

# Le jour où le professeur maboul a eu ma peau

**VILLARS-SUR-GLÂNE** • *Laure-Christine, Simon et Aude-May ont participé à un «escape game», un jeu très à la mode où il s'agit de s'échapper d'une pièce en résolvant des énigmes.*

## AUDE-MAY LEPASTEUR

Le minuteur affiche 1 h. Il ne nous reste plus que 60 secondes. Où sont donc passées les 59 autres minutes? Je n'ai rien vu passer. 58 secondes, maintenant. Et après, nous serons tous morts. Peut-être que j'aurais moins dû faire la fière. Peut-être que j'aurais dû accepter quelques indices de plus. Ça m'énerve de penser que mon esprit n'a pas été assez vif, que ce machiavélique professeur va avoir ma peau! Et celles de Simon et Laure-Christine qui, des chiffres plein la tête et des cadenas plein les doigts, tentent de nous sortir de ce satané labo. Encore un coup d'œil furtif au minuteur. Je regarde les tournesols, je regarde la pile de livres, je regarde le cheni que nous avons mis un peu partout. Et l'alarme retentit. Nous sommes morts. Du moins, en théorie. Laure-Christine, Simon et moi participons à un «escape game», un jeu très à la mode dans lequel il s'agit de s'échapper d'une petite pièce en résolvant des énigmes. Nous avons rendez-vous à Villars-sur-Glâne, dans une petite maison qui, au premier abord, ressemble à tant d'autres. Trois minutes après avoir sonné à la porte, notre vie avait déjà irrémédiablement basculé. Nous étions les victimes d'un affreux chimiste dont il nous fallait déjouer les plans. Et pour ce faire, nous n'avions qu'une petite heure, dans son labo.

**Il y a eu le moment** où Laure-Christine s'est énervée: «Mais c'est terrible avec les gants.» Il y a eu celui où Simon a remis en question mon leadership: «C'est toi qui ne veux pas qu'on prenne d'indices. Tant pis. Moi j'en aurais pris, mais tant pis.» Il y a eu celui où j'ai tenté de me souvenir des règles de chimie apprises de haute lutte au collège. Sans succès, bien sûr. Il y a eu un peu de stress, quelques cris de victoire, un brin d'affolement, énormément de plaisir. Moi, j'étais plus heureuse encore que lorsque enfant je lisais un «livre dont vous êtes le héros». Et à voir la mine réjouie de mes compagnons d'infortune, je n'étais pas la seule à ressentir ça. Derrière ce jeu grandeur nature, on trouve les cerveaux agiles de Lau-

rence Martelli et Christian Pauli. Adeptes du géocaching (chasse au trésor des temps modernes), les deux Villarois ont découvert les «escape game» l'an dernier, à Lausanne. Ils ont aimé, et ils se sont lancés. «Nous avons essayé d'écrire des énigmes, juste pour voir si nous y arriverions. Et direct, les idées ont fusé!», se souvient Christian. Dès janvier, leur ancien bureau a commencé à accueillir des joueurs. «Nous n'avons pas trop fait de publicité. Mais maintenant que nous sommes rodés, nous aimerions bien avoir plus de monde». Laurence souligne pour sa part que l'objectif n'est pas de vivre de cette activité, «mais ça nous fait tellement plaisir de voir les gens s'amuser.»

**Les joueurs** viennent en famille, en groupe d'amis, pour des anniversaires. «Jusqu'à maintenant, nous avons eu toutes sortes de clients, de 11 à 70 ans», souligne Christian. Qui glisse que même des personnes à mobilité réduite pourraient prendre part à l'activité, «pour autant qu'elles soient accompagnées de quelqu'un qui peut atteindre les objets en hauteur». Et pour ceux qui craignent qu'il ne faille un doctorat en physique quantique pour déjouer les pièges du scientifique sadique, le créateur du jeu ajoute: «Tout le monde peut jouer. Il ne faut absolument pas de connaissances particulières». Seule restriction, pour des questions de place, le groupe ne peut pas comporter plus de 5 joueurs. Les 60 minutes dans le labo (et cinq minutes de plus, que les créateurs nous ont allouées gracieusement pour terminer toutes les énigmes) ont révélé bien des choses sur notre groupe d'amis. A la sortie, Laurence nous propose des rafraîchissements et une (délicieuse) collation, l'occasion d'un petit débriefing. C'est alors qu'on demande, tout de même un peu gêné: «On a été particulièrement nuls? On est les seuls à être morts?» Gentiment, Christian nous rassure: «Mais non, vous vous en êtes bien sortis. Et puis, tout le monde meurt. Mais dans la bonne humeur!»

> <http://enigm.ch/index.php/fr>



«Tout le monde peut jouer. Il ne faut absolument pas de connaissances particulières», estime l'organisatrice Laurence Martelli. ALAIN WICHT