

Happy new pièce



Fabien Gummy, Mélanie Rolle, Joëlle Gummy et Manu Dupasquier (de g. à dr.) sont en plein brainstorming. Leur nouvelle salle ouvre ses portes le 26 janvier, et il n'est pas question de ne pas être prêts.

ESCAPE GAME SEMSALES

Pour Nouvel-An, L'Ichu, l'escape game à Semsales, propose 24 heures de jeu dans la cabine 1912 du *Titanic*. L'occasion de fêter sa première année d'existence, mais pas seulement... Le 26 janvier, les quatre fondateurs inaugureront une seconde salle. Si le thème *Le couloir du temps* est déjà dévoilé, son architecture demeure secrète.

Pour trouver la sortie, encore faut-il dénicher l'escape game (voir encadré). Et L'Ichu, à Semsales, n'est pas facile à atteindre. Parmi les dizaines d'entrepôts alignés le long des champs, les numéros 46 N et O se font discrets, malgré leur imposante carrure. Une fois la porte d'entrée trouvée et poussée, un escalier en métal s'offre au joueur. A l'étage, des voix se font déjà entendre. Que le jeu commence.

Mélanie Rolle, Manu Dupasquier, Fabien Gummy et son épouse Joëlle, tous trentenaires, sont assis autour

d'une petite table. S'ils ont l'air bien occupés, c'est parce qu'ils sont en pleine préparation: pour Nouvel-An, les quatre fondateurs organisent les 24 heures de l'Escape. «Nous avons envie de faire quelque chose d'un peu différent pour marquer la nouvelle année. Nous avons donc pensé à jouer encore plus avec notre thème du *Titanic* en proposant trente minutes d'apéro luxueux dans la pièce avant que le jeu ne commence», commente Mélanie Rolle.

Nouvel-An et nouvelle pièce

Une nouvelle année à célébrer et pas seulement, puisque L'Ichu souffle sa première bougie (voir *Le Messenger* du 13 janvier). «C'est vrai que si nous remontions dans le temps, à nos débuts, nous aurions de la peine à croire que notre projet fonctionnerait si bien», se souvient Fabien Gummy. Et pour célébrer cet anniversaire, L'Ichu inaugurerait une nouvelle pièce le 26 janvier. «Le thème, c'est *Le couloir du temps*, précise Mélanie Rolle. Il y aura un voyage dans le passé. L'humanité est sur son déclin et des scientifiques font appel aux joueurs pour comprendre pourquoi. Dans nos pièces, il y a toujours un fil rouge: celui d'être capable de changer le cours de l'histoire.»

Et à quoi ressemblera cette future salle? «Nous conservons la totalité du mystère.» Et de ce côté-là, les quatre amis de longue date resteront intrinsèques. «Si je vais faire un

escape game, je serais déçu de connaître le décor et la totalité de l'intrigue à l'avance», justifie Fabien Gummy. Seuls indices: le groupe travaille sur cette nouvelle pièce depuis mars dernier, le premier clou a été planté en juin, les décors sont très «poussés», et les joueurs traverseront plusieurs époques de l'histoire.

Une année 2018 qui s'annonce donc très chargée et qui sonne comme l'heure de faire un premier bilan après un an d'existence. «C'est très positif», déclare le quatuor en chœur. «Les gens nous avaient mis en garde en nous disant que, les premiers mois, si nous arrivions à avoir deux réservations un même jour, nous serions contents. Et puis, finalement, tout s'est enchaîné très vite», précise Mélanie Rolle. Ce mois-ci, l'escape game de Semsales enregistre un record avec quarante-quatre parties réservées. Mais c'était compter sans le téléphone qui retentit pour la troisième fois en une demi-heure. «Quarante-cinq!» corrige Fabien Gummy en rattachant.

Bienvenue à bord du *Titanic*

Soudain, la petite troupe est interrompue par des bruits dans le couloir. «C'est l'équipe du jour qui arrive», précise Manu Dupasquier avant d'aller accueillir la bande de sept jeunes de la région. «Habituellement, notre pièce sur le *Titanic* est plus appropriée aux groupes de trois à cinq personnes. Mais, exceptionnellement, lorsque les gens nous appellent pour un plus grand nombre, nous pouvons accepter», explique Mélanie Rolle. Les sept joueurs prennent place sur le canapé. Manu Dupasquier enfle alors sa

casquette de capitaine. Une fois chapeauté, il entre dans son rôle: il est matelot sur le tristement célèbre paquebot.

«Durant la partie, nous vous voyons et nous vous entendons via notre écran. Nous ne pouvons pas communiquer directement avec vous, mais nous vous enverrons quelques indices via la radio lorsque nous verrons que vous êtes bloqués», précise le maître du jeu à ses nouveaux joueurs avant de leur distribuer la charte. La première règle est «faites-vous plaisir». La douzième règle est «faites-vous plaisir». Le ton semble donné. «Vous êtes des journalistes. Le capitaine du *Titanic* a accepté de vous laisser visiter sa cabine pour votre reportage... mais attention, dans un premier temps, ne touchez à rien», met en garde le matelot.

Avant même que la porte de la cabine 1912 ne soit ouverte et que le chrono ne soit lancé, les aventuriers en herbe semblent déjà prêts à relever tous les défis. «Trente-neuf minutes, c'est le record à battre?» demande l'un d'eux avant d'obtenir confirmation. «Très bien, nous ferons mieux, nous sommes la crème de la crème», annonce-t-il en riant avant de disparaître dans la pièce. Battront-ils ce chrono? Pour le savoir, il faudra attendre que les soixante minutes de jeu s'écoulent. «C'est toujours drôle d'observer le groupe évoluer dans la pièce... C'est parfois frustrant de voir un joueur s'interroger sur un objet essentiel pour finalement le reposer et passer à autre chose», relate Joëlle Gummy.

C'est quoi un escape game?

Un jeu vidéo grandeur nature et sans manettes. Telle semble être la définition la plus proche de l'escape game. Le principe est simple, une équipe, composée généralement de trois à six joueurs, se retrouve enfermée dans une pièce. Le but: en sortir en soixante minutes maximum. Pour ce qui est du pitch et du décor, c'est selon l'imagination (parfois débordante) des organisateurs. Cambrioler une banque, échapper à un tueur en série, fuir une horde de zombies et même débloquent des WC, les escape games sont l'occasion de se mettre dans des situations... pour le moins inhabituelles. **LJ**

Ils se sont dit oui

«Dans le jeu, le caractère de chacun se dévoile sous un autre jour, c'est très amusant. Il y a des couples qui se font des mamours en arrivant et qui changent totalement de ton une fois entrés dans la pièce», plaisante Fabien Gummy. La communication et l'entraide sont les maîtres mots pour réussir à sortir de la pièce. Et d'anecdotes, les fondateurs n'en manquent pas. «L'autre jour, nous avons organisé une demande en mariage. Le fiancé nous a contactés pour savoir si cela était possible. Nous avons donc légèrement changé le jeu, et il a pu demander la main de sa future femme dans la cabine.» En témoignent d'ailleurs les écriteaux accrochés aux murs: «Ils se sont dit oui à L'Ichu».

Amis dans la vie, les quatre fondateurs ont vu leur bébé grandir. «Aujourd'hui, nous sommes onze à y travailler, nous avons pu engager des employés, c'est incroyable de se rendre compte à quel point nous avons grandi», relate Fabien Gummy. Et son épouse d'ajouter: «Une fois, nous étions tous les quatre à une vente de vin... et L'Ichu était tout de même ouverte. Tout cela est possible aussi grâce aux personnes qui nous ont rejoints.» Il faut dire que les quatre compères n'ont pas lésiné sur le temps investi. «Au départ, c'est sûr que nous ne nous rendions pas compte que c'était un si gros projet. Si nous avions dû tenir le rythme des débuts durant un an, nous n'aurions jamais tenu», admet la jeune maman. Car tous les quatre ont un métier à côté. «Les trois, nous sommes professeurs de primaire et Manu est enseignant de musique», énumère Mélanie Rolle.

Les rêveurs sont interrompus dans leur moment de nostalgie. «Ils vont sortir, ça y est», annonce Manu Dupasquier. Les sept joueurs ont une mine réjouie face au compteur qui affiche cinquante-sept minutes. Ce n'est pas le record, certes, mais face aux 55% de réussite que comptabilise la pièce, c'est déjà un petit exploit. **Lea Job**

Les 24 heures de l'Escape, le dimanche 31 décembre jusqu'au petit matin du 1^{er} janvier, à L'Ichu, à Semsales. Inscriptions obligatoires, jusqu'à ce soir, sur www.l-ichu.ch ou au 079 364 35 69



La première pièce de L'Ichu propose de découvrir l'univers d'une cabine du *Titanic*. Les joueurs ont tous les droits, même celui de réécrire l'histoire. ARCH. MESS.