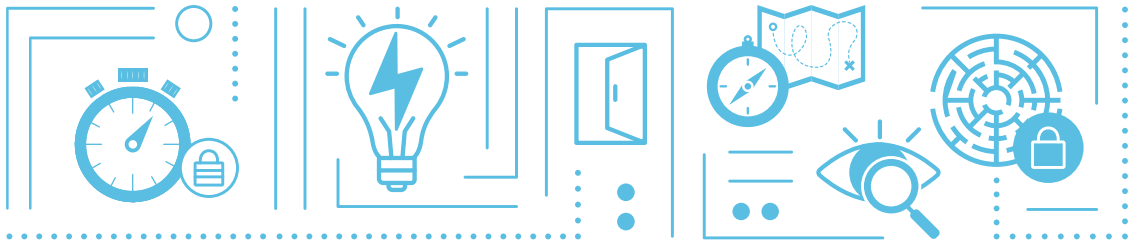


Mélanie Vives & Rémi Prieur
d'après la série de **Bruno Gazzotti** et **Fabien Vehlmann**

ESCAPE GAME

seuls

Dans le viseur des Protecteurs



Illustrations de **Bruno Gazzotti**
Mises en couleur par **Usagi**

Couleurs : Usagi

Illustration pages 12-13 :
Marion Besançon et Bruno Gazzotti

MARION
& GAZZOTTI

Conception graphique : Oya Lydia Bierschwale

Cet album inclut quelques visuels issus des tomes 1 à 13 publiés aux éditions Dupuis.
Les éditions Rue de Sèvres remercient les éditions Dupuis pour leur collaboration.

ISBN : 978-2-81021-306-1
© Rue de Sèvres, Paris 2026
www.facebook.com/ruedesevresBD
www.editions-ruedesevres.fr

Tous droits de reproduction et d'adaptation strictement réservés pour tous pays
Dépôt légal : septembre 2026
Imprimé en Belgique par Delabie-Lesaffre

QU'EST-CE QU'UN ESCAPE GAME ?

▶▶▶ Est-ce que tu connais les escape games ?

Ces « jeux d'évasion » grandeur nature permettent à tout le monde de vivre des aventures hors du commun. Explorer un temple maya, enquêter sur un vol de bijou, s'évader d'une prison de haute sécurité...

▶▶▶ **Le principe est simple :** ton équipe et toi êtes réunis dans une salle et votre but est de réussir à accomplir votre mission en fouillant, résolvant des énigmes, actionnant des mécanismes. Le tout en un temps limité.

En famille ou entre amis, ces jeux s'adressent à toutes et tous, et n'exigent aucune connaissance particulière.

Observation, logique, communication et travail d'équipe sont souvent les clés du succès.

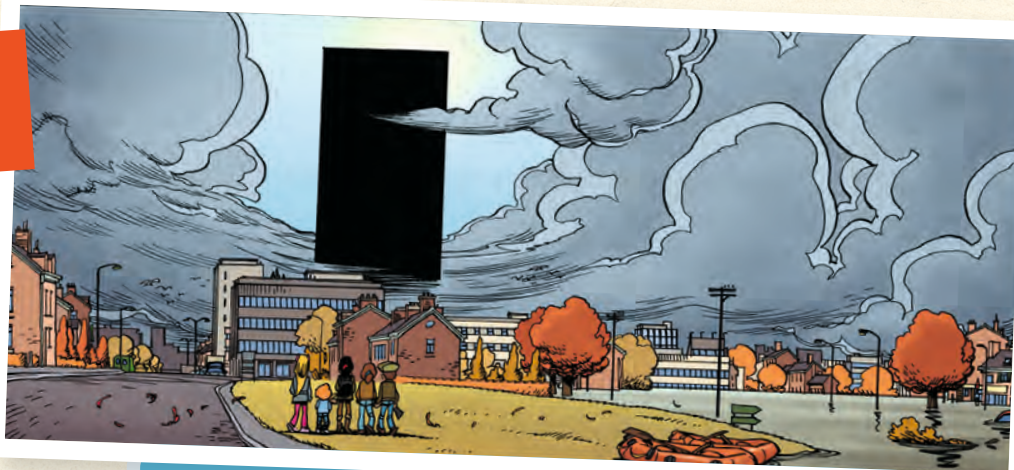
Les tout premiers escape games sont nés en 2005, il s'agissait alors de jeux vidéo sur ordinateur. On y incarnait **un personnage enfermé dans une pièce** qui, de fil en aiguille, dénichait des objets permettant de déverrouiller des placards ou des coffres, jusqu'à débloquer la porte de sortie.

L'escape game a pour la première fois été adapté dans une vraie salle et avec de vrais décors en 2007, au Japon. Le concept a déboulé en France en décembre 2013, et il est aujourd'hui connu dans le monde entier ! Le **livre-jeu** que tu tiens entre les mains est l'un de ses nombreux dérivés.



LA SÉRIE

seuls



Dans un mystérieux monde sans adultes, cinq enfants apprennent à se débrouiller face aux dangers qui les menacent... et ils ont besoin de toi !



Au début, ils n'étaient que cinq : livrés à eux-mêmes dans une ville dont les habitants semblent avoir mystérieusement disparu, **Terry, Camille, Yvan, Dodji et Leïla** croyaient être **seuls au monde**.

Mais après avoir affronté mille dangers et découvert que d'autres enfants peuplent cet univers à la fois étrange et familier, la terrible vérité leur est révélée : ils sont **coincés dans une dimension appelée les Limbes**, quelque part entre le monde des vivants et celui des morts !

►►► **Comment s'en échapper ?**
En se souvenant des circonstances de leur mort et en ramenant la paix dans les Limbes !
Sacrée mission...
Seras-tu capable de les aider ?



LES PERSONNAGES



LEÏLA

Passionnée de bricolage et de mécanique au caractère bien trempé : faut pas trop la chercher ! Très protectrice envers le groupe, elle est douée pour se battre mais son esprit logique lui permet souvent d'être la voix de la raison. « Presciente », elle semble capable de prévoir certains événements avant qu'ils ne se déroulent.



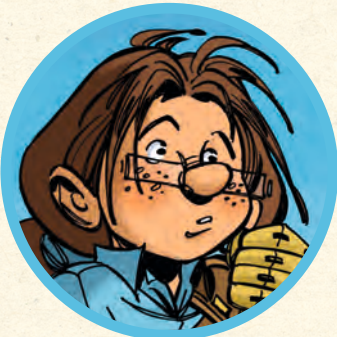
TERRY

Enthousiaste, naïf et joueur, Terry est le plus jeune du groupe : une vraie tornade qui ne se balade jamais sans son doudou, mais n'en est pas moins débrouillard et inventif. D'ailleurs, ce sont les autres qui pensent que c'est un bébé : lui sait bien qu'il est génial !



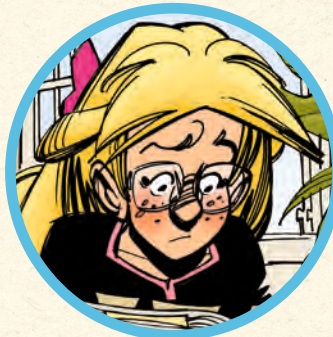
DODJI

Indépendant et solitaire, Dodji a appris très jeune à se débrouiller seul pour se sortir de situations difficiles. Au contact du groupe, il se révèle pourtant généreux et dévoué : ses amis peuvent compter sur lui pour les défendre. Leader malgré lui, il est censé ramener la paix dans les Limbes mais galère à comprendre son pouvoir.



YVAN

Inventif, sensible et un peu trouillard, Yvan passe son temps à chercher des réponses et assommer tout le monde avec ses réflexions. Il manque parfois de confiance en lui, mais son humour et son attention aux autres le rendent indispensable au groupe.



CAMILLE

Elle adore les animaux, s'applique à faire ses devoirs même dans les Limbes et respecte toujours les règles : une vraie petite fille modèle ! Elle est pourtant désignée pour être l'Élue du Mal, ce que tout le monde trouve très bizarre.



LES PROTECTEURS

Bien mal nommées, ces redoutables statues de pierre sont très dangereuses : capables de s'animer comme si elles prenaient vie, elles peuvent poursuivre sans relâche la cible qui leur est désignée. Comment leur échapper ? C'est ce qu'il va te falloir découvrir...

À TOI DE JOUER!

Dans quelques instants, tu vas essayer de résoudre nos énigmes. N'oublie pas ces quelques règles :



TOP CHRONO!

L'objectif est d'accomplir ta mission en un minimum de temps. **Choisis ton niveau de difficulté :**



Débutant : c'est la première fois que tu essaies un escape game.



À l'aise : tu as déjà testé au moins un escape game « en vrai » ou sous forme de livre.



Expert : les escape games, tu en as déjà fait plein !

DE QUOI NOTER

Ne te lance pas dans ces énigmes sans **le kit de base du joueur d'escape game** : un crayon affûté et une gomme !

N'hésite pas à écrire, gribouiller, rayer ou entourer des éléments directement sur ce livre, cela t'aidera.

UN JEU D'OBSERVATION

Les pages ne se lisent pas de manière classique, en passant de la page 13 à la page 14, et ainsi de suite : c'est seulement en observant attentivement et en résolvant des énigmes que tu trouveras le numéro de la page à laquelle se déroule la suite de l'aventure. **Ne feuillette pas ce livre au hasard** : tu ne dois

te rendre sur une page que si tu as trouvé une réponse qui te pousse à y aller !

Enfin, si tu es sur une page dont **le coin est plié**, cela te donne le droit de lire une autre page :

la suivante si c'est le coin droit qui est plié, la précédente si c'est le gauche.





VÉRIFIE TES RÉPONSES

À chaque fois que tu penses avoir obtenu la solution à une énigme, tu dois **vérifier** ta réponse ! Pour cela, rends-toi page 46 et demande à Terry, Dodji, Leïla, Camille et Yvan, tes fidèles amis, de t'aider à lire la grille de validation.

LA BOÎTE À OUTILS DES LIMBES

Avant le début de la mission, tu as récupéré quelques **objets** qui te serviront à résoudre certaines énigmes. Détache-les vite de la planche cartonnée, à la fin du livre !

BESOIN D'AIDE ?

Lors de ces aventures, tu seras ton propre **maître du jeu**. Si tu sens que tu butes sur une énigme, tu as toujours la possibilité de demander à Terry, Dodji, Leïla, Camille et Yvan un **indice** (pages 32 à 38, oranges) ou la **solution complète** (pages 39 à 45, rouges). Au contraire des énigmes, le système d'aide suit l'ordre des pages : tu trouveras pour chaque double page plusieurs indices et une solution. Par exemple, si tu es bloqué·e pages 26-27, va voir les indices qui correspondent à cette même double page.

Ne sois surtout pas embarrassé·e à l'idée de piocher parmi les **indices** : souviens-toi qu'ils font partie du jeu et qu'il est tout à fait normal, comme dans une vraie salle d'escape game, de faire appel à eux.



DANS CE LIVRE

Début de l'aventure : p.8

Indices : p.32

Solutions : p.39

Grille de validation : p.46

Boîte à outils : en fin d'album

