



IDEES D'ENIGMES, DE CACHETTES

Voici un florilège d'idées d'énigmes et de cachettes possibles pour votre escape game à la maison :

N'hésitez pas à en inventer d'autres et à nous partager vos ingénieuses idées.

La liste est longue, très longue... nous en avons sélectionnés une vingtaine. Pas besoin de cadenas, d'encre magique... que des accessoires trouvés à la maison.

Messages cachés et encodage :

- 1 Utiliser un scytale pour cacher un message ([aide](#) pour en fabriquer)
- 2 Utiliser une carte perforée pour décoder un message (un exemple [ici](#))
- 3 Décoder un message en code Morse, en braille ou avec des hiéroglyphes
- 4 Utiliser une calculatrice qui lorsque vous la retournerez, donnera un code en additionnant les chiffres que vous aurez rentrés
- 5 Donner une formule d'algèbre et demander aux joueurs de calculer le résultat qui sera la réponse

Jouer à cache-cache :

- 6 Ecrire un message derrière une peinture
- 7 Cacher un message à l'intérieur d'un parapluie
- 8 Déposer un carnet renfermant les notes d'un chercheur dans la pièce. Cacher l'indice qui permettra de décrypter dans ces notes
- 9 Ecrire un message sur un support minuscule afin que les joueurs se servent d'un microscope pour le lire
- 10 Déposer des consignes dans la pièce, mais déchirez la partie inférieure du document et cachez-la autre part

Cadenasser tout :

- 11 Ecrire une combinaison à l'intérieur d'un abat-jour
- 12 Prendre le menu d'un restaurant chinois avec vente à emporter et entourer certains chiffres des repas qui constitueront la combinaison

Trouver, déverrouiller et ouvrir les portes :

- 13 Placer une clef dans la serrure du côté opposé aux joueurs. Ils doivent glisser une feuille de papier sous la porte et récupérer la clef pour ouvrir la porte
- 14 Fournissez une lampe sans pile. Dans la même pièce disposez une horloge utilisant le même type de piles. Les joueurs doivent comprendre qu'ils doivent retirer les piles de l'horloge pour les mettre dans la lampe pour poursuivre l'aventure
- 15 Montrer aux joueurs brièvement un ensemble d'objets éparpillés. Ils doivent se souvenir du plus grand nombre d'objets possible.

Décoration ou objet pour résoudre des énigmes ?

- 16 Utiliser des objets qui reluisent dans une pièce sombre/noire

Enigmes avec du son :

- 17 Jouer une mélodie que les joueurs doivent reproduire à l'oreille en utilisant un autre instrument de musique
- 18 Jouer un morceau de musique ou faire écouter des sons aux joueurs, ils doivent identifier le morceau ou le bruit

Les miroirs :

- 19 Ecrire un message qui ne peut être lu qu'en utilisant un miroir
- 20 Utiliser un miroir avec un message caché qui ne sera révélé que si la buée est créée par le joueur avec sa bouche

La logique :

- 21 Cacher des indices dans des sudokus ou jeux similaires et apparaissent lorsqu'ils sont finis

Le toucher :

- 22 Placer un objet dans une boîte fermée et avec un trou. Le joueur doit deviner de quel objet il s'agit en le touchant

AMUSEZ-VOUS BIEN !!!