

Escape Game Sorbey 2026



Lors d'une préparation de potion magique dans sa hutte, le druide Flaconix se trompe de flacon, à cause d'un villageois turbulent et se retrouve projeté en 2026, à Sorbey.

Il doit impérativement repartir en -50 avant JC, afin que son village gaulois ne se retrouve sans défense face à l'envahisseur romain.

Mais en 2 millénaires, il y a eu beaucoup de changements dans notre civilisation. Flaconix est complètement perdu et sollicite ton aide.

Pour confectionner la potion, qui le fera revenir à son époque, il a besoin de certains ingrédients. A toi de les retrouver.

1. Une poignée de baies d'un arbuste dessiné sur les armoiries de Sorbey.

Il s'agit du _____

2. Une plume d'un gros oiseau migrateur noir et blanc, qui a élu domicile à Sorbey, il y a peu. Une plume de _____

3. Une pointe de flèche qui a transpercé le corps d'un innocent. Il se rappelle en avoir vu sur une statue, mais où ? _____

4. Un litre d'eau de source fraîche. Où peut-on en trouver ? _____

5. Un petit fruit rond doré, typique de Lorraine, d'un arbre fruitier qui pousse dans notre village. _____

6. De morceaux de bois bleu, rouge, jaune et vert. Etrange !

Ça ne court pas les rues. Mais tu sais où il y en a. Rue _____

7. D'un journal en métal avec une fleur dessinée dessus, sur lequel il pourra graver une incantation magique.

Il n'y en a qu'un au village et il est rue _____

8. En dessous de l'église, un arbre fleurit entre mai et juillet.

Ses fleurs ressemblent à une fleur printanière, d'où il tire son nom.

Flaconix en a besoin de deux. Cet arbre est le T _____

Maintenant que tu as donné tous les ingrédients à Flaconix, il a besoin de l'incantation magique qu'il devra prononcer, en les mélangeant.

Pour cela trouve les lettres correspondantes aux énigmes ci-dessous et reporte-les dans le tableau suivant :

1	2	3	4	5	6	7

9. Rue du Moulin, sur le pilier droit du muret de l'entrée du gîte, des lettres sont gravées dans la pierre (partie haute). Lesquelles ? _____

Reporte la 1ère lettre en case 1.

10. Rue du Moulin, retrouve une pierre antique datant du temps de Flaconix.

Des mots sont encore lisibles sur une face.

Reporte la 1ère lettre de la 1ère ligne en cases 3, 4 et 7 : _____

11. Sur le chemin de Mécleuves, tu remarqueras un calvaire, qui marque une des entrées du village. On peut encore lire ce qui y est gravé.

Reporte la 6e lettre de la 1ère ligne en case 2 : _____

Reporte la 1ère lettre du 2e mot de la 2e ligne en case 6 : _____

12. Au croisement de l'impasse du Cugnot et de la rue de la Fontaine, sur le pilier droit du muret de la pension de chevaux, deux lettres sont gravées dans la pierre.

Lesquelles ? _____

Reporte la 1ère lettre en case 5 : _____

Vous pouvez envoyer vos réponses à l'adresse mail : sorbey57actualites@outlook.fr

Attention, cette adresse est réservée uniquement à ce jeu. Aucune autre demande ne sera traitée.

Besoin d'aide ?

Demander un indice par mail (objet : Escape Game) avec le n° de l'énigme.

Une fois les réponses validées, par nos soins, vous recevrez par mail, un diplôme au prénom de votre (vos) enfant(s) ayant participé(s) ou au nom de votre famille.

Fin du jeu : 31/08/2026