

# Grand jeu des Pirates

Camp d'été éclaireur

---

## PRESENTATION

Le grand jeu des Pirates est un jeu de rôle où tous les participants doivent jouer un rôle, bien que les jeunes évoluent dans le jeu sans savoir ce qui va arriver par la suite.

Ce jeu exige plusieurs animateurs et beaucoup de matériel qui doit être préparé à l'avance. Il dure une journée entière et doit être exécuté en deux ou trois blocs. Les transitions sont nécessaires pour permettre la préparation du bloc suivant. Les animateurs doivent se costumer et mettre beaucoup d'importance sur les rôles afin de maintenir un climat d'ambiance.

Ce jeu a été joué avec grand succès avec des éclaireurs (qui n'étaient pas nécessairement faciles à "embarquer").

## CONTEXTE GÉNÉRAL

- La loi scoutie ainsi que les principes éclaireurs doivent être respectés lors du jeu.
- Votre participation est extrêmement importante dans ce jeu. Vous devez respecter votre personnage et celui des autres.

## RÈGLEMENTS PARTICULIERS

- Vous devez appeler les autres membres de votre équipe par leur nom de personnage

- Le jeu se vit par équipe. Il est interdit de donner des informations ou de se faire aider par d'autres équipes
- Vous ne devez jamais résister si d'autres personnages vous font des menaces ou des agressions, se battre ou posséder des armes (de tout genre)
- Vous ne devez pas dire aux autres personnages de votre équipe vos consignes secrètes ou vos relations avec les autres personnages.
- Vous devez respecter obligatoirement toutes les consignes de votre personnage
- Vous devez toujours vous suivre en équipe et ne jamais abandonner.
- Une seule lampe de poche est autorisée par équipe.
- Ne pas aller à un endroit si une autre équipe est déjà là.
- Vous devez obligatoirement respecter les consignes données par des personnages adultes
- Les membres d'une équipe doivent s'entraider aussi sur le plan monétaire.
- Le centre de prêt usuraire vous permet de gagner de l'argent en échange de corvée à venir dans le camp. Tous les membres de l'équipe doivent signer leur vrai nom sur les documents sous l'argent emprunté. Un seul emprunt peut être fait à chaque visite.

# Scénario et description des personnages

## CONTEXTE PRÉALABLE

Les jeunes sont des pirates condamnés à purger une peine d'exil pour le reste de leur vie sur une île maudite où sont déjà enfermées d'autres personnes qui ont été condamnées. Les pirates sont des durs, des voleurs de la mer. Ils sont amenés par le capitaine Old Spice et son équipage. Celui-ci est responsable des prisonniers sur l'île. Chaque année, il va chercher d'autres condamnés pour les amener à l'île. Le capitaine leur dit que leur seule chance de ne pas mourir sur cette île est de gagner ses bonnes faveurs afin qu'ils puissent être choisis pour faire partie de son équipe.

Le capitaine dit aussi qu'un trésor est caché sur cette île, mais qu'il ne sait pas où il est caché. Il a déjà possédé une carte qui indique l'endroit où il est caché, mais il se l'est fait voler par un homme à la jambe de bois en qui il avait confiance avant d'avoir pu découvrir le trésor. Heureusement, il a réussi à garder un morceau du plan. L'homme à la jambe de bois s'est caché sur cette île y a de cela plusieurs années. Certains disent qu'il est mort, d'autres disent qu'il est devenu fou et qu'il erre dans l'île. Quelques personnes de l'île disent même l'avoir entendu crier certaines nuits. Est-ce un fantôme ? Le capitaine a cherché longtemps l'homme à la jambe de bois pour retrouver son trésor, mais il n'y est jamais parvenu. Il soupçonne certains pirates de l'île de posséder des informations importantes, mais de ne pas lui dire, car plusieurs n'aiment pas beaucoup le capitaine Old Spice, même si tous le craignent.

Le capitaine promet de partager son trésor avec ceux qui lui rapporteront les morceaux manquant du plan et de leur accorder le droit de quitter l'île. Même si ces gens retrouvaient les morceaux, ils n'auraient pas le morceau du capitaine et de toute façon, ils ne pourraient pas vraiment en profiter, car ils resteraient sur l'île pour toujours. De plus, il est fort possible que le capitaine ait des espions dans l'île.

Le capitaine est sévère envers les prisonniers et il dit à tout le monde qu'il coupera la tête à quiconque le trahira et qu'il coupera la langue à quiconque entrera dans sa tente sans sa permission.

## DÉROULEMENT DES ÉTAPES

Les équipes sont composées de personnages de pirates. Les mêmes personnages se retrouvent dans chaque équipe. Si les équipes ne sont pas égales, un personnage est scindé en deux. Les équipes vont sur les lieux en alternance. Chaque jeune reçoit de l'argent au début du jeu.

Après chaque endroit, les jeunes attendent de recevoir l'autorisation pour aller à l'endroit suivant afin de coordonner le déroulement du jeu, les étapes n'ayant pas toutes la même durée. Il est utile qu'une personne se déplace et assure la coordination tout au long du jeu. Il est souvent utile de savoir que l'autre équipe a bientôt terminé.

	<u>Équipe 1</u>	<u>Équipe 2</u>
<u>Mise en situation</u>	<i>Les deux équipes arrivent sur l'île</i>	
<u>Bloc 1</u>	<i>Auberge de l'île Diseuse de bonne aventure</i>	<i>Diseuse de bonne aventure Auberge de l'île</i>
<u>Bloc 2</u>	<i>Cour du Roi Cabine du capitaine Donjon</i>	<i>Cabine du capitaine Donjon Cour du Roi</i>
<u>Fin</u>	<i>L'homme à la jambe de bois Le trésor du capitaine</i>	

Cette façon de procéder permet aux participants du premier bloc de participer au deuxième bloc

## L'ARRIVÉE SUR L'ÎLE

### Mise en situation

- Chaque équipe de jeunes est placée sur un banc sur le bord du lac. Les bancs sont parallèles dans l'eau, mais le haut du banc est hors de l'eau. Le Capitaine Old Spice se place face à eux (du côté du lac) et les jeunes sont assis vers lui. Il leur présente le scénario du départ et le contexte de jeu. Il leur dit qu'ils arrivent sur l'île et qu'ils devront ramer.
- À ce moment, un adulte commence à frapper sur un tambour (baril de 45 gallons) pour tenir la cadence en criant "ramez, ramez !". Les jeunes ont tous un bâton à la main qui fait office de rame. D'autres adultes alentour se mettent à les arroser avec des chaudières et le Capitaine Old Spice leur dit qu'il y a une tempête terrible.
- À la suite de cela, les jeunes vont se changer pour commencer la phase suivante du jeu.
- Les règlements sont présentés ensuite aux jeunes avant de commencer et nous répondons aux questions

Capitaine Old Spice Il reçoit les jeunes et leur présente le contexte du jeu et il anime la mise en situation.

Le joueur de tambour Il frappe le baril pour marquer la cadence du ramage et il hurle: "Ramez !, ramez !"

Les arroseurs (4) Ils arrosent les jeunes pour simuler une tempête terrible.

**Nombre de personnes:** 6 personnes

- Matériel:**
- Le déguisement de chaque jeune (oeillère, bandeau, argent, carte pour établir le nom du personnage)
  - Costume du Capitaine Old Spice
  - Un banc par équipe
  - Un bâton par jeune pour ramer dans l'eau
  - Un baril de 45 gallons (tambour)
  - Deux bâtons pour frapper le tambour (avec de la corde enroulée sur le bout)
  - Des chaudières pour les arroseurs



## DISEUSE DE BONNE AVENTURE

### Diseuse de bonne aventure

Elle est assise et attend les pirates

- Elle commence par leur demander leurs noms et leur dit qu'elle doit commencer par lire les lignes de leurs mains afin de savoir si elle peut leur faire confiance et leur révéler le secret. Malheureusement, elle ne parvient qu'à lire suffisamment de confiance et d'honnêteté que dans une main propre. Si personne n'a de main propre, ils doivent aller se laver (*HAGAR devrait avoir la main droite propre*)
- Lorsqu'elle sait qu'elle peut leur faire confiance, elle lit dans la boule de cristal. Elle voit que l'homme à la jambe de bois a été à plusieurs endroits, mais elle voit difficilement le dernier endroit où il a été vu. Pour voir ce dernier endroit, il faudrait connaître la date où il a disparu. La dernière chose qu'il a faite fut de tuer Paulus Baidort. La date du décès se trouve sur une pierre tombale dans le cimetière de l'île qui est maintenant envahi par la forêt. Pour y aller, ils doivent prendre le taxi.

### Taxi

Attend près de la diseuse de bonne aventure

- Il fait payer à l'avance le voyage à chacun
- Il les conduit à l'endroit désigné (en dehors du camp) et leur indique l'emplacement du cimetière. Il les attend sur place sans les aider davantage (à moins d'erreur majeure)
- Avant de partir pour le retour, il leur dit de vider leurs poches et prend tout l'argent qui s'y trouve. Par la suite, il les ramène à la Diseuse de bonne aventure

### Diseuse de B. A.

- Elle demande à être payée pour continuer
- Elle demande si quelqu'un connaît la formule magique. Cela l'aiderait beaucoup à préciser ce qu'elle voit (*Barberousse connaît la formule*)

Oustiti  
bali balou  
tara tourilou  
gora falouk  
ouf

- Avec la date, elle localise où se trouve une personne qui pourrait l'aider à retrouver l'homme à la jambe de bois.

*Équipe 1*

*Équipe 2*

*COUR DU ROI MINUS*

*AUBERGE DE L'ÎLE*

**Nombre de personnes:** 3 personnes

- Matériel:**
- Costume du personnage
  - Une table et une chaise
  - Une boule de cristal
  - Taxi
  - Des pierres tombales et des croix disposées dans le bois pour faire un cimetière
  - Pancarte du cimetière

## COUR DU ROI MINUS

### Garde

Il est à l'extérieur de l'endroit où se trouve le Roi Minus et il interdit l'entrée

- Il leur décrit le Roi: grand personnage, célèbre, sage, riche, sérieux, généreux, colérique. Ils doivent le respecter
- Il leur demande s'ils connaissent la formule de politesse royale; "L'Éloge au Roi". (*Raspoutine la connaît*) Tout le monde doit être capable de la réciter ensemble, mais il leur dit qu'il n'a pas le droit de leur dire cette formule, car il est un sujet du Roi et non un visiteur (pour obliger les jeunes à s'entraider).

Ô mon Roi  
Votre grâce est divine  
Votre honneur est majestueux  
Nous nous prosternons devant votre grandeur

- Il les fait payer (pourboire) et il leur dit de parler seulement quand le Roi les invite à le faire.
- Il doit rappeler à Drake qu'il ne doit pas rire en présence du Roi Minus et il doit venir tasser le rideau (la couverture) devant le Roi Minus quand les pirates sont placés

### Servante

Elle aide à manipuler des objets et à ramasser les souliers qui tombent. Elle essuie le Roi quand il est sale ou lorsqu'il a trop chaud.

### Roi Minus

Il est placé derrière une couverture (rideau) que le garde vient enlever quand tout le monde est installé

- Il leur demande de rester pendant qu'il termine son repas
- Il leur demande la raison de leur visite et il leur dit qu'il ne peut leur révéler le secret à moins que les sujets puissent le faire rire avec un concours de grimaces ou de jokes. Il récompense les meilleurs avec des sacs d'argent.
- Il récompense celui qui n'a pas ri en lui disant où aller pour trouver sa réponse. (*Drake*)

*Équipe 1*

*Équipe 2*

*CABINE DU CAPITAINE*

*LIEU OÙ L'HOMME À LA JAMBE  
DE BOIS A ÉTÉ VU LA  
DERNIÈRE FOIS*

*Préciser qu'il faut entrer  
seulement un à la fois, que la  
réponse est dans un livre et qu'ils  
doivent faire attention de ne pas  
se faire prendre par le capitaine*

**Nombre de personnes:** 4 personnes

- Matériel:**
- Déguisement du Roi Minus
  - Installation physique des lieux (rideaux qui ferment, tablettes pour assoir le Roi Minus)
  - Quelque chose à boire et à manger
  - Des essuie-tout pour la servante

## **SCÉNARIO DU ROI MINUS**

- *Accueil*
- *Le Roi est en train de manger et de boire lorsque les pirates viennent lui rendre visite. (breuvage, chips, banane)*
- *Il leur demande la raison de leur visite*
- *Il y a une mouche qui l'achale (au bout d'un bâton et d'un fil à pêche)  
Il demande au garde de tuer la mouche*
- *Il leur fait une démonstration de concentration en faisant de la lévitation sous leurs yeux*
- *Il leur fait le chant Royal :*
  - Je suis le Roi de l'île maudite  
Moi, Minus le plus grand  
De tous les Rois sur terre  
Je suis le plus innocent*
  - Il y a longtemps que je règne  
Jamais je ne grandirai*
- *Danse "Kasatchok" (le personnage de derrière fait le chant alors que le Roi fait: (Hé hé hé). En dansant, il perd son soulier.*
- *Il demande aux pirates de le faire rire en faisant un concours de grimaces*
- *Il révèle à Drake (qui ne doit pas rire) l'endroit où il doit aller pour trouver l'homme à la jambe de bois, car Drake l'a respecté tout au long de la rencontre*

*(La mouche n'a pas très bien fonctionné, car elle se manipule mal d'en arrière. Il faudrait qu'elle soit manipulée par une autre personne)*

## CABINE DU CAPITAINE

### Capitaine

Le capitaine circule dans sa cabine, entre et sort régulièrement afin de permettre aux pirates d'approcher. Dans la cabine, il y a un fanal qui éclaire faiblement. Dans le livre du capitaine, il y a un message en langue étrangère que le capitaine n'a jamais pu traduire et comprendre: "Felix qui potuit rerum cognoscere caucas" (Heureux celui qui a pu pénétrer les causes secrètes des choses).

- Les jeunes devraient entrer normalement un seul à la fois.
- Le capitaine s'arrange pour permettre aux pirates d'approcher et de surprendre les premiers qui oseront entrer dans sa cabine.
- Le mot de passe est jugé bon ou mauvais par le capitaine sans aucun critère, sauf celui de faire durer le jeu raisonnablement longtemps et d'ajuster la durée aux autres épreuves.
- Il lui demande alors le mot de passe. Si ce n'est pas le bon, il lui coupe la langue. Il s'agit de demander au jeune de crier très fort, de lui faire boire quelque chose de rouge et de lui faire mettre dans la bouche un morceau de viande. Ensuite, le jeune sort de la cabine, va vers les autres en semblant faible et crache le sang et la langue. Les autres qui seront surpris seront punis par du piquet fouetté ou des exercices (push-up, etc.)
- Si le mot de passe est le bon, il permet au pirate de repartir sans le mutiler. De plus, il lui indique où aller pour se faire traduire les mots dans le livre et il lui remet un sac d'argent pour l'aider dans sa mission.

*Équipe 1*

*Équipe 2*

*DONJON*

*DONJON*

*Puisque le pirate connaît le mot de passe, il peut essayer d'aller voir un prisonnier qui a toujours refusé de révéler ce qu'il sait au capitaine même s'il fut torturé. Il a toujours résisté, mais il va sans doute mourir bientôt, car il faiblit rapidement. Il faut parvenir à y parler sans se faire voir par le garde, car le capitaine doute de sa loyauté et il craint que le garde pense à le trahir. Il faut aller parler au prisonnier un seul à la fois. Chaque jeune doit avoir une seule clé à la fois.*

**Nombre de personnes:** 1 personne

- Matériel:**
- L'installation physique des lieux (une tente installée dans un environnement où les jeunes peuvent se cacher)
  - Le livre du capitaine
  - Une langue et du sang (un morceau de jambon et du jus de tomate)

# DONJON

## Garde

Le garde circule autour du prisonnier tout en restant très visible pour les pirates qui approchent.

- Il circule à une distance respectable pour permettre aux pirates de s'approcher. Parfois il reste immobile et parfois il revient proche du prisonnier lorsque des pirates se sont approchés suffisamment près.
- Quand il attrape un pirate, il les marque de l'odeur caractéristique des conspirateurs (avec un petit vaporisateur) afin que les autres exilés de l'île puissent les reconnaître à l'avenir et ensuite il les renvoie en leur disant que la prochaine fois, il les enchaînerait comme le prisonnier.

## Prisonnier

Le prisonnier est enchaîné avec un cadenas. Il doit apparaître très faible, presque en train de mourir.

- Il accepte de traduire les mots du livre du capitaine, mais il demande d'abord à être libéré sinon, il va amener son secret dans sa tombe. Le message dans le cahier fait comprendre au prisonnier où le pirate doit aller ensuite. ("Felix qui potuit rerum cognoscere caucas").
- Un jeune de l'équipe aura la bonne clé pour ouvrir le cadenas.
- Si cela se déroule trop rapidement, il peut ensuite demander à être transporté plus loin. Il dit aux pirates de faire une diversion pour que les autres puissent le transporter.

*Équipe 1*

*Équipe 2*

*LIEU OÙ A ÉTÉ VU L'HOMME  
À LA JAMBE DE BOIS LA  
DERNIÈRE FOIS*

*COUR DU ROI MINUS*

**Nombre de personnes:** 2 personnes

- Matériel:**
- Déguisement des personnages
  - Chaîne et cadenas du prisonnier
  - Parfum pour punir les traîtres
  - Enregistreuse avec de la musique pour aider les jeunes à retrouver l'endroit.

## L'HOMME À LA JAMBE DE BOIS LE PENDU

Mannequin

Le mannequin est pendu et les morceaux de la carte sont dissimulés dans ses poches

Capitaine

Le capitaine attend dans sa cabine avec son morceau du plan que les autres viennent lui apporter les autres morceaux du plan.

**Nombre de personnes:** 1 personne

- Matériel:**
- Mannequin avec une jambe de bois. Il est pendu dans la forêt
  - Morceaux de la carte du trésor. Un morceau est en possession du Capitaine Old Spice. Les autres morceaux sont sur l'homme à la jambe de bois.
  - Corde pour pendre le mannequin

## LE TRÉSOR DU CAPITAINE OLD SPICE

Le capitaine et les autres participants au jeu

- Les pirates qui ont retrouvé les morceaux de la carte viennent retrouver le capitaine Old Spice pour compléter la carte et aller chercher le trésor qui sera partagé par tout le monde
- Le trésor est enterré dans un coffre quelque part dans la forêt

**Nombre de personnes:** Tous les participants du grand jeu

- Matériel:**
- Coffre au trésor enterré
  - Récompense à l'intérieur (un paquet de bonbons par équipe bien enveloppé pour éviter des problèmes d'humidité)

# Consignes expédiées aux joueurs

## Résumé des consignes

### MORGAN

- Dans les auberges, les secrets sont toujours détenus par des femmes
- Les vrais pirates se vantent toujours de boire et vident leur verre rapidement d'un seul coup

### DRAKE

- Il faut absolument éviter de rire en présence du Roi Minus
- Les vrais pirates se vantent toujours de boire et vident leur verre rapidement d'un seul coup
- (Clé)

### RASPOUTINE

- Les vrais pirates se vantent toujours de boire et vident leur verre rapidement d'un seul coup
- Vous devez connaître "L'ÉLOGE AU ROI" par coeur

#### L'ÉLOGE AU ROI

Ô mon roi,  
votre grâce est divine,  
votre honneur est majestueux,  
nous nous prosternons devant votre grandeur ...

### BARBEROUSSE

- Les vrais pirates se vantent toujours de boire et vident leur verre rapidement d'un seul coup
- Vous devez connaître la formule magique par coeur

#### FORMULE MAGIQUE

Oustiti  
bali balou  
tara tourilou  
gora falouk  
ouf

### HAGAR

- Tu dois avoir toujours la main droite très propre
- Les vrais pirates se vantent toujours de boire et vident leur verre rapidement d'un seul coup

### GROS JACK

- Vous avez très peur d'être volé. Vous gardez toujours vos écus dans vos bas.
- Les vrais pirates se vantent toujours de boire et vident leur verre rapidement d'un seul coup

Lorsqu'il y a 5 joueurs, Gros-Jack fusionne avec Morgan

Liste des mots de passe: BIJOUX, BOURSE, BABORD, BATEAU, BASTION, BRODERIE, BANDEAU, BOIRE, BAGARRE, BARBU, BORDEL

Tous les jeunes reçoivent une clé différente. Une seule est la bonne.

## Tableau des consignes pour chaque jeune

Nom du pirate	Nom de l'éclaireur	Secret détenu par des femmes	Boire dans les auberges	Ne pas rire au Roi Minus	Éloge au Roi	Formule magique	Main droite toujours propre	Écus dans les bas	Clé	Mot de passe
Morgan	_____	○	○	-	-	-	-	-	○	Bijoux
	_____	○	○	-	-	-	-	-	○	Broderie
Drake	_____	-	○	○	-	-	-	-	○	Bourse
	_____	-	○	○	-	-	-	-	○	Bandeau
Raspoutine	_____	-	○	-	○	-	-	-	○	Babord
	_____	-	○	-	○	-	-	-	○	Boire
Barberousse	_____	-	○	-	-	○	-	-	○	Bateau
	_____	-	○	-	-	○	-	-	○	Bagarre
Hagar	_____	-	○	-	-	-	○	-	○	Bastion
	_____	-	○	-	-	-	○	-	○	Barbu
Gros Jack	_____	-	○	-	-	-	-	○	○	Bordel
	_____	-	○	-	-	-	-	○	○	_____

# DISTRIBUTION DES RÔLES POUR LES PERSONNAGES "ANIMATEURS"

---

AUBERGE:	Aubergiste:	Martine Sylvie
	Lépreuse:	Marie
	Joueur de dés:	Jocelyn
	Tir au poignet:	Serge
	Épreuve de courage	Rémi Aide de camp

---

DISEUSE DE BONNE AVENTURE	Diseuse de bonne aventure:	Christiane
	Taxi	Louis Martin

---

CABINE DU CAPITAINE	Capitaine Old Spice	Serge
---------------------	---------------------	-------

---

COUR DU ROI	Roi Minus	Jocelyn Rémi
	Garde	Louis
	Dames de compagnie	Sylvie Christine

---

DONJON	Prisonnier	Martin
	Garde	Aide de camp (Marie ?)

---

# Grand jeu des Pirates

## Tableau synthèse

ENDROIT	PERSONNAGES	ÉPREUVES-ACTIVITÉS	CONDITIONS	MATÉRIEL
<b>L'arrivée</b>	Capitaine Old Spice Joueur de tambour Arroseurs (4)	Accueille les jeunes Se font arroser par la tempête	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Déguisement de chaque jeune (œillère, bandeau, carte d'identification et argent)</li> <li>- Costumes des personnages</li> <li>- Un banc par équipe et un bâton par jeune</li> <li>- Un "tambour" et deux bâtons pour frapper dessus</li> <li>- Des seaux pour les arroseurs</li> </ul>	
<b>L'auberge</b>	Aubergiste – serveuses Joueur de dés Tireur au poignet Responsable de l'épreuve du courage (2)	Boire des breuvages parfois désagréables Jouer aux dés et aux cartes (perdre de l'argent) Tirer au poignet Passer l'épreuve du courage et gagner de l'argent Embrasser la lépreuse	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Déguisements des personnages</li> <li>- Tables et chaises</li> <li>- Boissons (citron, vinaigre, etc.)</li> <li>- Bouteilles vides d'alcool</li> <li>- Petits contenants pour faire boire les pirates</li> <li>- Dés et cartes pour le joueur de dés</li> <li>- Glace coupée en morceaux pour l'épreuve du courage</li> <li>- Poêle (propane) avec plaque et pinces pour la glace</li> <li>- De l'argent pour donner à ceux qui passent l'épreuve du courage</li> <li>- Gruau pour le maquillage de la lépreuse</li> <li>- Lecture pour la lépreuse</li> </ul>	
<b>La diseuse de bonne aventure</b>	Diseuse de bonne aventure Conducteur de taxi	Aller au cimetière pour la date du décès Se font vider les poches par les gars du taxi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Costume du personnage</li> <li>- Table et chaise</li> <li>- Une boule de cristal</li> <li>- Taxi</li> <li>- Pierres tombales et croix pour le cimetière</li> <li>- Pancarte de cimetière (identification)</li> </ul>	
<b>La cour du Roi Minus</b>	Garde Servante Roi Minus (2)	Payer le garde pour rencontrer le Roi Minus Réciter l'éloge au Roi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Déguisement du Roi Minus</li> <li>- Installation physique des lieux (estrade de spectacle adaptée)</li> <li>- Quelque chose à boire et à manger</li> <li>- Des essuie-tout pour la servante</li> </ul>	
<b>La cabine du capitaine</b>	Capitaine Old Spice	Lire le livre en cachette Se faire couper la langue	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Installation physique des lieux (cabine)</li> <li>- Livre du capitaine</li> <li>- Langue et sang</li> </ul>	
<b>Le Donjon</b>	Prisonniers Garde(s)	Approcher sans se faire prendre par le garde Traduire le message du livre et délivrer le prisonnier avec la clé	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Déguisements des personnages</li> <li>- Chaînes et cadenas du prisonnier</li> <li>- Parfum</li> <li>- Enregistreuse pour la localisation du site</li> </ul>	
<b>Le pendu</b>	Capitaine Old Spice	Trouver les morceaux manquants et les assembler avec ceux du capitaine	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mannequin avec jambe de bois</li> <li>- Morceaux de la carte au trésor</li> <li>- Corde de pendaison</li> </ul>	
<b>Le trésor</b>	Tous les participants	Trouver le trésor	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Coffre au trésor (étanche si possible)</li> <li>- Récompense à l'intérieur du coffre</li> </ul>	

## MESSAGES POSTÉS AUX ÉCLAIREURS AVANT LE DÉBUT DU CAMP

MORGAN

Dans les auberges, les secrets sont toujours détenus par des femmes

Vous avez très peur d'être volé. Vous gardez toujours vos écus dans vos bas.

Les vrais pirates se vantent toujours de boire et vident leur verre rapidement d'un seul coup

Le mot de passe est: Bijoux

Ces instructions sont secrètes.  
Ne les dites à personne,  
même pas à vos amis

DRAKE

Il faut absolument éviter de rire en présence du Roi Minus

Le mot de passe est: Bourse

Les vrais pirates se vantent toujours de boire et vident leur verre rapidement d'un seul coup

Ces instructions sont secrètes.  
Ne les dites à personne,  
même pas à vos amis

RASPOUTINE

Vous devez connaître "L'ÉLOGE AU ROI" par coeur

### L'ÉLOGE AU ROI

Ô mon roi,  
votre grâce est divine,  
votre honneur est majestueux,  
nous nous prosternons devant votre grandeur ...

Les vrais pirates se vantent toujours de boire et vident leur verre rapidement d'un seul coup

Le mot de passe est: Bâbord

Ces instructions sont secrètes.  
Ne les dites à personne,  
même pas à vos amis

BARBEROUSSE

Vous devez connaître la formule magique par coeur

### FORMULE MAGIQUE:

Les vrais pirates se vantent toujours de boire et vident leur verre rapidement d'un seul coup

Le mot de passe est: Bateau

Ces instructions sont secrètes.  
Ne les dites à personne,  
même pas à vos amis

HAGAR

Tu dois avoir toujours la main droite très propre

Les vrais pirates se vantent toujours de boire et vident leur verre rapidement d'un seul coup

Le mot de passe est: Bastion

Ces instructions sont secrètes.  
Ne les dites à personne,  
même pas à vos amis