

Les 13 énigmes de pirates

Composition du jeu

Le jeu se compose :

- 1/ D'un papier à lettre et d'un choix de deux enveloppes d'invitation.
- 2/ D'un parchemin de lancement comportant le plan de montage de la carte au trésor. Ce parchemin sera à remettre aux équipes au moment du départ.
- 3/ De 13 énigmes inscrites sur 13 parties de carte. Énigmes, qu'il faudra découvrir et résoudre. Carte, qu'il faudra reconstituer à l'aide du plan de montage pour trouver la cachette du trésor.
- 4/ D'un diplôme à remettre à chaque participant.
- 5/ De décorations : étiquettes pour garnir des bouteilles, (si vous souhaitez utiliser cette présentation), finition de ruban, impression pour tee-shirt à utiliser avec du papier transfert, pour laisser un souvenir de votre chasse au trésor.

Matériel à prévoir pour le jeu

Un citron, un crayon, une ficelle, une bouteille d'eau, une petite bouteille vide, un flacon de vinaigre et autant de sucres que de participants, un rouleau de papier hygiénique par équipe, autant de pomme que de joueurs, des petits cailloux, une paire de ciseaux.

Durée du jeu

La durée va varier en fonction du parcours que vous allez choisir. Si vous jouez dans une maison, le temps du jeu sera plus court car les énigmes seront moins distantes. Prévoir un temps minimum de deux heures.

Organisation du jeu

Pour ce jeu vous devez choisir un parcours et le flécher, vous dissimulerez les 13 énigmes sur le parcours. Pour le fléchage vous pouvez utiliser les signes scouts (flèches pour indiquer une direction, et croix pour indiquer la proximité d'une énigme à trouver). Vous pouvez utiliser de la craie ou des éléments naturels (comme les branchages) pour former flèches et croix. Vous pouvez aussi accrocher des brins de laine sur le chemin, ou tout autre élément repérable.

Dans cette chasse au trésor, il faut prévoir un maître du jeu (vous). Son rôle sera :

- 1/ D'accompagner les joueurs sur le parcours,
- 2/ De veiller à ce que les joueurs découvrent **toutes** les énigmes,
- 3/ De contrôler les réponses et de surveiller en cas de réponse erronée la bonne exécution des gages.



Les treize énigmes sont toutes rédigées sur un morceau de carte au trésor, la reconstitution de cette carte, permettra aux joueurs de localiser le lieu du trésor. Le trésor sera à cacher dans un sac à dos. Vous allez ainsi pouvoir jouer en différents endroits, juste en transportant avec vous votre sac. Le jeu pourra avoir lieu dans une maison, un appartement, dans la nature, en ville ou dans un parc public...

La reconstitution de la carte

Une fois que toutes les énigmes auront été résolues, les joueurs devront s'allier pour trouver le trésor en découpant puis en rassemblant les morceaux de carte, suivant le modèle remis lors du lancement du jeu.



Dans chaque partie de carte, si vous observez bien, vous allez remarquer une partie de phrase.

Si vous juxtaposez toutes ces petites parties en respectant l'ordre de la numérotation de 1 à 13 vous formerez la phrase suivante :

«Les treize petites choses cachées dans cette carte vous indiquent l'endroit secret où a été dissimulé le trésor. Ces petites choses discrètes appartiennent à l'alphabet.»

Ceci indique aux joueurs qu'il faut encore mieux chercher « des choses petites qui appartiennent à l'alphabet ».

En regardant attentivement, on remarque alors des toutes petites lettres, dissimulées dans chaque morceau de carte. Une fois rangées dans l'ordre les lettres du mot sac à dos apparaissent

Voilà où se trouve votre trésor !

Présentation du jeu

Pour donner de l'élégance à votre jeu, je vous suggère de rouler sur eux-mêmes, vos messages énigmes, et de les enrubanner pour leur donner une belle allure.

Si vous souhaitez cacher les messages la veille du jeu, pensez à les protéger de l'humidité en les enfermant dans des bouteilles, avant de les cacher.

N'oubliez pas de prendre un peu de ficelle. Une bouteille qui flotte sur l'eau avec un message à l'intérieur, c'est le rêve de tout chasseur de trésor, à condition de trouver une mare ou un plan d'eau.



Variante 1 :

Pour ce jeu, il vous sera possible, si vous êtes trop nombreux, de créer deux équipes. Prévoir dans ce cas deux maîtres du jeu qui accompagneront chacun une équipe. Les énigmes seront réparties sur deux parcours, chaque équipe devra résoudre 6 énigmes, la treizième énigme sera disposée sur un tronçon de parcours commun. Elle ne concernera que l'équipe la plus rapide des deux. Chaque énigme réussie donnera un point, la rapidité sera donc récompensée par un point supplémentaire.

Variante 2 :

La découverte des énigmes pourra être dissociée du reste du jeu, et avoir lieu en dehors de la présence du maître du jeu. Un rendez-vous dans un lieu propice au contrôle des réponses sera convenu avec les équipes avant le départ. Cette solution est envisageable si vous souhaitez former deux équipes, alors que vous ne disposez que d'un seul maître du jeu.

Il faudra toutefois vous assurer que les équipes n'oublient pas une énigme en route, sinon la carte sera incomplète et le trésor risquera d'être introuvable. Dans le cas d'équipes adultes voici un petit conseil pour corser la difficulté : Posez à l'équipe A les énigmes trouvées par l'équipe B et inversement. Vous utiliserez un sablier pour contrôler le temps de réflexion.

Variante 3 :

Pour signaler les cachettes, vous pouvez aussi utiliser cette petite astuce :

Lors du fléchage de votre parcours vous emportez un appareil photo numérique. Vous prenez une photographie de chacun des endroits où vous avez caché un message. Ceci nécessite de trouver des endroits bien repérables visuellement.

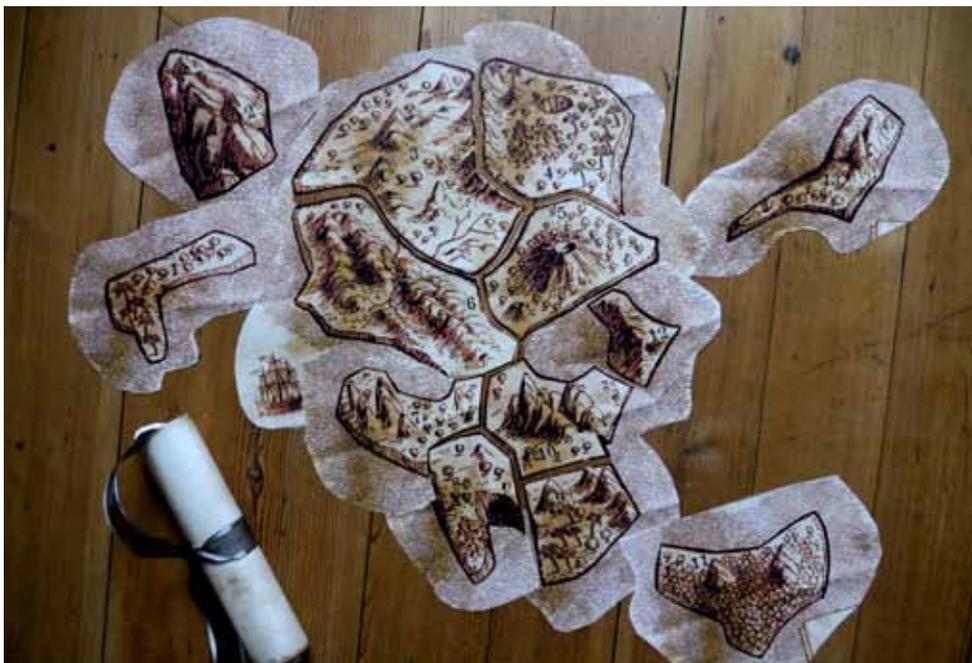
Vous imprimez vos photographies, et vous les remettez en même temps que le parchemin de lancement, qui contient le modèle de carte au trésor à reconstituer.

Vous pouvez ainsi décider de jouer en ville en déposant les bouteilles chez des commerçants et en prenant en photographie les devantures des boutiques.

Si la chasse au trésor a lieu dans un endroit de petite taille, je vous conseille de prendre en photographie un détail d'objet, sous ou dans lequel, vous cacherez votre énigme (en utilisant la position macro de votre appareil photo). Par exemple un détail du pommeau d'un arrosoir. Tout l'art du photographe sera de rendre les photographies énigmatiques. Dans le cas de l'arrosoir, il suffira de cacher l'énigme à l'intérieur. Ce système vous permettra de vous passer du fléchage pour jouer dans un petit espace comme un appartement.

[Jeu déposé sous le numéro 383952 et 426030 pour la nouvelle version](#)

©2010 e-rep





Les sites qui vous aident à préparer vos anniversaires

le site Bouille
LES CHASSES AU TRÉSOR

www.chasse-au-tresor.eu

www.organiser-anniversaire.fr



Les sites qui vous aident à préparer vos anniversaires



www.chasse-au-tresor.eu

www.organiser-anniversaire.fr

Que soit maudit celui qui découvrira le trésor sans en avoir payé le prix...



Que l'on creuse sous la mer à la profondeur indiquée...



CHASSE AU TRÉSOR

Chaque étape est composée d'une énigme à résoudre. Les 13 énigmes vous permettront de découvrir le trésor. Le maître du jeu vous donnera les indices pour découvrir où se cachent les énigmes. Bonne chance...



*Je meurs, je me brûle et me noie
Comme le soleil dans son enfer polaire
Mon cœur n'est plus qu'un bloc rouge et glacé...*





DÉCOUPEZ ET
RECOMPOSEZ LA
CARTE.

ELLE VOUS
INDIQUERA OÙ EST
CACHÉ LE TRÉSOR



*Six coffres au trésor sont alignés.
Les trois premiers sont pleins et
les trois derniers sont vides.
Est-il possible en ne bougeant qu'un
coffre de faire alterner les coffres
pleins et les coffres vides ?*

PRENEZ BIEN LE TEMPS DE RÉFLÉCHIR, ET DONNEZ VOTRE RÉPONSE AU MAÎTRE DU JEU.

SI LA RÉPONSE EST FAUSSE, CHAQUE MEMBRE DE L'ÉQUIPE DEVRA ÉCRIRE SON PRÉNOM EN TENANT SON CRAYON ENTRE SES ORTEILS.



DÉCOUPEZ ET
RECOMPOSEZ LA CARTE.
ELLE VOUS INDIQUERA
OÙ EST CACHÉ LE TRÉSOR



*Trois pirates ont chacun deux fils.
Ils décident d'aller boire un verre
de rhum ensemble. Sur la table
il n'y a que 7 verres et pourtant
chacun en boit un.
Comment est-ce possible ?*

PRENEZ BIEN LE TEMPS DE RÉFLÉCHIR, ET DONNEZ VOTRE RÉPONSE AU MAÎTRE DU JEU.
SI LA RÉPONSE EST FAUSSE CHAQUE MEMBRE DE L'ÉQUIPE DEVRA CHANTER UNE CHANSON À TOUR DE RÔLE AVEC DE L'EAU DANS LA BOUCHE.



Trois amis pirates : "Barbe noire",
"Flint le borgne" et "Jambo de bois"
partent à l'aventure.
Chacun commande le navire d'un
ami et porte le sabre de son autre ami.

Le pirate qui commande le navire
de "Barbe noire" porte le sabre de
"Flint le borgne".
Qui commande le bateau de
"Jambo de bois" ?



DÉCOUPEZ ET
RECOMPOSEZ LA CARTE.
ELLE VOUS INDIQUERA
OÙ EST CACHÉ LE
TRÉSOR.

PRENEZ BIEN LE TEMPS DE RÉFLÉCHIR, ET DONNEZ VOTRE RÉPONSE
AU MAÎTRE DU JEU. SI LA RÉPONSE EST FAUSSE CHAQUE MEMBRE
DE L'ÉQUIPE DEVRA MANGER UN SUCRE AVEC DU VINAIGRE DESSUS...HUM...



roule
ta Bouille
LES CHASSES AU TRÉSOR



Deux pirates se trouvent devant
un pirate, deux pirates se trouvent
derrière un pirate et un pirate
est au milieu.

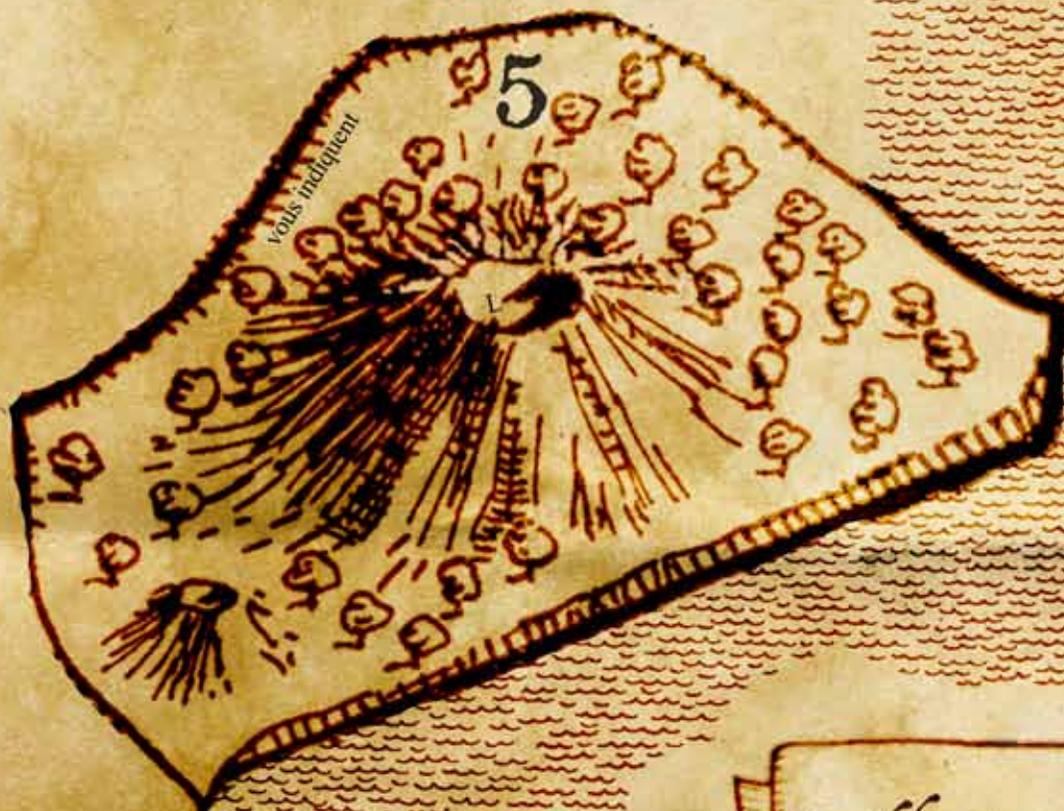
Combien de pirates y a-t-il ?
3, 6, 8 ou 9 pirates ?

DÉCOUPEZ ET
RECOMPOSEZ LA CARTE.
ELLE VOUS INDIQUERA
OÙ EST CACHÉ LE TRÉSOR.

PRENEZ BIEN LE TEMPS DE RÉFLÉCHIR, ET DONNEZ VOTRE RÉPONSE AU MAÎTRE DU JEU.
SI VOTRE RÉPONSE EST FAUSSE, VOTRE GAGE SERA D'INVENTER LE TEXTE D'UN
TÉLÉGRAMME AMOUREUX À PARTIR DES LETTRES DU MOT TRÉSOR.



DÉCOUPEZ ET
RECOMPOSEZ LA CARTE.
ELLE VOUS INDIQUERA
OÙ EST CACHÉ LE
TRÉSOR.



*Le célèbre pirate Flint dit "le borgne"
est né le 1 décembre et pourtant
tous les ans, ses copains pirates fêtent
son anniversaire en été...
Pourquoi ??*

PRENEZ BIEN LE TEMPS DE RÉFLÉCHIR AVANT DE RÉPONDRE, CAR SI VOTRE RÉPONSE EST FAUSSE,
IL FAUDRA ALORS TRANSFORMER EN MOMIE AVEC DU PAPIER HYGIËNIQUE UN MEMBRE
DE VOTRE ÉQUIPE POUR PRÉTENDRE À CONTINUER LE JEU.



Une échelle de corde permet aux pirates de descendre de leur navire pour s'embarquer dans une chaloupe. A marée haute il y a 5 échelons qui sortent de l'eau. Sachant que la marée descend de 50 cm par heure et qu'il y a un échelon de bois tous les 30 cm, combien y aura-t-il d'échelons hors de l'eau après 2 heures de marée descendante?

roule
ta Bouille
LES CHASSES AU TRÉSOR



DÉCOUPEZ ET
RECOMPOSEZ LA CARTE.
ELLE VOUS INDIQUERA
OÙ EST CACHÉ LE TRÉSOR.

PRENEZ BIEN LE TEMPS DE RÉFLÉCHIR AVANT DE RÉPONDRE,
CAR SI VOTRE RÉPONSE EST FAUSSE, LE MAÎTRE DU JEU VOUS ATTACHERA LES MAINS
DANS LE DOS, ET CHACUN DEVRA MANGER UNE POMME SANS L'AIDE DE SES MAINS POUR PRÉTENDRE À CONTINUER LE JEU.



DÉCOUPEZ ET
RECOMPOSEZ LA CARTE.
ELLE VOUS INDIQUERA
OÙ EST CACHÉ LE TRÉSOR.



PRENEZ BIEN LE TEMPS DE RÉFLÉCHIR, ET DONNEZ VOTRE RÉPONSE AU MAÎTRE DU JEU.
SI VOTRE RÉPONSE EST FAUSSE, VOTRE GAGE SÉRA DE RÉPÉTER 3 FOIS CHACUN LA PHRASE SUIVANTE:
TAS DE RIZ, TAS DE RATS, TAS DE RIZ TENTANT, TAS DE RATS TENTÉS, TAS DE RIZ TENTANT,
TENTA TAS DE RATS TENTÉS, TAS DE RATS TENTÉS, TÂTA TAS DE RIZ TENTANT.

Vous êtes partis à la recherche d'un trésor, et vous commandez le vaisseau pirate qui se rend aux îles Philippines. À Gibraltar l'int le borgne et 15 de ses forbans embarquent dans le navire. À Terre Neuve 7 pirates malades débarquent. Au cap vert 15 filibustiers montent à bord. Aux îles vierges 3 hommes atteints de la peste sont abandonnés sur la plage. En mer des Caraïbes une tempête détruit la voilure et l'équipage se mutine. Trois mois plus tard le navire arrive enfin à Manille. Quel est le nom du capitaine ?



DÉCOUPEZ ET
RECOMPOSEZ LA CARTE.
ELLE VOUS INDIQUERA
OÙ EST CACHÉ LE TRÉSOR.



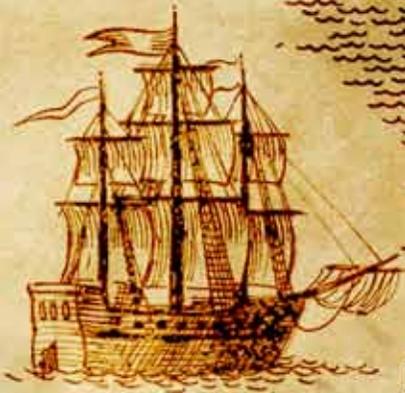
Trois pirates se sont introduits de nuit
en douce dans un navire marchand.
Ils se déplaçaient en file indienne sur la
pointe des pieds. Soudain un bruit !
Le premier pirate pense :
" Sacrobleu, un pirate me suit !"
Le second pirate pense :
" Mille sabords, un pirate me suit !"
Mais le troisième pirate pense aussi la
même chose... Or aucun ne se trompe.
Comment est-ce possible ?

roule
la Bouille
LES CHASSES AU TRÉSOR

PRENEZ BIEN LE TEMPS DE RÉFLÉCHIR, ET DONNEZ VOTRE RÉPONSE AU MAÎTRE DU JEU.
SI VOTRE RÉPONSE EST FAUSSE, VOTRE GAGE SERA DE RAMASSER À TOUR DE RÔLE TROIS CAILLOUX AVEC VOS ORTEILS.



DÉCOUPEZ ET
RECOMPOSEZ LA CARTE.
ELLE VOUS INDIQUERA
OÙ EST CACHÉ LE TRÉSOR.



Flint "le borgne" a enterré sa part de trésor dans l'île du Diable. Pour éviter que l'on puisse facilement découvrir son magot, il a écrit sous forme codée le nombre de pas qui sépare le bateau de l'endroit où il faut creuser. Quel est ce nombre mystérieux ?

<input type="text"/>							
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

- Le premier chiffre est 2
- Le 2ème chiffre est le double du 5ème chiffre
- Le 3ème chiffre est la somme du 1er et du 5ème
- Le 4ème chiffre est le triple du premier chiffre
- Le 5ème est le double du premier chiffre
- Le 6ème est deux de moins que le 7ème chiffre
- Le 7ème est un de plus que le 5ème chiffre
- Le 8ème est la somme du 1er, du 5ème et du 6ème

PRENEZ BIEN LE TEMPS DE RÉFLÉCHIR, ET DONNEZ VOTRE RÉPONSE AU MAÎTRE DU JEU.
SI VOTRE RÉPONSE EST FAUSSE, VOTRE GAGE SERA DE LÉCHER VOTRE COUDE.



DÉCOUPEZ ET
RECOMPOSEZ LA CARTE.
ELLE VOUS INDIQUERA
OÙ EST CACHÉ LE TRÉSOR.



Quatre pirates partent cacher un
trésor dans une île déserte. Ils
mettent 90 minutes pour aller du bateau
à une grotte où ils cachent leur trésor.
Par contre pour revenir au bateau,
ils ne mettent pas moins de 1h30
Pourquoi ?

PRENEZ BIEN LE TEMPS DE RÉFLÉCHIR, ET DONNEZ VOTRE RÉPONSE AU MAÎTRE DU JEU.
SI VOTRE RÉPONSE EST FAUSSE, VOTRE GAGE SERA DE MANGER UN VER DE TERRE.
OUPS, JE ME TROMPE ... VOTRE GAGE SERA DE RÉCITER L'ALPHABET À L'ENVERS..

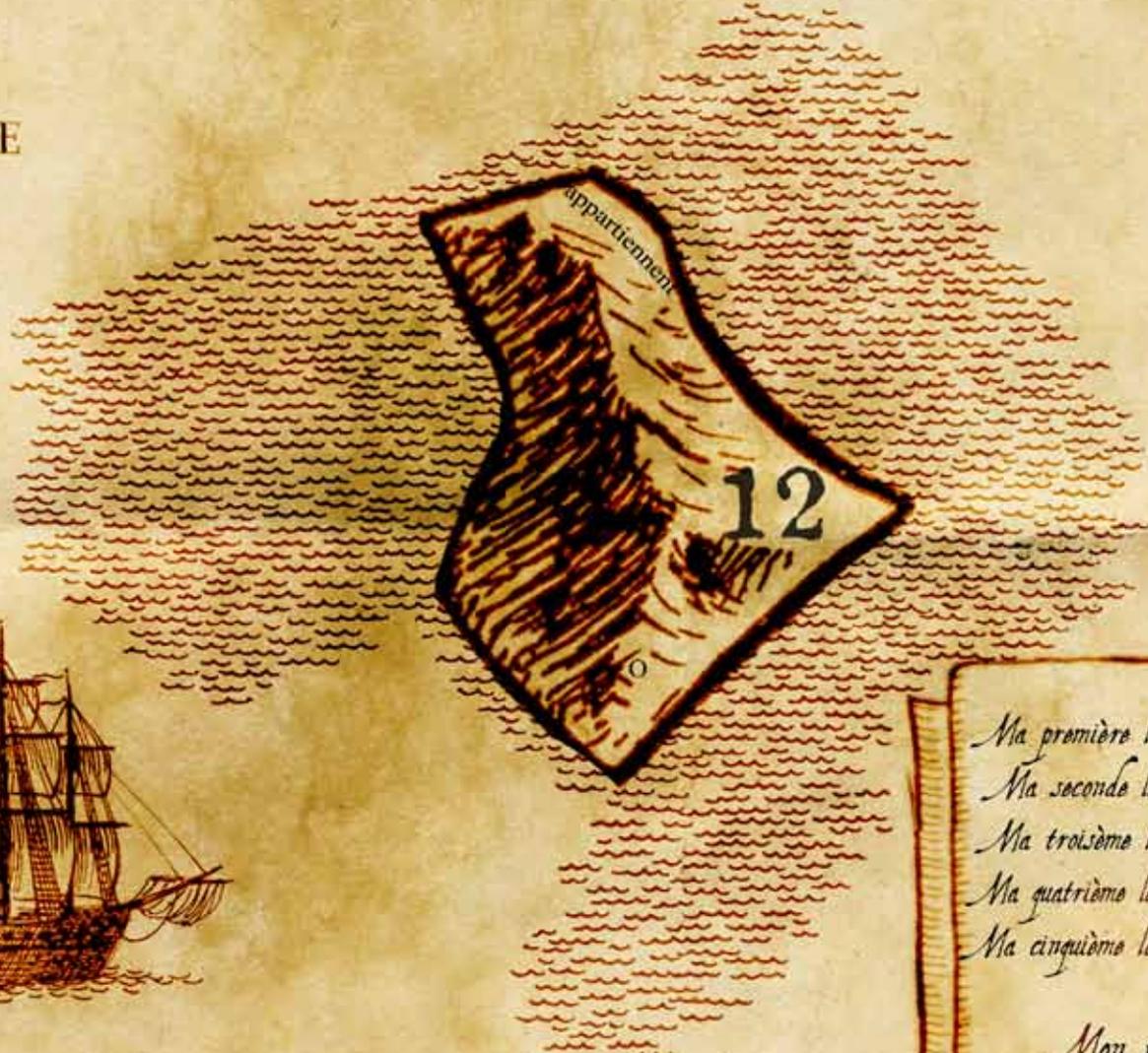


DÉCOUPEZ ET
RÉCOMPOSEZ LA CARTE.
ELLE VOUS INDIQUERA
OÙ EST CACHÉ LE TRÉSOR.



*bien qu'argent,
je suis de couleur or.....
Qui suis-je ?*

PRENEZ BIEN LE TEMPS DE RÉFLÉCHIR, ET DONNEZ VOTRE RÉPONSE AU MAÎTRE DU JEU. SI VOTRE RÉPONSE EST FAUSSE,
VOTRE GAGE SERA DE MANGER UNE TRANCHE DE CITRON.



DÉCOUPEZ ET
RÉCOMPOSEZ LA CARTE.
ELLE VOUS INDIQUERA
OÙ EST CACHÉ LE TRÉSOR.



*Ma première lettre est dans sol, mais pas dans élève.
Ma seconde lettre est dans salle, mais pas dans sel.
Ma troisième lettre est dans bal, mais pas dans fille.
Ma quatrième lettre est dans lire, mais pas dans Élise.
Ma cinquième lettre est dans vie, mais pas dans divan.*

Mon tout est une arme de pirate

PRENEZ BIEN LE TEMPS DE RÉFLÉCHIR, ET DONNEZ VOTRE RÉPONSE AU MAÎTRE DU JEU.
SI VOTRE RÉPONSE EST FAUSSE, VOTRE GAGE SERA D'INTRODUIRE UN CRAYON
ATTACHÉ À UNE FICELLE DANS UNE BOUTEILLE, EN TENANT LA FICELLE ENTRE
VOS DENTS.

DÉCOUPEZ ET

RECOMPOSEZ LA CARTE.

ELLE VOUS INDIQUERA
OÙ EST CACHÉ LE TRÉSOR.



Une fois la carte reconstituée lire
la phrase mystère en suivant
le chemin parcouru par les pirates et
découvrir le lieu où se cache le trésor
de votre grand jeu de piste.
Bonnes chances à tous.

SEREZ-VOUS ASSEZ MALIN POUR DÉCODER CE MYSTÈRE ET TROUVER ENFIN LE TRÉSOR ?

DIPLÔME DE LA MEILLEURE ÉQUIPE

Cette récompense est décernée à l'équipe des valeureux pirates
qui ont découvert le trésor.

En particulier au jeune
qui s'est distingué par sa perspicacité, son œil de lynx, son
sens de l'initiative et sa grande maturité.

Fait à l'occasion de



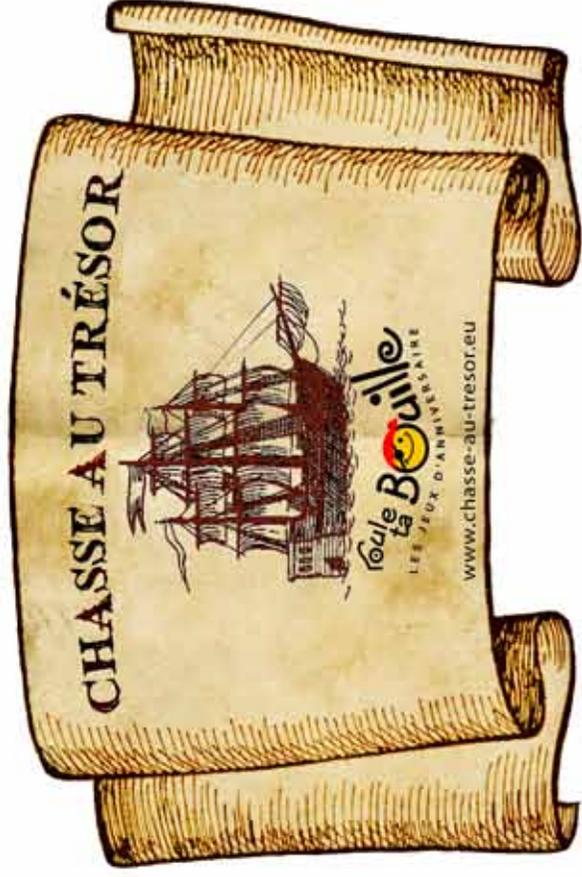
Seule
la Bouille
LES CHASSES AU TRÉSOR

Bravo à tous
les participants!



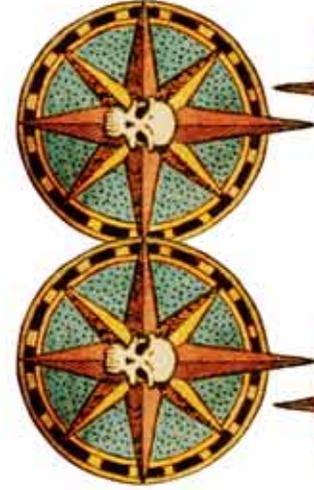
RÉPONSES AUX ÉNIGMES

1. IL FAUT SIMPLEMENT VIDER LE CONTENU DU DEUXIÈME COFFRE PLEIN DANS LE SECOND COFFRE VIDE ET LE REPOSER À SA PLACE.
2. IL Y A UN GRAND PÈRE PIRATE, DEUX PÈRES PIRATES, QUI ONT CHACUN DEUX ENFANTS PIRATES SOIT 7 PERSONNES.
3. FLINT COMMANDE LE BATEAU DE JAMBE DE BOIS. LA PERSONNE QUI COMMANDE LE BATEAU DE BARBE NOIRE ET PORTE LE SABRE DE FLINT NE PEUT ÊTRE NI BARBE NOIRE NI FLINT, DONC C'EST JAMBE DE BOIS. SI BARBE NOIRE COMMANDE LE NAVIRE DE JAMBE DE BOIS, FLINT COMMANDE LE SIEN, CE QUI N'EST PAS POSSIBLE. DONC BARBE NOIRE COMMANDE LE NAVIRE DE FLINT, ET FLINT COMMANDE LE NAVIRE DE JAMBE DE BOIS.
4. LA RÉPONSE EST TROIS PIRATES
5. FLINT EST NÉ AU PÔLE SUD
6. TOUJOURS 5 ÉCHELONS CAR UN BATEAU FLOTTE
7. LE CAPITAINE C'EST VOUS
8. ILS TOURNENT EN ROND
9. LE NOMBRE DE PAS EST 28.664.359
10. QUATRE VINGT DIX MINUTES = UNE HEURE TRENTE
11. UN ÉCU D'OR
12. SABRE
13. UTILISER UN MIROIR POUR LIRE

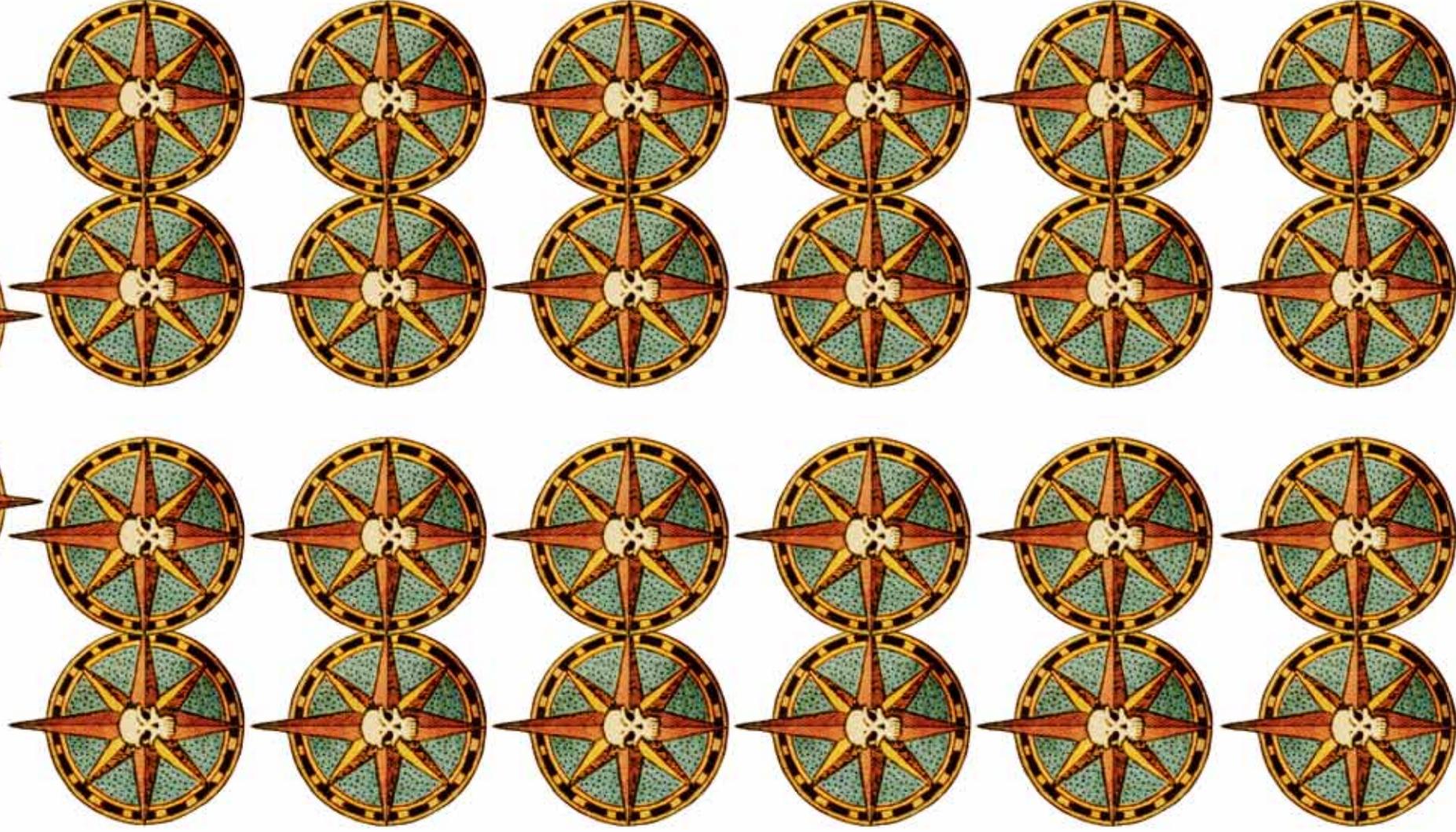


Étiquettes pour les bouteilles

Finition



pour rubans



*Je suis un chasseur
de trésor*

