, ouest, nord : nombre de versements du petit dans le grand.

146 p.305 — Est : nombre de versements du grand dans le moyen.

Derrière vous, 083 : nord sur le même nombre que pour 146.

Passage connu ? Reprenez votre tracé : inutile de rejouer.


029
008
079

REPÈRE
008

La fiche se trompe

Face à l'ouest
OUVRIR : 029 p.71 | 079 p.171 | 053 p.119

Le comptoir rassemble cinq objets, dont une clef, une boussole et une photo. Vous connaissez déjà le poids de cette dernière dans votre poche. Entre les passages 029 et 079, il reste à déterminer quel objet mérite votre attention.

LE JEU

Comparez les cinq descriptions avec les objets sur le comptoir de la page gauche. Une seule description est fausse. Prenez la carte de trajet portant le nom de cet objet.

CARNET Un élastique ferme le carnet.

LAMPE La lampe possède une dragonne.

CLEF La tête de la clef est percée.

BOUSSOLE La boussole ne possède aucun anneau.

PHOTO La photo a une large bordure blanche.

CARTE	029	079	053
Carnet	O5	N2	E3
Lampe	O3	N4	E2
Clef	O4	N3	E4
Boussole	O2	N5	E5
Photo	O2	N4	E6

Utilisez le trajet de la bonne carte pour le passage choisi. La porte 053 est derrière vous. N = nord, O = ouest, E = est.

Passage connu ? Reprenez votre tracé : inutile de rejouer.


009

REPÈRE
009

Trois informations

Face à l'est

OUVRIR : 010 p.33

De petits blocs sont rangés près d'une grille. Le miroir du fond ne vous aide guère à réunir les trois renseignements gardés dans vos notes : une date, le numéro d'une clef et votre ligne sur la carte.

BONUS LIBRE

Vous avez atteint une impasse. Retour libre au 010, par les cases déjà coloriées. Le défi est facultatif.

Combinez trois informations : le numéro K de la clef du 001, la date du bordereau et votre ligne actuelle sur la carte. Additionnez les trois nombres.

BORDEREAU : jour 11

K + jour + ligne = ____

Votre résultat : _____

Coupon pour 143 : fragment 10 = « E5 ». Gardez-le : il remplacera un secours local de cette salle.

Zut ! Une impasse !

Passage connu ? Reprenez votre tracé : inutile de rejouer.


010
009
015

REPÈRE
010

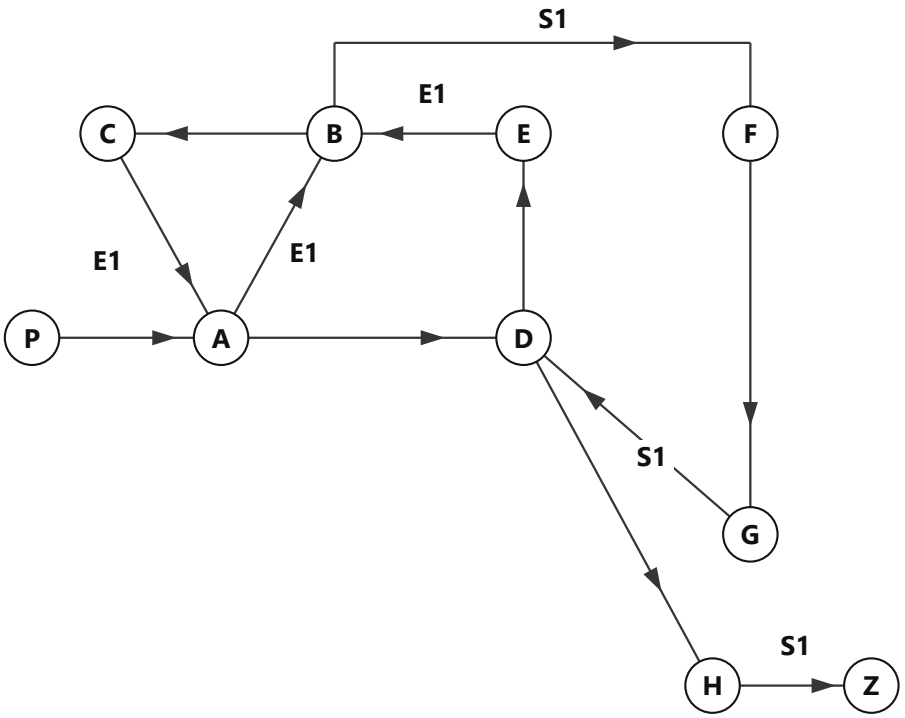
Un trait pour sortir

Face à l'est
OUVRIR : 013 p.39 | 015 p.43 | 009 p.31

Un livre et des bandelettes couvrent la table. Derrière, 009 et 015 offrent deux directions nettes. Le tracé qui les départagera est moins simple que ces deux portes.

LE JEU

Partez de P et terminez en Z, sans lever le crayon. Suivez les flèches et parcourez chaque trait exactement une fois. Vous devez atteindre C avant votre première visite à D. Relevez, dans l'ordre du passage, tous les signes E1 et S1 inscrits sur les traits. Les lettres seules aux points sont leurs noms.



Regroupez les signes consécutifs de même direction. Premier groupe : vers 009. Second groupe : vers 015.

Derrière vous, 013 : ouest sur le nombre de groupes.

Passage connu ? Reprenez votre tracé : inutile de rejouer.