

**Escape Game**  
**Le manoir d'Arsène Lupin**  
Bertrand Puard / Hachette Heroes

**SOLUTIONS**

L'éclat d'obus – La salle d'entraînement au tir

Pour trouver la bonne carte mystère, il faut superposer les cibles 1 et 4 pour trouver le chiffre 5 puis les cibles 2 et 3 pour trouver le chiffre 4. Vous trouverez cet ordre en consultant le Carnet du gentleman cambrioleur et l'ordre de détestation de ces ennemis de Lupin.

Tirez la carte 54 pour continuer votre progression.

Première enquête d'Arsène Lupin – La salle des déguisements

La bonne réponse correspond à la carte 48 Bis. En effet, l'écartement entre les yeux d'une personne est invariable. On ne peut pas le modifier, même grâce à la chirurgie esthétique.

Tirez la carte 62 pour avancer dans votre aventure.

Le Triangle d'or – La salle de billard

Vous trouverez un indice dans le Carnet du gentleman cambrioleur (page 14). En consultant celui-ci, les joueurs sauront qu'ils doivent commencer par compter le nombre de bandes, puis celui du trou. On obtient alors le nombre 73.

La boule tape sept bandes avant d'entrer dans le trou trois.

L'Aiguille creuse – Le salon de musique

Pour résoudre cette énigme, vous trouverez un indice dans le Carnet du gentleman cambrioleur (page 11).

Pour trouver la carte suivante, il faut compter le nombre de temps (les notes noires) moins les sols et en respectant croche en moitié et blanche vaut double.

$$12 + 14,5 + 12 + 14,5 = 53$$

Piochez la carte 53.

Les multiples visages d'Arsène Lupin – La chambre jaune

C'est Monsieur Kesselbach, le propriétaire, qui est coupable. Les bris de verre ne sont pas tombés dans la pièce, indiquant que la vitre a été brisée de l'intérieur.

Tirez la carte 64 pour continuer l'aventure.

Les Huit coups de l'horloge – La chambre d'Arsène Lupin

Pour résoudre cette énigme, vous trouverez un indice dans le Carnet du gentleman cambrioleur (page 15).

L'heure vaut le nombre.

Un Ding vaut 5

Un Dong vaut 20.

Attention aux opérations.

Le résultat est 88.

Piochez la carte 88.

813 – La bibliothèque

Pour résoudre cette énigme, vous trouverez un indice dans le Carnet du gentleman cambrioleur (page 18).

Arsène le voleur, haut les mains, haut les cœurs,

Il ouvre les esprits et fracture les **huis**,

Dans la plus grande joie, et non pas la rancœur,

Il dérobe avec **foi** tous les objets permis.

Rien dans sa vie n'est **vain**, tout est calculé,  
Du plus petit forfait au crime organisé,  
Rien n'est **moins** sûr enfin que son identité  
Car jamais on a vu d'homme plus déguisé.  
Mais Arsène le vrai, celui **sans** masque aucun,  
Croyez-le chers messieurs, c'est lui le plus malin.

8 x 20 – 100 = 60

Tirez la carte 60.

Le Bouchon de Cristal – La salle de réception

En associant les lettres manquantes de l'article, on trouve le département de la Seine-Inférieure.  
Reportez-vous au Carnet du gentleman cambrioleur pour trouver son numéro et donc piocher la carte 72.

Herlock Sholmès, le rival d'Arsène Lupin – La cuisine

La bonne réponse correspond à la troisième illustration. *Le Crime du Golf* est en effet un roman écrit par Agatha Christie et mettant en scène Hercule Poirot.

La dernière enquête d'Arsène Lupin – La cave à vin

Pour résoudre cette énigme, vous trouverez un indice dans le Carnet du gentleman cambrioleur (pages 12-13). En vous reportant aux symboles chimiques des éléments inscrits sur le tableau, vous trouvez : oxygène O ; nickel Ni ; carbone C ; soufre S ; lanthanum La. Le coupable est donc « NiCOLaS ».

Piochez la carte 95.

L'énigme du passage secret

$(70 \text{ faces du diamant} \times 24 \text{ fruits et légumes} \times 6 \text{ balles}) / (94 \text{ pièces} + 4 \text{ cordes} + 7 \text{ branches}) = 96$

Tirez la carte 96 pour emprunter le passage secret et vous échapper du manoir.

La Barre-Y-Va – Les jardins du manoir

Pour résoudre cette énigme, vous trouverez un indice dans le Carnet du gentleman cambrioleur (page 11).

La solution est 19 : le rectangle complet + 7 rectangles de 1 bloc, 6 rectangles de 2 blocs, 2 rectangles de 3 blocs, 1 rectangle de 4 blocs et 2 rectangles de 5 blocs.  
Et quand on multiplie 19 par 4, on obtient 76.

Piochez la carte 76.

L'île aux trente cercueils – La chapelle et le cimetière

$$88 = 2x(X - (88 - X))$$
$$X = 66$$

Piochez la carte 66.

L'Homme à la peau de bique – La forêt

Pour résoudre cette énigme, reportez-vous à l'indice et au plan du Carnet du gentleman cambrioleur (page 19).

Texte sur la peau de bique : 3N 5O 2S 1N 4O 2S 2E 2S 2O

En partant du point de départ, comptez 3 vers le Nord, 5 vers l'Ouest... Petit piège avec la grotte en 17/7 qui envoie en 10/3 dans le même coup. Vous arrivez en 13/7. L'indice sous le

plan vous indique qu'il faut multiplier les coordonnées de votre case d'arrivée, soit 13x7. Le résultat est 91.

Piochez la carte 91.

La Demoiselle aux yeux verts – La crique
--

Pour résoudre cette énigme, reportez-vous au plan de la crique dans le Carnet du gentleman cambrioleur (page 9).

En « superposant » le visage de la demoiselle aux yeux vers et le plan de la crique (même s'ils ne sont pas à la même échelle), vous trouvez l'endroit qui correspond à l'œil droit de la demoiselle. C'est la grotte numérotée 67. Il faut donc prendre la carte mystère 67.