JEU DE PISTE

TOURS DE PIRATE

Une enquête à Tours



Une aventure pour
toute la famille

Dès 6 ans
2 heures pour
3 km environ

Par Tribu&Trip

BUT DU JEU

Le but de cette aventure est de découvrir la ville de Tours en famille, tout en s'amusant à l'aide d'énigmes et d'anecdotes.
Suis l'enquête et laisse-toi guider à travers des quartiers chargés d'histoire, à la recherche des monuments emblématiques qui parsèment les rues.



Tribu & Trip
Travel Planner



**Ce jeu de piste est une propriété de Tribu&Trip.
Il est destiné à un usage privé uniquement. Toute reproduction dans un but commercial est interdite.**

© 2026 Tribu&Trip • Tous droits réservés

CONTENU

L'aventure se découpe en 10 étapes principales parcourant le centre historique de la ville.
Elle est ponctuée de 10 petits jeux en bonus pour s'amuser toujours plus.
En annexe, la carte de la ville et le lien pour suivre ta course en direct, un carnet de notes, les réponses aux énigmes, les résultats et la remise des prix, et bien sûr, le diplôme.
N'hésite pas à partager ton expérience et tes œuvres d'art !
Conseil : prévois un pique-nique et prends ton appareil photo pour relever les selfies-défis !



Tribu & Trip
Travel Planner



© 2026 Tribu&Trip • Tous droits réservés

JEU DE PISTE

Tours de pirate

Tu viens à peine d'arriver à Tours et tu remarques une silhouette étrange se faufiler dans les rues. Un chapeau biscornu, un crochet à la place de la main... **un pirate** ?
Toi qui as toujours rêvé de devenir détective, tu dois en avoir le cœur net. Tu sautes sur l'occasion pour résoudre ce mystère.

Détective en herbe



Armé de ton stylo et du plan joint en annexe, suis chaque étape de l'histoire et résous les dix énigmes au fur et à mesure. Tu peux regarder un **indice** si c'est trop difficile, mais attention, plus tu en utilises, moins tu gagnes de points.
Énigme résolue sans indice : **3 points**.
Avec indice : **2 points**.
Échec : **1 point** (l'important, c'est de participer)
À la fin de l'enquête, calcule ton score et découvre ton grade d'enquêteur, avec à la clé, ton **diplôme de détective**.

Enquête à faire en famille dès 6 ans
Compter 2 heures de balade
Environ 3 km
Pause crêpe fortement recommandée !

ÉTAPE 1

Les comptes sont bons

Tu commences ton enquête là où tu as aperçu le suspect pour la dernière fois : la **place Plumereau**.
Au bout de quelques tentatives, un commerçant déclare avoir vu quelqu'un avec un chapeau de pirate en train de **compter les maisons à colombages jusqu'à 13** avant de disparaître.
Il a fait tomber un morceau de papier dans sa fuite avec des **notes étranges**. Le voici :

Message codé

Grand-Marché (1-5)
Change (6-10)
Commerce (11-15)



À l'aide du message et du témoignage, regarde ton plan et trouve dans quelle rue le pirate s'est enfuit.

Points

Indice :

Reporte le numéro 13 au message codé pour avoir le nom de la rue qu'il a empruntée.

ÉTAPE BONUS

Artiste en herbe

Ces maisons à colombages ont plus de 500 ans. Si elles pouvaient parler, elles auraient connu des rois, des marchands, et peut-être même des vrais pirates. Cherche une façade qui te semble particulièrement ancienne et prends-la en photo. Tu pourras ensuite la dessiner ci-dessous en souvenir.

ÉTAPE 2

Un séjour stylé

Le message t'emmène dans la **rue du Commerce**. Après avoir interrogé plusieurs personnes, tu apprends que le pirate a séjourné à **l'hôtel Goüin**. Un client de l'hôtel l'a entendu demander une direction au maître d'hôtel...



Énigme

Ce monument religieux n'est pas une cathédrale, ni une basilique. Encore moins une église ou un monastère...

OU

Le nom de ce monument commence par les deux premières lettres du mot ABEILLE.

Points

Indice :

(Regarde sur la carte, tu es tout près)
Édifice religieux, qui commence par AB...

ÉTAPE BONUS

Le sais-tu ?

Si l'Hôtel Goüin date du Moyen-âge, son histoire débute à la naissance de la ville de Tours, quand le premier empereur romain Auguste succède à Jules César et fonde Caesarodunum à la fin du Ier siècle. Le monument est d'ailleurs bâti sur les murs d'anciens entrepôts romains, découverts cinq mètres sous le sol actuel. En d'autres termes, sous tes pieds, il y a plus de 2 000 ans d'histoire.

Tu connais sûrement les plus célèbres des gaulois qui résistent "encore et toujours à l'envahisseur" romain. Je parle bien sûr d'Astérix et Obélix.
Essaye de citer le maximum d'habitants du village en 2 minutes.

ÉTAPE 3

Un hommage aux voleurs

Tu arpentes la **rue Colbert**, l'une des plus anciennes de la ville, autrefois appelée la Grand Rue. Tu parviens à peine à **l'abbaye de Saint-Julien** lorsqu'une femme sort du monument et se dirige vers toi. Elle affirme avoir vu le pirate un plan entre les mains, chercher la rue des **condamnés.**



Énigme

Quelle rue baptisée en leur honneur les prisonniers empruntaient-ils pour leur dernier jugement ?

- ☐ A) La rue Voltaire
- ☐ B) La rue de la Moquerie
- ☐ C) Le passage du Cœur-Navré

OU Une expression pour dire qu'on est triste

Points

Indice :

C'est un "passage" secret difficile à trouver qu'il faut connaître "par cœur".

ÉTAPE BONUS

Le sais-tu ?

L'abbaye doit son nom à Grégoire de Tours qui a confié les reliques de Saint-Julien aux moines bénédictins de la ville. Observe les façades et le portail du bâtiment et dessine ou énumère les animaux que tu vois.

ÉTAPE 4

Un passage secret

Le **passage du Cœur-Navré** tient effectivement son nom des prisonniers qui empruntaient cette toute petite ruelle jusqu'à l'échafaud situé place **Foire-le-Roi**. Tu te faufiles dans l'étroit couloir et tu aperçois la silhouette du pirate juste devant. Tu accélères, mais il a le temps de s'enfuir en laissant tomber son chapeau derrière lui. À l'intérieur, un **morceau de papier** coincé dans la doublure.



Énigme

3-1-20-8-5-4-18-1-12-5
19-1-9-14-20
7-1-20-9-5-14

Ou Ne vois-tu pas deux grandes tours au loin ? C'est la direction à suivre

Points

Indice :

Chaque chiffre est une lettre de l'alphabet.
A=1 B=2...

ÉTAPE BONUS

Écrivain en herbe

Cette ruelle n'a presque pas changé depuis le Moyen-âge. Il a dû s'en passer des histoires !
Dans un court texte, raconte comment le pirate a réussi à t'échapper.
(Description du lieu, du personnage, l'action, ton ressenti...)

ÉTAPE 5

Les deux tours

La cathédrale **Saint-Gatien** est un lieu chargé d'histoire. Anne de Bretagne est notamment venue y prier ainsi que le roi Louis XI. Et Jeanne d'Arc y aurait fait bénir son étendard juste avant la bataille d'Orléans.
Elle a mis près de 400 ans à être construite ! D'ailleurs, observe bien **les deux tours**. Ne vois-tu pas de différences ?



Énigme

Selon toi, quelle tour est la plus récente, à droite ou à gauche ?
Avance de quelques mètres dans cette direction et trouve un autre monument incontournable de Tours.

OU

Dirige-toi vers l'arbre le plus grand que tu vois

Points

Indice :

Une tour est de style gothique, l'autre de la Renaissance.

ÉTAPE BONUS

Un chant d'oiseau

Tu as sans doute remarqué les magnifiques vitraux qui habillent la cathédrale. Colorie toi aussi ton vitrail.



ÉTAPE 6

Le bel art

À peine le portail du **musée des Beaux-Arts** franchi, tu remarques tout de suite l'immense arbre en son centre. C'est un **cèdre du Liban** haut de 30 mètres. Il a plus de 200 ans et fait parti des plus grands arbres d'Europe. Dans le parc, il n'y a presque personne, c'est le moment idéal de profiter des jardins pour pique-niquer. Après un bon repas, un passant qui promène son chien te parle de **Fritz l'éléphant**. Un éléphant en pleine ville ?



Énigme

Tu découvres la triste histoire de Fritz. La ville en a fait un emblème pour la défense des animaux. Près de la vitre, tu trouves un nouveau message.

Celui qui partage son manteau en deux pour l'offrir à plus démuni.

Ou

Un saint dont le prénom est le masculin de Martine

Points

Indice :

(Regarde la carte)

Le saint le plus célèbre de Tours a une basilique à son nom.

ÉTAPE BONUS

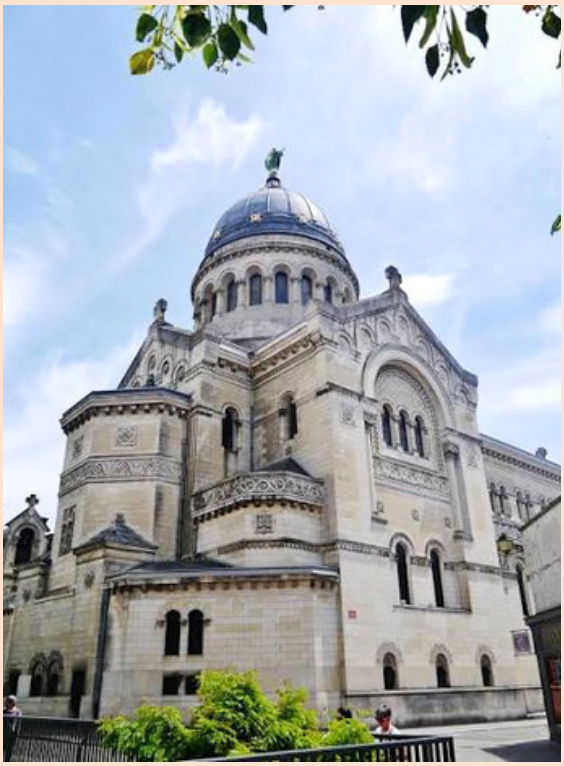
Un arbre remarquable

Ce cèdre du Liban est si rare qu'il est classé Arbre remarquable de France. Ses branches sont si lourdes qu'on doit l'aider à les supporter avec des tuteurs.
Dessine toi aussi ton arbre remarquable. Un arbre unique et original. Laisse parler ton imagination.

ÉTAPE 7

Un saint charitable

Si la **basilique Saint-Martin** que tu vois est assez récente, elle est construite sur des fondations de plus de 1500 ans. Elle abrite toujours le tombeau où Saint-Martin repose depuis le Ve siècle. Tandis que tu admires la magnifique coupole, un touriste te raconte qu'un **pirate** lui a fait la visite guidée. Il ne semblait pas dangereux, mais plutôt très féru d'histoire. Il est reparti en chantant une **célèbre chanson**...



Énigme

"Il a eu cette idée folle
Un jour d'inventer l'école..."

La suite des paroles te donne la prochaine direction à suivre.

OU Il y a plein de tours à Tours !

Points

Indice :

Une grande tour à Tours qui porte le nom d'un célèbre empereur français.

ÉTAPE BONUS

Une école de rêve

Si tu pouvais inventer ta propre école, comment serait-elle ?
Décris-la en quelques mots puis dessine-la.

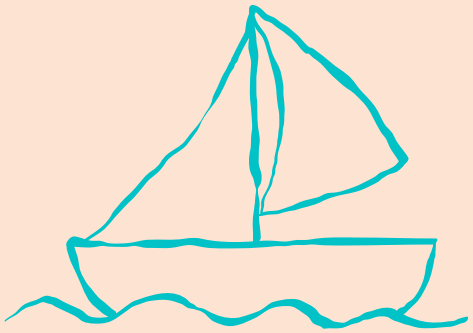
ÉTAPE 8

Un élève studieux

Quelques pas te séparent de la **tour Charlemagne**. Elle ne doit pas son nom qu'à l'empereur, mais aussi à sa 4ème épouse, Luitgarde, enterrée ici lors de leur séjour en l'an 800. Tu empruntes le **Passage du Pèlerin** et tu remarques un **symbole** gravé sur les pavés...



Énigme



Ce symbole est un précieux indice.
Où a-t-il bien pu aller ?

OU

"Bateau sur l'eau,
La rivière, la rivière"

Points

Indice :

Lieu où les bateaux accostent.

ÉTAPE BONUS

Copie conforme

5 différences se sont glissées entre les 2 dessins.
Trouve-les vite avant que le pirate ait le temps de s'enfuir.
Tu as 3 minutes. Top chrono !





Solution : 4 nuages, le drapeau a disparu, le chapeau du perroquet est rouge, le col de la veste, 4 arbres.

ÉTAPE 9

À l'abordage !

Les **quais** ne sont plus qu'à quelques mètres. Dépêche-toi avant que le pirate lève l'ancre. La **Loire** est le plus long fleuve de France, s'il s'enfuit, tu ne pourras plus le rattraper. Tu aperçois enfin les eaux capricieuses (où il est formellement interdit de se baigner) mais avant de continuer, il te faut résoudre une dernière énigme :



Énigme

Comment s'appelle le bateau typique de la région, capable de naviguer sur les fonds sableux ?
Pour le savoir, résous cette charade :

B'   

Points

Indice :

Ça commence par "bon".

ÉTAPE BONUS

Un souvenir inoubliable

Prends-toi en photo avec ta famille au bord de la Loire (près d'un boutavant, c'est encore mieux) et faites votre plus belle tête de pirate !

ÉTAPE 10

La révélation

Tu interceptes le pirate juste avant qu'il grimpe dans le **boutavant**. Il se retourne et tu découvres qu'il ne doit pas avoir plus de 10 ans. Sa grande sœur approche : "Merci d'avoir ramené mon petit frère avant qu'il ne fasse des bêtises, il aime bien partir à la recherche des **trésors** de l'histoire. Tu as mérité une bonne crêpe ! Mais d'abord, je dois retrouver un **document important**. Tu peux m'aider ?"



Énigme

Que transportaient principalement les boutavants au Moyen-âge ?

A. Des touristes.
B. Du sable.
C. Du sel.

Points

Indice :

Cette denrée était essentielle dans chaque foyer, notamment pour conserver la nourriture.

ÉTAPE BONUS

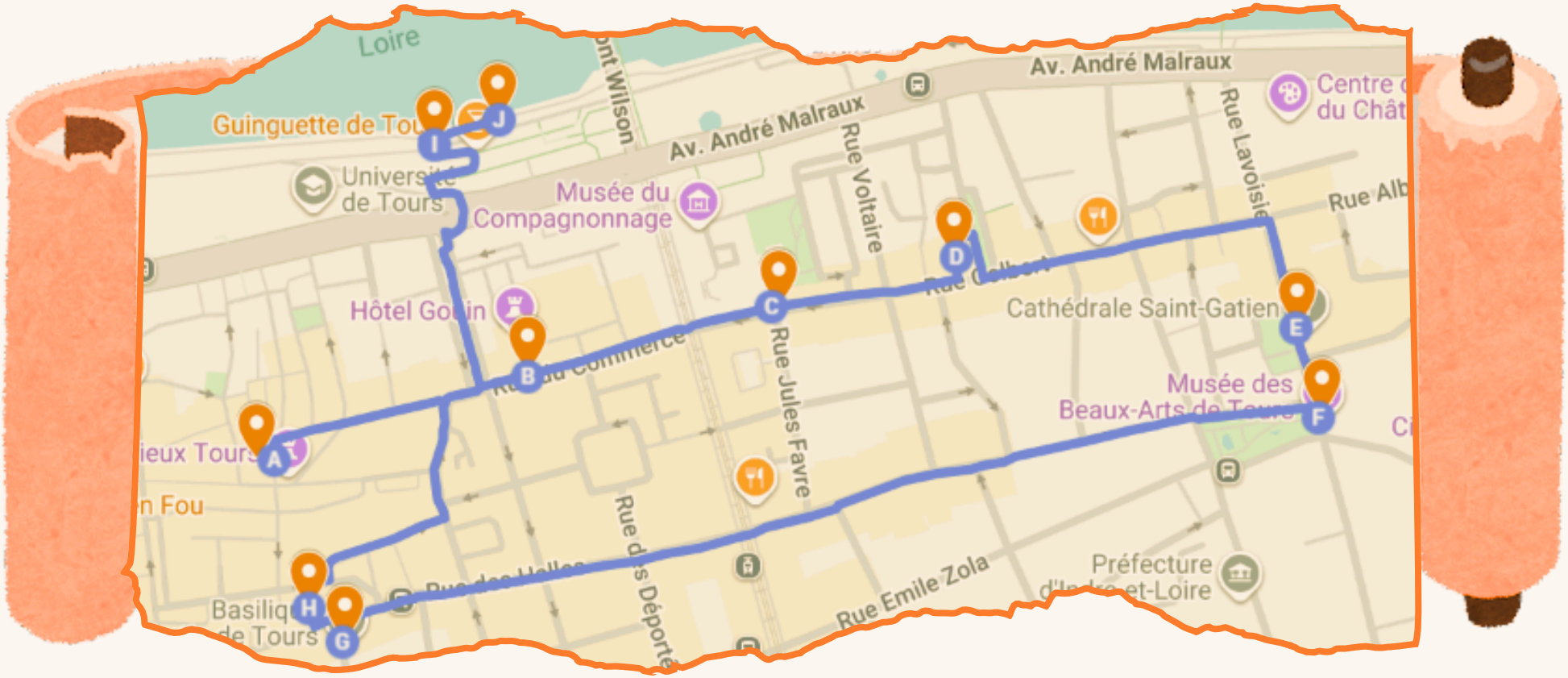
Le grand final

"Merci pour ton aide, moi, c'est Sam. Tiens, c'est pour toi. Tu l'as bien mérité." Tu déplies le document que la jeune fille te tend et découvres un diplôme de détective.

Bravo à toi pour être arrivé au bout de ce mystère. J'espère que cette aventure t'a plu ! En attendant de retrouver Sam la pirate dans d'autres histoires, dis-moi quelle étape ou anecdote tu as le plus aimé et pourquoi ?

À bientôt !

LA CARTE



Lien vers la carte interactive

CARNET DE NOTES

Mon enquête

RÉPONSES

	Solution	Points
Énigme 1	Entre 11 et 15 maisons : (rue du) Commerce	
Énigme 2	ABEILLE commence comme ABBAYE	
Énigme 3	C. Le passage du Cœur-Navré, car les condamnés étaient tristes	
Énigme 4	A=1 B=2 C=3... Cathédrale Saint Gatien	
Énigme 5	Il faut tourner à droite	
Énigme 6	Saint-Martin, bien sûr !	
Énigme 7	"C'est ce sacré Charlemagne"	
Énigme 8	Les bateaux accostent le long des quais	
Énigme 9	Un boutavant (B'houx-tas-vent)	
Énigme 10	C. Le sel	

TOTAL :

RÉSULTATS

Grade d'enquêteur et récompense



De 10 à 14 points. Bravo ! Tu as remporté la **loupe de bronze.** Tu obtiens le grade : **Agent stagiaire**.
C'est du bon travail pour une première enquête. Ne te décourage pas et continue à t'entraîner !



De 15 à 19 points. Bravo ! Tu as remporté la **loupe d'argent.** Tu obtiens le grade : **Agent spécial**.
Tu ne te laisses pas abattre par les obstacles. Ne relâche pas tes efforts, ils seront toujours récompensés.



De 20 à 24 points. Bravo ! Tu as remporté la **loupe d'or.** Tu obtiens le grade : **Agent confirmé.**
Tu as un sens de l'observation très aiguisé. La principale qualité pour être un bon enquêteur.



De 25 à 30 points. Félicitations ! Les énigmes n'ont plus de secrets pour toi. L'agence de détective Tribu&Trip te décerne une mention spéciale et tu obtiens le grade **Agent d'élite.**



DIPLÔME DE DÉTECTIVE

Félicitations !

Tu as résolu ta première enquête à Tours avec bravoure et tu mérites ton titre de super enquêteur.

Décerné à ..... *par*

L'agence de détective Tribu&Trip

Signature

Un grand merci pour avoir participé à cette aventure ! N'hésite pas à partager tes photos (anonymes) et ton ressenti sur Instagram en taguant @tribu_and_trip
Tu peux aussi aider d'autres personnes à me trouver en laissant un avis sur Google en cliquant ICI.
Je serai ravie d'avoir ton retour.
Et surtout, reste à l'affût. D'autres aventures sont prévues !

Contact

Tribu & Trip
Travel Planner

© 2026 Tribu&Trip • Tous droits réservés