



Inspecteur Bougie présente

Le Trésor du Capitaine Panache

Un escape game de pirates pour Maël, 8 ans

Samedi 17 octobre 2026 · 19 h · maison avec jardin, à la nuit tombée

10 pirates	2 équipages	8 énigmes	≈ 35 minutes
----------------------	-----------------------	---------------------	------------------------

✓ **Escape game vérifié avant livraison.** Chaque code est recalculé à partir des énigmes, le rébus n'a qu'une solution, l'échange des clés est croisé et les textes sont contrôlés : 74 contrôles automatiques réussis, puis une partie complète jouée par un joueur virtuel.



Contenu du kit

Guide des Gardiens : à lire, inutile de l'imprimer	p. 1 à 7
Lettre du Capitaine Panache	p. 8
Cartes de pirate (10, plus 1 de secours), étiquette du doudou	p. 9
Badges et pavillons des deux équipages	p. 11
Pochette des Perroquets : ordre de mission, grille, pavillons, marmite, puzzle, bouteilles, étiquettes	p. 13 à 16
Pochette des Pieuvres : mêmes pages, fond de leur couleur	p. 17 à 20
Alphabet des marins (4 exemplaires)	p. 21
Prises du mât	p. 22
Brevets de pirate	p. 23



Le jeu en un coup d'œil

Le Capitaine Panache, un panda roux pirate, a caché son trésor dans votre jardin. Il dort dans **deux coffres** fermés à clé ; chaque clé est enfermée dans une **boîte à code**. Chaque équipage trouve les 4 chiffres de son code, ouvre sa boîte... et découvre la clé du coffre de l'**autre** équipage. Le trésor ne s'ouvre qu'ensemble.

Heure	Durée	Étape	Ce qui se passe
19 h 30	5 min	L'appel du Capitaine Tous, au salon	Lettre lue par le Maître du Port, équipages formés, enveloppes de mission apportées par le doudou.
19 h 35	20 min	L'expédition Chaque équipage	Les 4 épreuves en parallèle : bouteilles au jardin, pavillons et marmite dans la maison, mât sur la terrasse.
19 h 55	4 min	Les boîtes à code Chaque équipage	Grille éclairée aux UV, code, boîte ouverte : la clé trouvée est celle de l'autre équipage.
19 h 59	6 min	Le partage Tous, au Port	Enveloppe du doudou, échange des clés, deux coffres ouverts ensemble au signal de Maël, trésor lumineux.

Durée annoncée : ≈ 35 min, volontairement honnête (sur le terrain, 19 joueurs ont terminé en 25 min). Si ça va vite, tant mieux : passez au gâteau, ne remplissez pas. Fête à 19 h : accueil jusqu'à 19 h 30 (cartes, badges). Volets fermés dans la pièce de la grille et du doudou, l'encre UV se lit à toute heure : ne décalez pas le jeu pour attendre la nuit.



Les trois Gardiens

Maître du Port

Lit la lettre, tient le **poste du mât** sur la terrasse avec les pièces de puzzle, veille sur les coffres et le doudou.

Gardien des Perroquets

Suit l'équipage, distribue les coups de pouce, accompagne les pirates au jardin.

Gardien des Pieuvres

Même rôle pour l'autre équipage. Les autres adultes jouent : ce sont les officiers.



Former les équipages

10 pirates : répartissez les enfants, pour deux équipages de 5 et 5. Maël choisit son équipage. Aucune carte ne dépend de l'équipage : seul le badge compte.

Réservé aux Gardiens : les solutions



Perroquets



Pieuvres

Bouteilles	SEPT → 7	NEUF → 9
Pavillons	Bougies de Maël ? → 8	Pattes du panda ? → 4
Marmite	→ 5	→ 6
Mât	→ 2	→ 3
Ordre (UV)	Marmite, Bouteilles, Mât, Pavillons	Pavillons, Mât, Bouteilles, Marmite
Code	5728	4396

La boîte des Perroquets contient la **clé du coffre des Pieuvres**, et inversement.



Préparer le jeu la veille (≈ 45 min)

Matériel

- ☐ Vos 2 coffres à clé et vos 2 boîtes à code
- ☐ Les stylos à encre invisible et leur lampe UV
- ☐ Le trésor : accessoires et bracelets lumineux
- ☐ Le doudou de Maël, avec son accord
- ☐ Une lampe de poche pour 2 ou 3 pirates
- ☐ Une corde ou un tuyau d'arrosage (3 m)
- ☐ 4 enveloppes, du scotch, des ciseaux, 2 crayons

Impression

En couleur, A4, échelle 100 % : pages 8 à 25.
L'**Alphabet des marins** (p. 21) en 4 exemplaires, deux par équipage : plus d'enfants décodent en même temps.

Les codes des boîtes

Suivez la notice de vos boîtes pour régler :



Perroquets : 5728



Pieuvres : 4396

La molette 1 est la plus à gauche (ou la plus haute) : marquez-la d'un point de feutre. **Suivez la fiche de préparation de chaque boîte (page suivante) : le test est obligatoire.**

1. **Découpez** les cartes, étiquettes, badges, bouteilles, pièces de puzzle et prises : **une pochette à la fois**, chaque équipage a ses pages et sa couleur.
2. **Clés croisées** : dans la boîte des Perroquets, la clé du coffre des Pieuvres (avec son étiquette 🐙) ; dans celle des Pieuvres, la clé du coffre des Perroquets 🦜. Gardez les doubles sur vous.
3. **Trésor** : moitié dans chaque coffre, de quoi servir les 10 pirates. Fermez les coffres à clé.
4. **Encre invisible** : écrivez gros, dans les zones beiges, puis vérifiez à la lampe dans le noir. Essayez d'abord sur la zone d'essai (p. 11).

	🦜 Perroquets	🐙 Pieuvres
Bouteilles 1 à 4	S E P T	N E U F
Grille · Bouteilles	2	3
Grille · Pavillons	4	1
Grille · Marmite	1	4
Grille · Mât	3	2
Carte du doudou	OUVREZ LES COFFRES ENSEMBLE !	

5. **Enveloppes** : une par équipage, selon son **étiquette d'enveloppe** (ordre de mission, grille, pavillons, marmite, alphabets). Une 3^e pour la lettre du Capitaine. Une 4^e pour la **carte secrète du doudou**, étiquette du doudou collée dessus.



Fiches de préparation des boîtes à code

Sur la première partie, la préparation des boîtes était le point fragile. Une fiche par boîte, **rien ne se saute** : cases à cocher, test de bout en bout, molette 1 marquée.



Fiche de préparation · boîte des Perroquets

Code **5728**

- ☐ Régler les molettes sur 5728. La molette 1 est la plus à gauche (ou la plus haute) : **marquez-la d'un point de feutre.**
- ☐ Glisser dans la boîte la clé du coffre des Pieuvres (étiquette 🐙 attachée).
- ☐ Fermer, puis **brouiller** les molettes.
- ☐ **TEST OBLIGATOIRE n° 1, de bout en bout** : écrire les 4 chiffres sur la grille de l'équipage, l'éclairer à la lampe UV, lire l'ordre, tourner les molettes. La boîte s'ouvre ? oui ☐ non : on corrige la grille ou le sens des molettes, puis on recommence.
- ☐ **TEST OBLIGATOIRE n° 2** par une autre personne, en repartant de la grille.
- ☐ Remettre la clé, **refermer, brouiller**, poser la boîte à la base de l'équipage.

Testé par : _____ à ____ h ____



Fiche de préparation · boîte des Pieuvres

Code **4396**

- ☐ Régler les molettes sur 4396. La molette 1 est la plus à gauche (ou la plus haute) : **marquez-la d'un point de feutre.**
- ☐ Glisser dans la boîte la clé du coffre des Perroquets (étiquette 🦜 attachée).
- ☐ Fermer, puis **brouiller** les molettes.
- ☐ **TEST OBLIGATOIRE n° 1, de bout en bout** : écrire les 4 chiffres sur la grille de l'équipage, l'éclairer à la lampe UV, lire l'ordre, tourner les molettes. La boîte s'ouvre ? oui ☐ non : on corrige la grille ou le sens des molettes, puis on recommence.
- ☐ **TEST OBLIGATOIRE n° 2** par une autre personne, en repartant de la grille.
- ☐ Remettre la clé, **refermer, brouiller**, poser la boîte à la base de l'équipage.

Testé par : _____ à ____ h ____



Installer le jour J, avant la nuit

Le Port (salon ou entrée)

- Les **2 coffres** fermés, étiquetés, côte à côte.
- Le **doudou** assis dessus, avec son enveloppe (étiquette collée, carte secrète dedans) et la lettre du Capitaine.
- Les 2 enveloppes de mission, glissées sous le doudou.

Les deux bases (deux pièces)

- Un **pavillon d'équipage** sur chaque porte.
- La **boîte à code** de l'équipage, posée ou accrochée, hors de portée des petits curieux avant le jeu.
- Une table, deux crayons, de la lumière.

Le jardin

- Les **8 bouteilles** : les orange d'un côté du jardin, les violettes de l'autre.
- À hauteur de genou, dans des endroits dégagés : pied d'arbre, pot, marche, banc. Les violettes un peu plus en vue : elles ressortent moins dans le noir.
- **Jamais** près d'un bassin, d'outils, d'un escalier, d'une haie piquante.
- Une lumière extérieure allumée, des lampes de poche à l'entrée.

La terrasse : le mât

- La **corde** au sol, sur l'herbe ou la terrasse éclairée.
- Les **4 prises** sur un mur ou un tronc, à hauteur d'épaule, dans le désordre.
- Les 8 pièces de puzzle dans la poche du Maître du Port, rangées par équipage.

Volets fermés = UV lisible à toute heure. Gardez l'horaire de la fête. Fermez les volets de la pièce de la grille et du doudou. Si le jour est encore haut au jardin, cachez les bouteilles dans une pièce aux volets fermés, comme s'il pleuvait.

Il pleut ? Les bouteilles se cachent dans une pièce plongée dans le noir (l'encre UV ressort encore mieux), le mât se joue dans un couloir. Le reste ne change pas.



Le poste du mât (Maître du Port)

Les pirates présents réussissent un défi, vous donnez **une pièce** du puzzle de leur équipage. Quatre défis, quatre pièces : la voile assemblée montre un chiffre.



1 • La passerelle

Marchez sur la corde, un pied devant l'autre, sans tomber chez les requins !



2 • La roue du gabier

Une roue, une roulade ou un saut de grenouille. Chacun choisit !



3 • Les prises du mât

Touchez les 4 prises dans l'ordre : rouge, bleu, jaune, vert. Les pieds restent au sol !



4 • La figure de preuve

Tenez sur un pied pendant que le Maître du Port compte jusqu'à 8 !

Un pirate qui n'aime pas un défi choisit une autre figure ou devient juge. La roulade, seulement sur l'herbe. Deux équipages en même temps : l'un commence par le défi 3. Un 4^e adulte disponible ? Il tient le mât d'un des équipages.



Animer l'expédition

Les 4 épreuves se jouent en même temps : l'équipage se partage. Proposez un coup de pouce seulement après 3 minutes de blocage. Si une épreuve coince vraiment, donnez son chiffre : la soirée continue.



Les bouteilles à la mer

Perroquets : SEPT = 7

Pieuvres : NEUF = 9

4 bouteilles numérotées par équipage. Sous la lampe UV, chacune montre une lettre : dans l'ordre, elles écrivent un chiffre en toutes lettres.

Coups de pouce, dans l'ordre : ① « Il en manque combien ? Regardez les numéros. » ② « À hauteur de genou, près des pots et des marches. » ③ Montrez la zone de la dernière bouteille.



Le message des pavillons

Perroquets : Bougies de Maël ? 8

Pieuvres : Pattes du panda ? 4

Chaque pavillon est une lettre de l'alphabet des marins. Le message est une question, sa réponse donne le chiffre.

Coups de pouce, dans l'ordre : ① « Cherchez ce drapeau sur l'alphabet. » ② « Écrivez la lettre dans la case sous le drapeau. » ③ Donnez le premier mot.



La marmite du cuistot

Perroquets : 5

Pieuvres : 6

Trois lignes de la recette, chaque ingrédient vaut toujours le même nombre. La dernière ligne donne le chiffre. Banane 2, tomate 3, fromage 1 (Perroquets) ; banane 4, tomate 3, fromage 2 (Pieuvres).

Coups de pouce, dans l'ordre : ① « Commencez par la ligne qui n'a que des bananes. » ② « Si vous connaissez la banane, trouvez la tomate. » ③ Donnez la valeur de la banane.



Le mât du gabier

Perroquets : 2

Pieuvres : 3

Voir le poste du mât, page précédente. Les pièces ne se donnent qu'à l'équipage qui a réussi le défi.

Coups de pouce, dans l'ordre : ① « Assemblez d'abord les coins. » ② « Le chiffre est sur la voile. »



La grille du code

Les 4 chiffres s'écrivent sous leur symbole. La lampe UV fait apparaître, sous chaque symbole, sa place dans le code. Les moussaillons tournent les molettes.

Coups de pouce : ① « Éclairez les zones beiges. » ② « Le chiffre marqué 1 va sur la molette 1, la plus à gauche. » ③ Donnez le code.

Le partage du trésor (10 min)

1. Chaque équipage ouvre sa boîte et y trouve... **la clé du coffre de l'autre équipage**. Laissez-les le découvrir et courir au Port.
2. Le Maître du Port **garde la première clé arrivée** : on n'ouvre rien tant que les deux équipages ne sont pas réunis. L'équipage en avance **va aider l'autre**, comme le dit le P.-S. de la lettre : des idées, pas les réponses.
3. Tout le monde au Port : Maël ouvre l'enveloppe du doudou et éclaire la carte secrète : **OUVREZ LES COFFRES ENSEMBLE !**
4. Chaque clé passe à l'autre équipage, un moussaillon dans chaque serrure. Maël donne le signal : « Un, deux, trois... **trésor !** »
5. Éteignez la lumière : accessoires et bracelets lumineux pour tout le monde, à partager entre les deux équipages.

Brevets : hors déroulé. Gardez-les pour le moment du gâteau : appelez chaque pirate par son prénom et son surnom, Maël reçoit le sien en dernier.



- **Un équipage finit très en avance** : il aide l'autre, ou garde les coffres avec le doudou.
- **Une boîte refuse le code** : vérifiez l'ordre de la grille, puis le sens des molettes. Le Maître du Port a le code (p. 2).
- **Une bouteille reste introuvable** : la lettre manquante se devine souvent ; sinon, coup de pouce ③.
- **Un enfant a peur du noir** : il reste à l'intérieur, sur les pavillons ou la marmite.
- **Un invité surprise** : carte et brevet vierges prévus.
- **Un adulte va trop vite** : rappelez le code des pirates, ce sont les moussaillons qui annoncent les réponses.

Sécurité de nuit. Au jardin, on marche, à deux minimum, avec une lampe de poche et un adulte dans les parages. Bouteilles et prises loin des bassins, outils, escaliers et haies piquantes ; on ne grimpe sur rien. **Lampe UV** : jamais dans les yeux. **Bracelets lumineux** : on ne les mord pas et on ne les ouvre pas. **Cadenas** : on ne force jamais.

Illustrations 3D : Microsoft Fluent Emoji (licence MIT). Polices : Andika, Sniglet, Pirata One (SIL OFL 1.1). Kit IB-TEST-0031, généré le 8 octobre 2026.

Message à Maël

Le trésor du Capitaine



Ohé, Maël !

Je suis le Capitaine Panache, le panda roux le plus pirate des sept mers.

Il y a très longtemps, j'ai caché mon trésor ici même, dans ton jardin. Un trésor qui ne brille que la nuit...

Pour tes 8 ans, je te le donne. Mais il dort dans deux coffres bien fermés. Leurs clés sont enfermées dans des boîtes à code, et mes chiffres secrets sont cachés partout.

Formez deux équipages : les Perroquets et les Pieuvres. Chaque équipage doit trouver les 4 chiffres de son code. Ils sont cachés dans les bouteilles à la mer, les pavillons, la marmite du cuistot et sur la voile du mât.

Et vous, moussaillons et officiers : ce trésor est aussi le vôtre. Il y en aura pour chacun !

Certains messages sont écrits à l'encre invisible. Seule la lampe magique peut les faire apparaître.

On m'a dit que tu adores les bananes, que tu joues au foot comme un vrai pirate et que tu connais tous les dinosaures. Tu es fait pour ce trésor !

Mon fidèle mousse, ton doudou, veille sur les coffres. Il garde mon dernier secret dans son enveloppe.

Bon vent, moussaillons !

Capitaine Panache

Panda roux et pirate des sept mers

P.-S. : un vrai pirate ne laisse jamais un autre équipage en difficulté.



Bouteille 1/4



Éclaire-moi avec la lampe magique !
Pas à toi ? Rapporte-moi à mon équipage.

zone secrète



Bouteille 2/4



Éclaire-moi avec la lampe magique !
Pas à toi ? Rapporte-moi à mon équipage.

zone secrète



Bouteille 3/4



Éclaire-moi avec la lampe magique !
Pas à toi ? Rapporte-moi à mon équipage.

zone secrète



Bouteille 4/4



Éclaire-moi avec la lampe magique !
Pas à toi ? Rapporte-moi à mon équipage.

zone secrète



Coffre des Perroquets



Boîte à code des Perroquets



4 chiffres, 4 molettes



Clé du coffre des Perroquets



À attacher à la clé

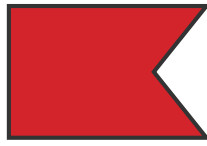


L'alphabet des marins

Les vrais marins se parlent avec des pavillons : chacun est une lettre.



A



B



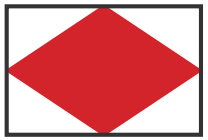
C



D



E



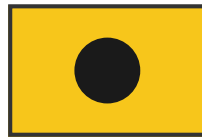
F



G



H



I



J



K



L



M



N



O



P



Q



R



S



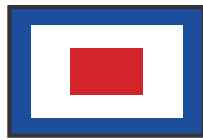
T



U



V



W



X



Y



Z