Clémence Gueidan Guillaume Natas Florent Steiner

ESCAPE GAME

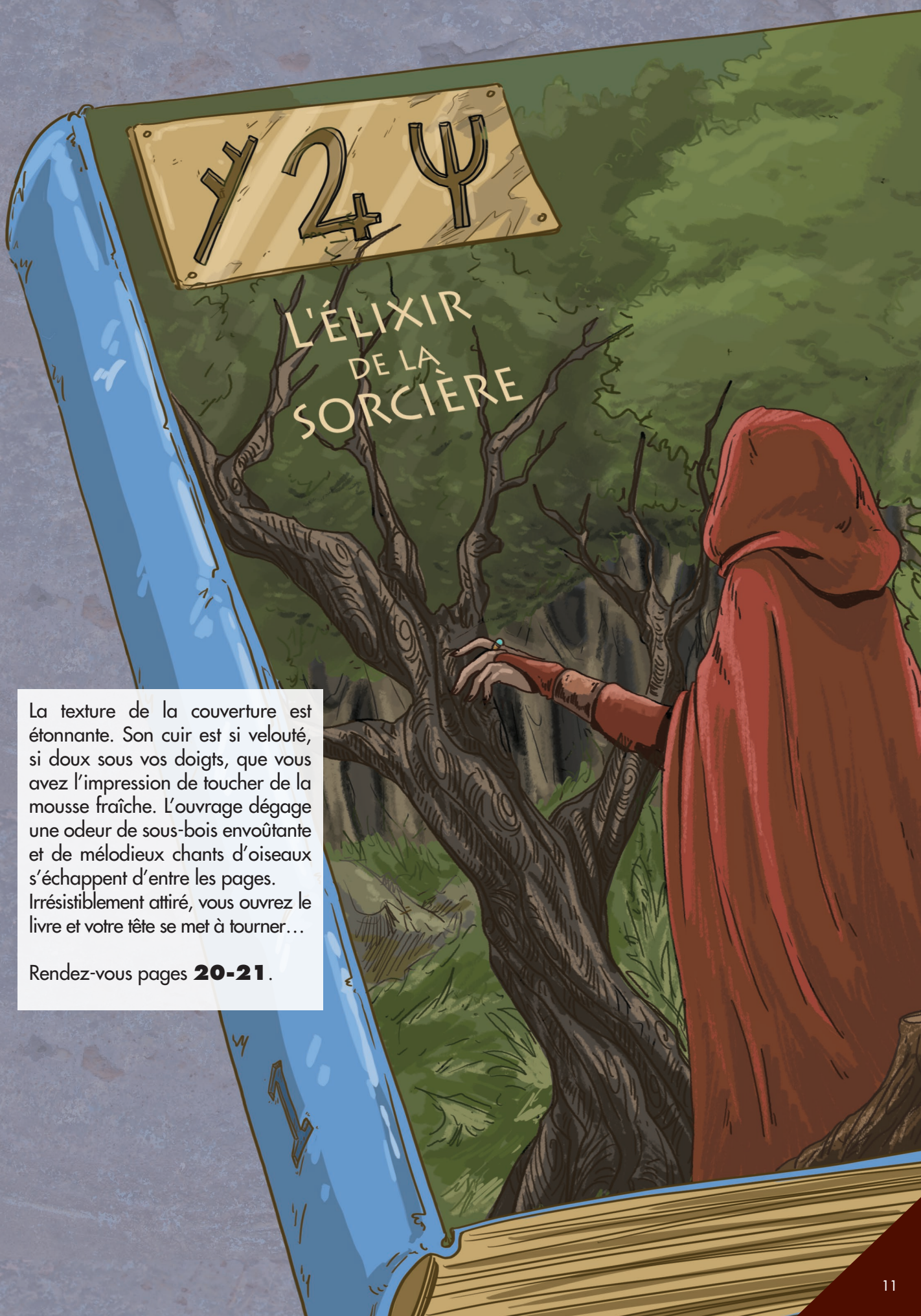
Une nuit à la bibliothèque

Échappez-vous en 60 minutes

MANGO

Vous passez votre examen final demain matin. Vous êtes bien entendu en retard sur vos révisions et vous apprêtez à passer la nuit le nez dans vos livres. Café, pizza, energy drink… Tout est prêt sauf… Le livre que vous devez étudier. Impossible de remettre la main dessus ! Une seule solution, infiltrer la bibliothèque de votre école. Et si vous en profitiez pour aller jeter un œil dans cette salle, formellement interdite d'accès ?

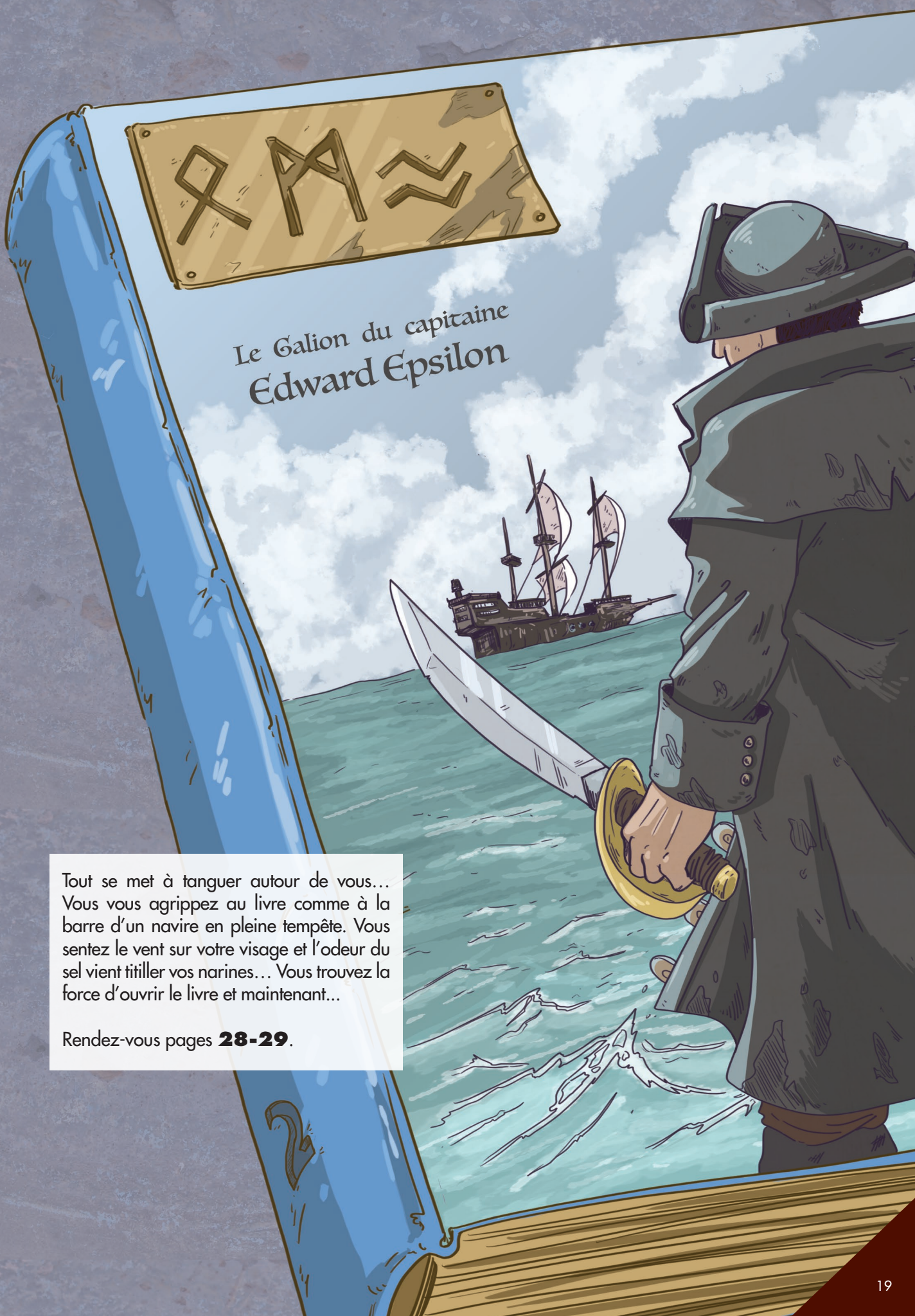
La curiosité est trop forte. Vous poussez la lourde porte en bois qui s'ouvre lentement. Vous vous glissez derrière et découvrez une bibliothèque chargée de boiseries dans laquelle cohabitent des livres et de curieux objets.
Rendez-vous page 26-27.



La texture de la couverture est étonnante. Son cuir est si velouté, si doux sous vos doigts, que vous avez l'impression de toucher de la mousse fraîche. L'ouvrage dégage une odeur de sous-bois envoûtante et de mélodieux chants d'oiseaux s'échappent d'entre les pages. Irrésistiblement attiré, vous ouvrez le livre et votre tête se met à tourner…

Rendez-vous pages **20-21**.

On ne peut pas dire qu'il soit à cheval sur le ménage le détective ! Satané Molko ! Si vous n'arrivez pas à retrouver son témoin, il va finir par avoir votre peau. Mais ça ne doit pas être si difficile… Il n'y a pas tant d'hôtels qui accepteraient d'héberger ce genre d'individu pour la police. Personne n'aime voir trop de flics dans son hall…



Tout se met à tanguer autour de vous… Vous vous agrippez au livre comme à la barre d'un navire en pleine tempête. Vous sentez le vent sur votre visage et l'odeur du sel vient titiller vos narines… Vous trouvez la force d'ouvrir le livre et maintenant...

Rendez-vous pages **28-29**.

Lorsque vous recouvrez vos esprits, vous êtes en train d'avancer sur un sentier sinueux, qui serpente entre les arbres. Celui-ci débouche sur un paysage désolé. Les chênes majestueux ont laissé la place à une poignée d'arbrisseaux rabougris, l'herbe est desséchée et des ronces envahissent cette triste clairière. Au bout du chemin se dresse la maison de Melwynn la sorcière. C'est elle qui sème la mort dans la forêt ! Vous poussez la porte entrouverte et pénétrez dans son antre, espérant y trouver de quoi briser ce sortilège. La maison semble vide, mais en tendant l'oreille, vous entendez une voix murmurer :

Mon reflet, observe le bien
Compte tout ce qui diffère
Je révèlerai le chemin
Du labo de la sorcière.

La pièce sent un drôle de mélange de moisi et de soupe au chou. Dans tous les coins, des objets étranges et inconnus. Sur une étagère, de nombreuses fioles remplies de potions diverses et variées. L'antidote qui vous permettra de rompre le sortilège de Melwynn se trouve sûrement parmi elles !

477
4544
477
666
1010
3609
1583
1583
1010
1583
2732
1 LARME DE CENTAURE
1010

Saurez-vous vous évader de cette aventure ?

Passer la nuit à réviser ne vous réjouit pas... Sauf si vous pénétrez enfin dans la pièce interdite d'accès de la bibliothèque de votre université ! Voyagez de livre en livre et d'univers en univers, dans cette aventure où vous devrez observer, manipuler et résoudre des casse-tête comme dans un vrai escape game ! Grâce à ces énigmes (alphabet crypté, labyrinthe, déduction logique, etc.), vous avancerez dans l'enquête et dans le livre, pour trouver la solution en 60 minutes max !

QU'EST-CE QU'UN ESCAPE GAME ?

En équipe, vous vous retrouvez enfermés dans une salle thématisée. Votre objectif est de réussir à en sortir en fouillant la pièce, résolvant des énigmes et décryptant des codes, le tout en moins de 60 minutes. Sur le principe de l'escape game, voici le livre qui vous permettra d'y jouer chez vous, seul ou à plusieurs !

ESCAPE GAME PARIS

www.mangoeditions.com
www.escapegame-livre.fr

8,95 € TTC Prix France
9 782317 012846
MDS : 63676