Fiche Eléments énigme n°3 : Bâton de Plutarque ou Scytale

Kit escape Game PCRe – CPias GE - 2026

Placer la boite à clef contenant l'énigme sur la table n°5.

Mettre dans un ballon la clef de la boite à clef et un grelot (permettant d'attirer l'attention sur le fait qu'il y a quelque chose à l'intérieur). Gonfler le ballon. Accrocher le ballon au mur (scotch double face) à proximité d'un élément mural, il doit si possible se fondre dans le décor. Le premier ballon contenant la clef est prêt à être gonflé.

Tout élément du décor, type aiguilles ou pince, pourront être utilisés pour crever le ballon.

La clef (obtenue en crevant le ballon) ouvre la boite à clef contenant l'énigme et un code sous forme de bandelette.
Enigme sur une feuille pliée : Moi, Plutarque, un des plus grands penseurs du monde Gréco-romain, je t'offre mon bâton, aussi appelé scytale, sert t'en judicieusement pour trouver le deuxième élément qui te protégera.

Cacher 3 tubes de diamètres différents dans la pièce (tuyaux PVC), pas trop visibles : le premier appuyé conte le mur dans un angle de la pièce, le deuxième sur une chaise glissée sous une des tables, le troisième, derrière les protections posées sur la table n°2.
Tuyau permettant de décoder la bandelette = celui avec le diamètre intermédiaire : en enroulant la bandelette autour du tuyau du bon diamètre les lettre de la réponse s'alignent.



Réponse sur la bandelette/ruban = Masque FFP2 (11), à positionner sur la « feuille mots croisés » (cf. énigme finale)

Indices à donner par le maitre du jeu, uniquement si besoin	au bout de
1- Faire remarquer le ballon	Si personne ne s'est intéressé au ballon au bout de 15 minutes
2- Inciter à décrocher le ballon et à le secouer	1 minutes
3- Faire remarquer le scalpel sur la table n°1 qui permet de crever le ballon pour récupérer la clef	3 minutes
4- Inciter à chercher ce que peut ouvrir cette clef et à trouver la boite à clef.	5 minutes
5- Demander s'ils savent ce qu'est un bâton de Plutarque/scytale, inciter à rechercher (téléphone ?)	8 minutes
6- Demander de quoi ils ont besoin pour décoder la bandelette	10 minutes
7- Aider à trouver les 3 bâtons/tuyaux	12 minutes
5- Montrer comment enrouler la bandelette autour des tuyaux, jusqu'à ce que les lettre de la réponse s'alignes.	14 minutes