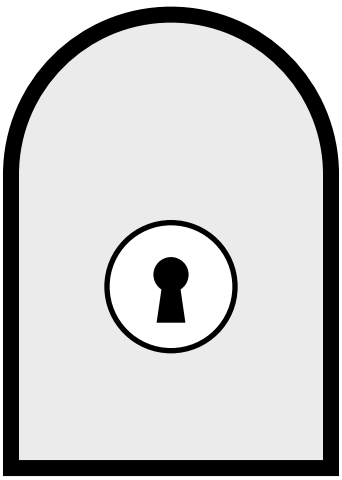
UNE AVENTURE D'ÉNIGMES À HUIS CLOS

# Évadez-vous du phare de Kerbrume

Un livre escape game pour adultes : 10 salles fermées à clé et 50 énigmes liées, avec indices en 3 niveaux et solutions détaillées





**Claire Dubois**

Sample pages

Évadez-vous du phare de Kerbrume

Copyright © 2026 Claire Dubois. Tous droits réservés.

Aucune partie de ce livre ne peut être copiée, reproduite ou diffusée sous quelque forme que ce soit sans l'autorisation écrite du titulaire des droits, sauf de courtes citations dans des critiques. Les pages d'énigmes peuvent être photocopiées pour un usage personnel.

Ceci est une œuvre de fiction. Les noms, personnages, lieux et événements sont imaginaires. Toute ressemblance avec des personnes ou des lieux réels serait une coïncidence.

Chaque énigme de ce livre a été créée et vérifiée par ordinateur : chacune a une seule réponse, chaque code ouvre une seule porte, et chaque mauvais code du Registre des codes a été vérifié pour ne mener nulle part.

Première édition.

# Sommaire

Règles du jeu . . . . . 4

L'histoire commence . . . . . 6

**Salle 1** . . . . . 7

Le vestibule. Les autres salles s'ouvrent une à une.

Journal d'évasion . . . . . 78

**Le Registre des codes** . . . . . 79

Premiers indices : un coup de pouce . . . . . 81

Deuxièmes indices : la méthode . . . . . 86

Troisièmes indices : presque fini . . . . . 90

**Solutions détaillées** . . . . . 94



Sample pages

# Règles du jeu

La porte s'est refermée derrière vous. Pour sortir, vous traverserez 10 salles, l'une après l'autre. Chaque salle cache une série d'énigmes liées ; leurs réponses forment le code qui ouvre la porte suivante. Tout ce qu'il vous faut est imprimé dans ce livre : ni ciseaux ni internet, juste un crayon.

### 1 Explorer la salle

Chaque salle commence par une page de porte : l'histoire, un plan de la salle qui montre où se trouve chaque énigme et la liste de ses énigmes avec leurs pages.

### 2 Résoudre les énigmes

Chaque énigme a un symbole et un nom, comme l'énigme Triangle 3B. Sa réponse est un seul chiffre, sauf pour un cadenas à chiffres, qui donne toute la combinaison. Certaines énigmes demandent d'abord la réponse d'une autre ; la page indique laquelle.

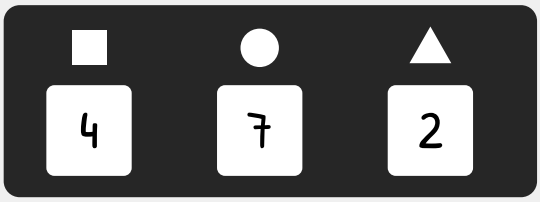
### 3 Régler le cadenas

Sur la page du cadenas, écrivez chaque réponse sous son symbole. Les molettes ne suivent pas l'ordre des énigmes. Lisez-les de gauche à droite : c'est le code de la salle.

### 4 Consulter le Registre des codes

Cherchez le bloc de la salle dans le Registre des codes (page 79) et trouvez votre code. Allez à la page indiquée à côté. Si elle commence par LA PORTE S'OUVRE, c'est gagné. Toute autre page veut dire que le cadenas a tenu : ne lisez pas la suite, revenez en arrière et vérifiez vos réponses. Un code absent du registre est faux, lui aussi.

**EXEMPLE**




L'énigme A (cercle) a donné 7, la B (triangle) 2 et la C (carré) 4. Les molettes se lisent carré, cercle, triangle : le code est donc 472. Dans le registre, 472 est suivi d'un numéro de page : allez-y et voyez si la porte s'ouvre.



Sample pages

# Si vous bloquez

Dans les vrais escape games, un maître du jeu vous souffle un indice. Ce livre en propose trois par énigme, chacun un peu plus fort que le précédent, rangés dans des sections séparées pour qu'un coup d'œil à l'un ne gâche jamais le suivant.

> **Premier indice : un coup de pouce**
> Vous montre par où commencer, sans rien dévoiler. Page 81.

> **Deuxième indice : la méthode**
> Vous explique comment marche l'énigme et vous met sur la voie. Page 86.

> **Troisième indice : presque fini**
> Vous emmène presque au bout. Il ne vous reste que la dernière étape. Page 90.

> **Solutions détaillées**
> Chaque réponse, comment y arriver et chaque code, à partir de la page 94. Gardez-les pour vérifier.

## Bon à savoir

- Chaque énigme a une seule réponse. Un programme les a toutes résolues, puis un second programme, indépendant, les a vérifiées.
- La difficulté augmente peu à peu. Les points de chaque énigme indiquent son niveau : un point facile, deux moyen, trois difficile.
- Écrivez dans le livre. Au crayon, c'est mieux : la plupart des énigmes laissent de la place pour chercher, et les pages des cadenas ont des cases pour vos réponses.
- Notez vos temps. Le Journal d'évasion, page 78, a de la place pour votre temps et les indices utilisés dans chaque salle.
- Les messages secrets s'écrivent en majuscules, sans accents ni cédille : É devient E et Ç devient C.



Sample pages

L'HISTOIRE COMMENCE

# Le phare de Kerbrume

La lettre est arrivée un mardi de tempête, cachetée de cire bleue. « J'ai préparé un petit jeu, écrivait Anne Le Goff, l'ancienne gardienne du phare, et j'aimerais que vous soyez la première personne à y jouer. Venez à Kerbrume vendredi soir. Apportez un crayon. »

Le phare se dresse au bout de la pointe, battu par le vent, et on raconte au village que sa lanterne s'allume parfois toute seule. Quand vous arrivez, la porte est ouverte. Vous entrez, elle claque derrière vous, et quelque part au-dessus, un verrou tourne.

Sur la table de l'entrée, une carte de la même écriture soignée : « Dix pièces, dix cadenas. Chaque cadenas s'ouvre avec un code, et chaque code est caché dans la pièce où vous vous trouvez. Atteignez la lanterne avant l'aube, et le phare vous laissera partir. »

**Rendez-vous page 7 : Salle 1 vous attend.**

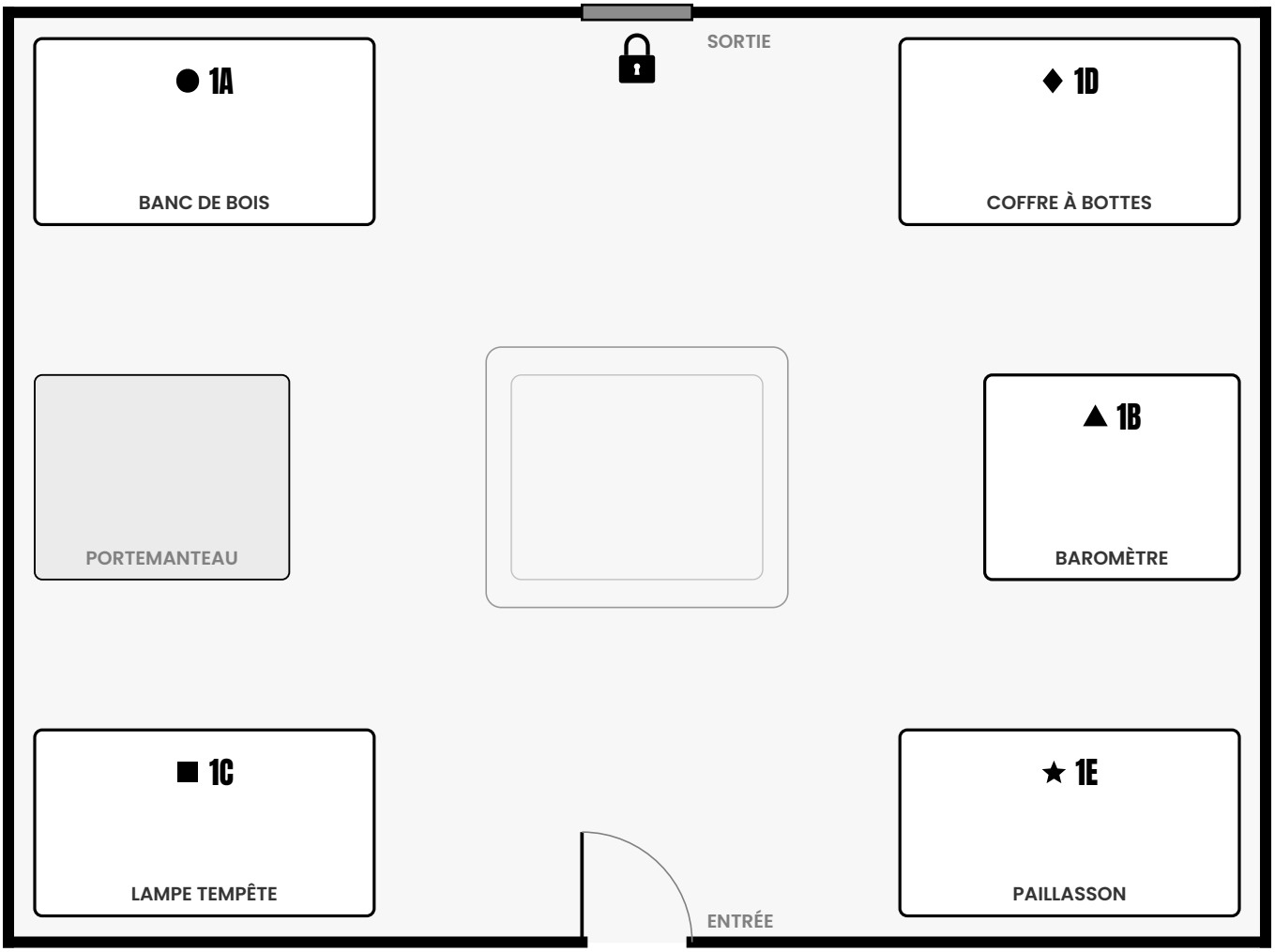


Sample pages

# Le vestibule

Des cirés jaunes pendent à des patères, et des bottes alignées sentent encore la mer. Un baromètre ancien annonce la tempête. Au fond, une porte peinte en bleu est fermée par un cadenas en laiton.

PLAN DE LA SALLE




DANS CETTE SALLE


- ☐ ● 1A **Les signes du banc de bois** ●○○ page 8
- ☐ ▲ 1B **Le code du baromètre** ●○○ page 9
- ☐ ■ 1C **Le vieux plan des lignes** ●○○ page 10
- ☐ ♦ 1D **Le carrelage** ●○○ page 11
- ☐ ★ 1E **Le cadenas du paillasson** ●○○ page 12


**Avec toutes les réponses, le cadenas vous attend page 13.**



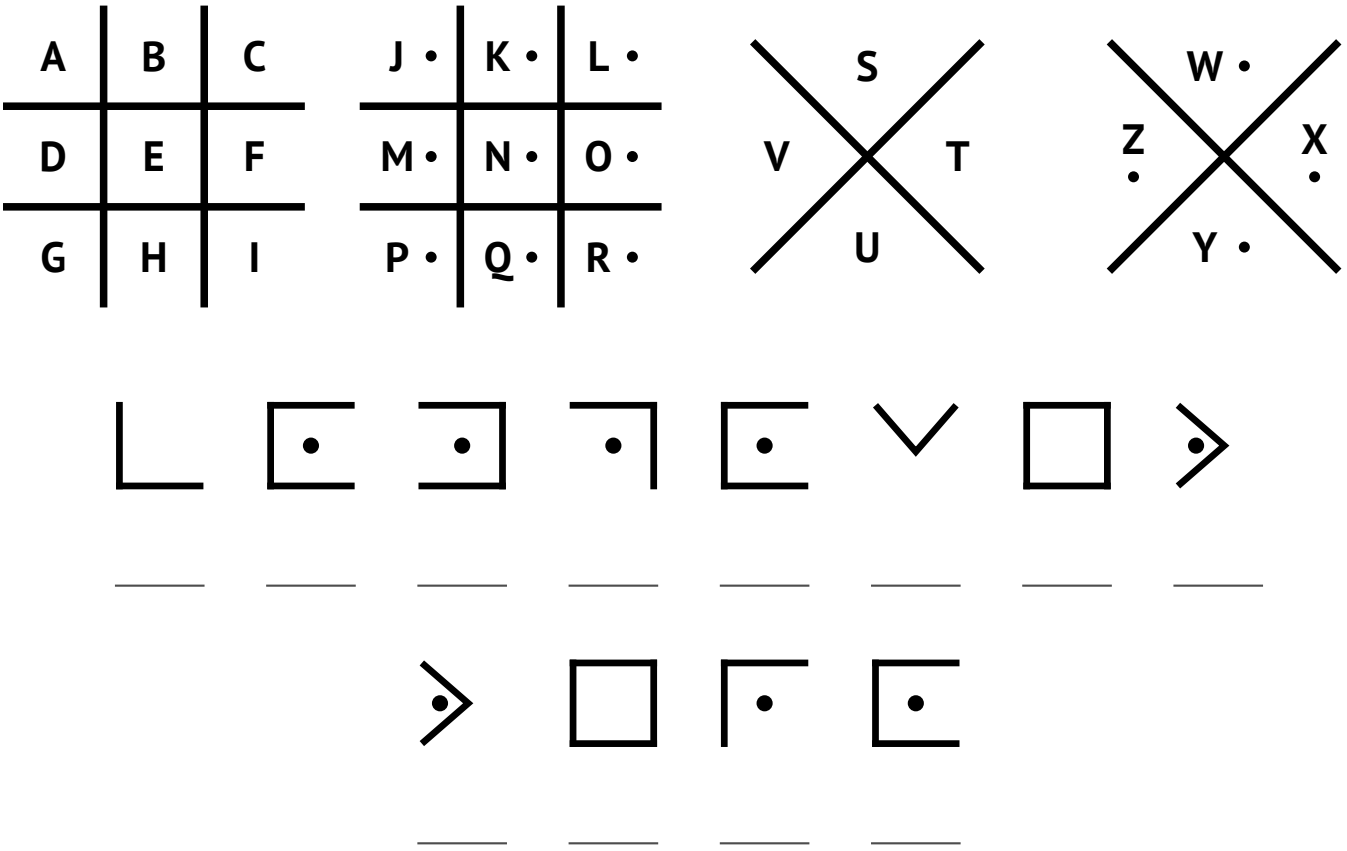
Sample pages

# Les signes du banc de bois

●○○ FACILE

Sur le banc de bois court une rangée de drôles de signes. Une clé pend juste à côté.

Chaque signe est le contour d'une case de la clé : les traits autour d'une lettre, plus un point quand la lettre est dans une figure à points. Écrivez chaque lettre sous son signe.




Le message se termine par un nombre écrit en lettres. Ce nombre est votre réponse.

ESPACE DE RECHERCHE

● **Molette Cercle (1A)**
Votre réponse

Besoin d'aide ? Indices pages 81, 86, 90



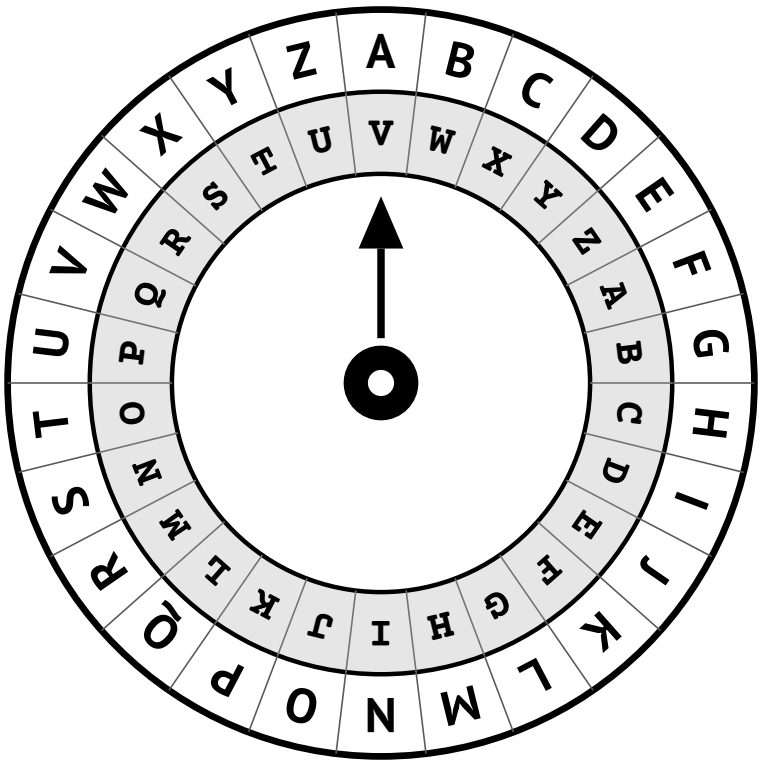
Sample pages

# Le code du baromètre

●○○ FACILE

Sous le baromètre dépasse un billet plié. Les lettres sont soigneées, et ne veulent absolument rien dire.

Chaque lettre du billet a été décalée du même nombre de rangs dans l'alphabet. La roue est réglée sur ce décalage : cherchez chaque lettre du billet sur l'anneau INTÉRIEUR et notez la lettre voisine sur l'anneau EXTÉRIEUR.




| G | V | | X | G | J | X | C | Z | | V |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ___ | ___ | | ___ | ___ | ___ | ___ | ___ | ___ | | ___ |

| N | J | I | I | Z | | X | D | I | L | | X | J | P | K | N |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ___ | ___ | ___ | ___ | ___ | | ___ | ___ | ___ | ___ | | ___ | ___ | ___ | ___ | ___ |

Le message se termine par un nombre écrit en lettres. Ce nombre est votre réponse.

▲ **Molette Triangle (1B)**
Votre réponse

Besoin d'aide ? Indices pages 81, 86, 90



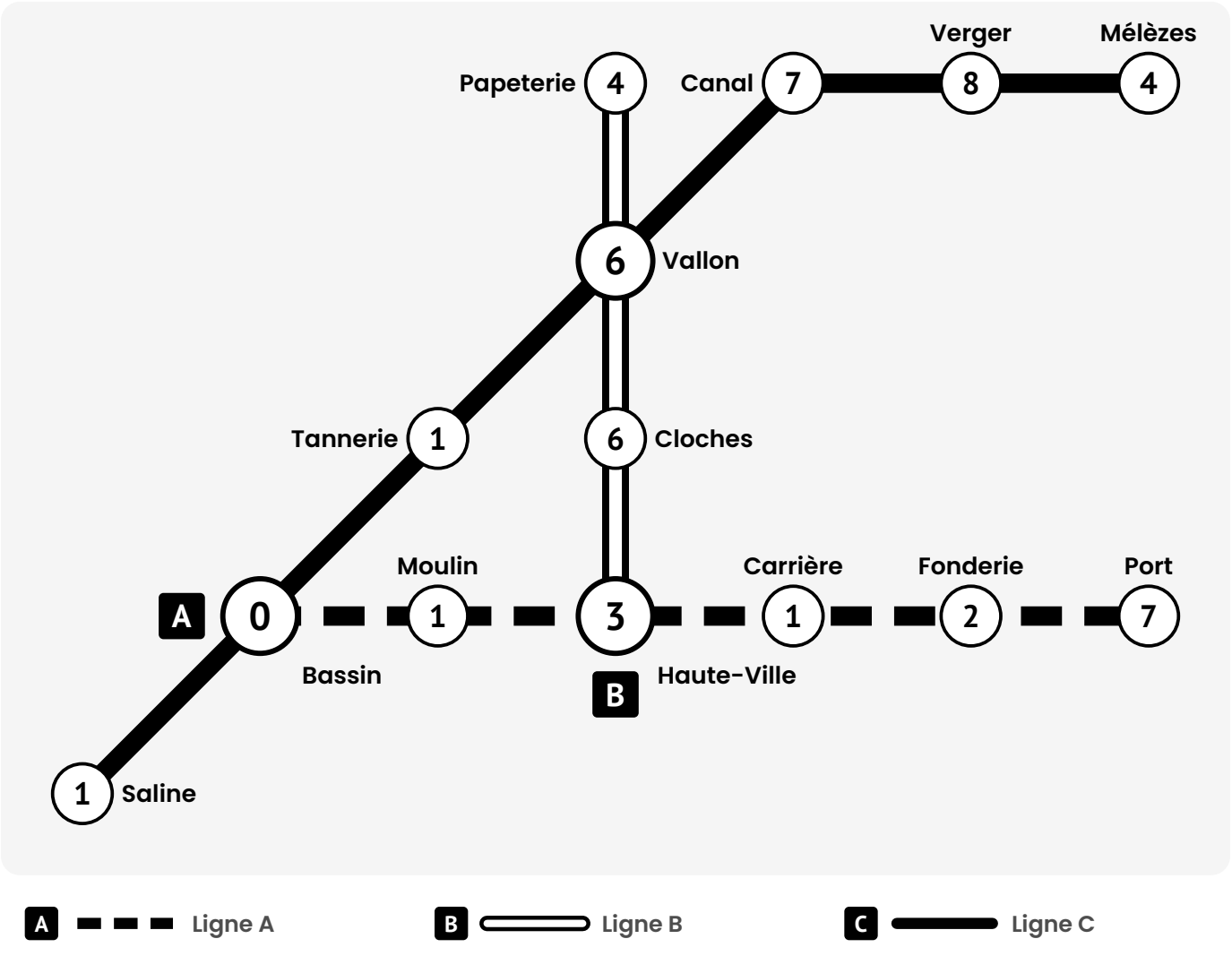
Sample pages

# Le vieux plan des lignes

●○○ FACILE

Sur la lampe tempête, un plan des anciennes lignes de tramway et l'itinéraire de quelqu'un.

Prenez le tramway comme l'indique la note. Comptez les arrêts comme un voyageur : la station où vous montez ne compte pas, la suivante est l'arrêt 1. « Direction » indique le terminus de la ligne de ce côté. Ne changez de ligne que là où les lignes se croisent.




- Partez de la station Cloches.
1. Prenez la ligne B direction Papeterie et faites 1 arrêt.
2. Changez pour la ligne C direction Mélèzes et faites 2 arrêts.
- **Votre réponse est le numéro de la station où vous arrivez.**

**Molette Carré (1C)**
Votre réponse

Besoin d'aide ? Indices pages 81, 86, 90



Sample pages

# Le carrelage

●○○ FACILE

Une petite grille de carreaux sur le coffre à bottes a des trous.

Complétez les carreaux manquants pour que chaque ligne, chaque colonne et chaque bloc à bord épais contienne les nombres de 1 à 4 une seule fois. Votre réponse est le nombre du carreau marqué d'une étoile.

| | | | |
|---|---|---|---|
| ★ | | | 4 |
| 3 | | | |
| 2 | | | |
| | | | 1 |

ESPACE DE RECHERCHE

◆ **Molette Losange (1D)**
Votre réponse

Besoin d'aide ? Indices pages 81, 86, 90



Sample pages

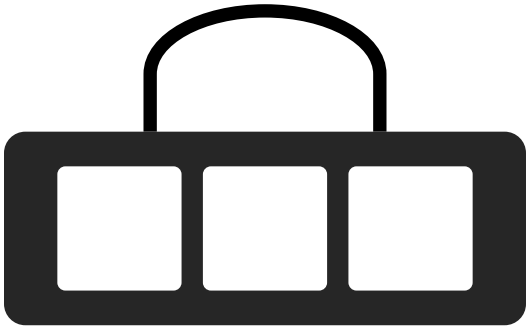
# Le cadenas du paillasson

●○○ FACILE

Un cadenas sur le paillasson demande un code. Quelqu'un a essayé des combinaisons et noté ce qui s'est passé.

Le cadenas demande un code à 3 chiffres, tous différents. Chaque ligne ci-dessous est un essai de quelqu'un, avec la réponse du cadenas. Un seul code correspond à toutes les lignes.

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 9 6 3 | Un chiffre est bon et bien placé. |
| 2 | 8 2 0 | Deux chiffres sont bons et bien placés. |
| 3 | 1 9 3 | Aucun chiffre n'est bon. |
| 4 | 0 9 4 | Un chiffre est bon mais mal placé. |



ESPACE DE RECHERCHE

★ **Molette Étoile (1E)**
Votre réponse

Besoin d'aide ? Indices pages 81, 86, 90



Sample pages