

# City Game

## A Bruxelles

(et toute autre ville en Belgique  
moyennant supplément)

Prix tout compris

Non assujettis TVA

Sous réserve de la disponibilité de nos  
partenaires



# Notre ASBL

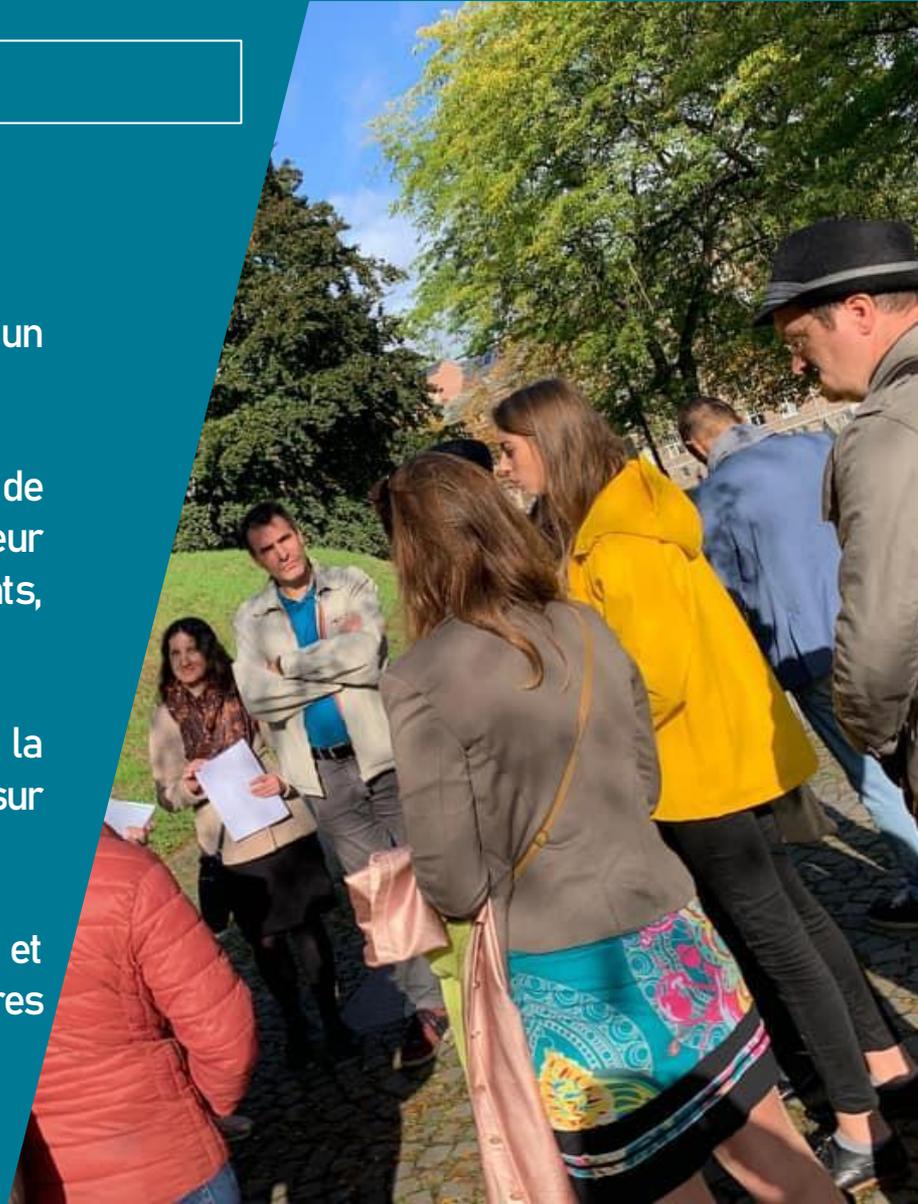
## VIVRE L'ART COMME UN "ART DE VIVRE"

Depuis 1986, nous développons une expertise dans un domaine particulier : le tourisme culturel

Notre ambition de départ est de « Vivre l'Art comme un Art de Vivre », de « prendre les participants par la main et de leur raconter une histoire ». Histoire d'un lieu, de ses habitants, de son patrimoine et de sa culture, au sens le plus large.

Notre équipe de professionnels a toujours travaillé à la demande, en adaptant et créant des circuits et opérations sur mesure (tailor-made).

Tourisme culturel, special events et incentives, congrès et séminaires ; du tour guidé à l'événement culturel, Itinéraires répond rapidement dans (presque) toutes les langues.



## Mais qui a tué Monsieur le Comte?

*C'est la question à laquelle vous allez devoir tenter de répondre. A l'instar du plus illustre détective au monde, nous vous proposons de sillonner la ville à la recherche d'indices qui pourront vous mettre sur la piste de l'assassin.*

*Vous incarnerez une équipe d'aspirants détectives à la recherche d'informations sur la ville.*

*Découvrez ses traditions, ses artistes, ses endroits incontournables, et complétez votre enquête avec précision pour mériter davantage d'indices.*

*Votre carte muette vous amènera également dans certains lieux où la victime aurait été repérée lors de son ultime journée.*

*Vous y passerez des épreuves pour tenter de gagner des points supplémentaires.*

*Bonne chance, et n'oubliez pas de faire fonctionner vos « petites cellules grises ».*

*La Bande Annonce: <https://youtu.be/YHB74T9P5xI>*



# Mais qui a tué Monsieur le Comte?

- Divisions des participants en 5/6 sous-équipes
- Accueil et briefing pour une mise en atmosphère par notre animateur détective Jean Hercule du Poireau – dans votre hôtel/salle de réunion,...
- Distribution de la carte muette, du timing et des fiches suspects.
- Suivant les indications du timing et de la carte muette, les participants partent retrouver les suspects pour écouter leur témoignage et recueillir les indices, ainsi qu'écouter les guides pour découvrir l'histoire de la ville et participer aux défis qui seront proposés à chaque étape.
- Drink final et dénouement du mystère dans un espace privatif.
- Durée de l'activité: dépendamment de la taille du groupe, min 2h30 et max 4h
- Pour les groupes plus grands, nous pourrions ajouter des postes d'animation/explication culturelle en plus pour respecter un rythme fluide de jeu.
- Matériel d'enquête, documents et indices, coordination, dégustation d'une praline, drink final pour la remise des points dans un espace privatif compris dans le prix.

*Prix à la dernière page*



# Marolles Express: à la recherche de Victor Sackville

*Plongez aux Marolles, véritable coeur battant de la capitale, avec une mission bien précise: aider l'espion Victor Sackville! Responsable du transport des bijoux de la reine d'Angleterre, il a été victime d'un assaut: blessé, il a perdu la mémoire et les bijoux ont été volés!*

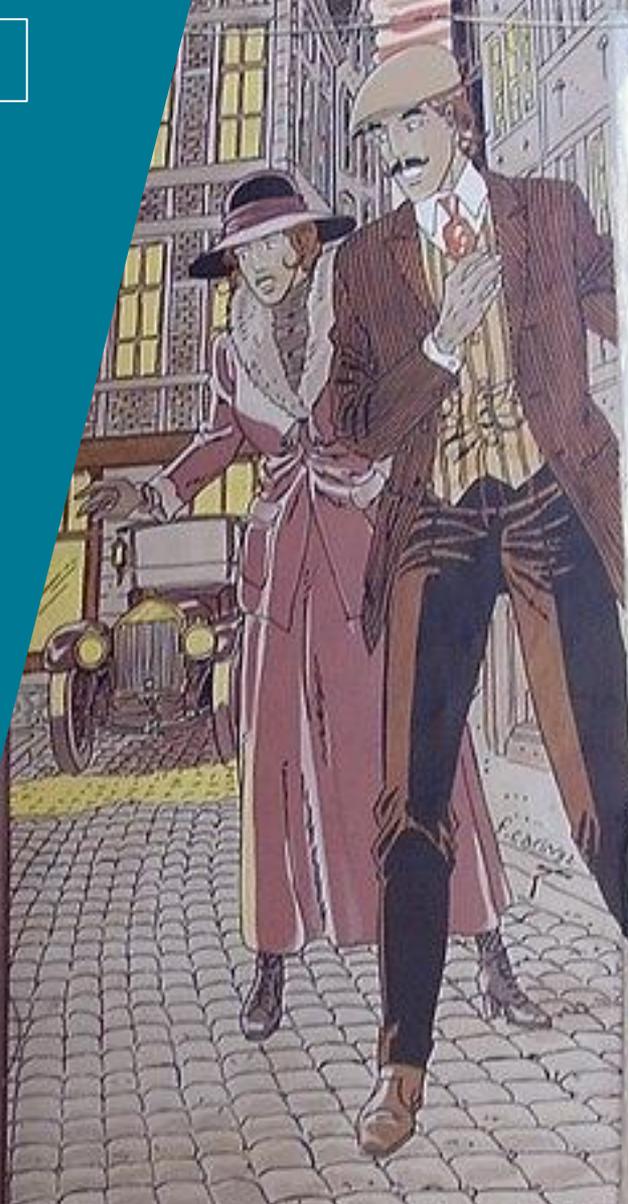
*Plusieurs agents secrets, cachés à Bruxelles, sont prêts à l'aider... Mais si l'un d'entre eux était l'agresseur?*

*Au travers d'une véritable chasse à l'espion dans le quartier, préparez-vous à une course sportive et culturelle, venez à la rencontre de l'aventurier qui sommeille en vous!*

*D'une épreuve à l'autre, qui sera l'équipe gagnante qui trouvera l'espion en première?*

## En pratique

- Durée du jeu: 3 heures
- Division du groupe en 7/8 équipes
- Un coordinateur pour vous expliquer le jeu, un acteur qui joue le rôle de Victor Sackville, huit postes culturels animés par nos guides/acteurs/animateurs qui jouent le rôle d'agents secrets étrangers.
- Matériel du départ: une carte muette, un timing à respecter, des cartes énigmes à résoudre pour avancer dans l'aventure.
- Les animateur postés lanceront un défi aux participants pour obtenir un indice et rejoindre la prochaine étape



## Marolles Express: à la recherche de Victor Sackville

- Exemple d'épreuves: épreuve de bruitage, jeu de billes, épreuve de vitesse l'ascenseur de Place Poelaert, déchiffrement d'une phrase en Brusselais, retrouver les 3 traces de Brueghel dans le quartier, animation photo, explorer l'église de la Chapelle à la recherche d'un oiseau, acheter sur la place du marché l'objet le plus surréaliste qui pourrait appartenir à Victor Sackville, lettres codées à déchiffrer, en se faisant aider par les habitants du quartier.
- Drink final et remise des points dans un espace privatif
- Animateur Victor Sackville, l'équipe d'animation (guides animateurs), le coordinateur/assistant, le matériel du jeu, le drink final, la dégustation d'une praline pendant le parcours, nos services compris dans le prix

### *Suggestion de supplément*

- *Parcours d'endurance en beer bike: sprint chronométré.*

**Prix à la dernière page**



## Qui a volé le trésor de Barbenoire?

*Une tempête géante aux Caraïbes pendant l'automne du 1703, et le Queen Anne's Revenge de Barbenoire se retrouve perdue, à naviguer pour des semaines poussés par le vent de l'Ouest.*

*De toutes les destinations possibles, c'est au port de Sainte-Catherine à Bruxelles que le bateau arrive pendant la nuit.*

*Et au réveil, Barbenoire découvre avec terreur que son trésor a disparu, avec cinq de ses lieutenants!*

*A vous de retrouver votre âme piratesque, découvrir l'histoire de Bruxelles et des traces que la navigation a laissé dans la ville et résoudre le mystère du trésor disparu!*



APITAINE

BARBENOIRE  
EDWARD TEACH

# Qui a volé le trésor de Barbenoire?

## En pratique

- Durée du jeu: 3 heures
- Division du groupe en 5/6 équipes
- Un coordinateur qui joue le rôle de l'adjoint de Barbenoire, cinq postes culturels animés par les membres de l'équipage de Barbenoire.
- Matériel du jeu: une carte muette, un timing à respecter, des cartes enigmes à résoudre pour avancer dans l'aventure.
- Les pirates postés donneront une explication culturelle et historique de la ville; après chaque intervention, les participants recevront un indice pour rejoindre la prochaine étape
- Dénouement du mystère et remise des points dans un espace privatif
- L'animateur Barbenoire, l'équipe d'animation, le coordinateur/assistant, le matériel du jeu, le drink final, la dégustation d'une praline pendant le parcours, nos services sont compris dans le prix

Prix à la dernière page



# Fort Dolce, que la force de vos sens soit avec vous

*Aiguillez vos perceptions, votre cerveau et vos sens pour cette chasse au trésor parsemée d'épreuves tant physiques que cérébrales et sensorielles. Suivez les indications de nos animateurs, passez les épreuves et découvrez vos habiletés cachées pour retrouver votre trésor! Ne perdez pas de vue les conseils de notre Père Dolc'as!*

## En pratique

- Division du groupe en 5 équipes de x participants
- But: récolter des éléments de code et ouvrir véritablement un coffre fort...
- Briefing de la part de notre animateur, présentation du jeu, distribution du matériel du jeu (timing,...)
- Nos guides/animateurs seront postés et vous mettront au défi pour gagner un maximum de points afin de trouver la clef qui ouvre le trésor
- Les épreuves se basent sur le concept des 5 sens: odorat/vue/ouïe/goût/toucher
- Durée de 3 à 4 heures
- Organisé au Dolce La Hulpe, adaptable dans d'autres espaces/villes

**Prix à la dernière page**



# Chasse à l'Or\* de Bruxelles

*Tels les aventuriers de la ruée vers l'or de l'Amérique, partez à la recherche des trésors cachés dans la Grand-Place et ses abords. De façades en sculptures, de pavés en monuments, d'inscriptions en légendes, récoltez les indices et décryptez l'itinéraire qui vous mènera, d'observation en déduction, vers un trésor éblouissant d'histoire et culture. Cherchez l'or !*

## Info Pratique

Visite guidée avec équipe de guide et 1 game master  
Les groupes se déplacent autonomement entre les guides et l'autre  
Les guides changent de place pour remplir le parcours  
Tour interactif avec matériel de jeu et petites épreuves  
Dégustation de chocolat pendant le parcours

## Prix à la dernière page

*\* l'Or peut être le message d'un produit marketing, la promotion de votre nouveau logo, la fusion de départements, le rachat d'entreprise...*



## Prix (par personne, tout compris)

	Qui a tué Monsieur le Comte?	Marolles Express, à la recherche de Victor Sackville	Qui a volé le trésor de Barbenoire?	Fort Dolc'as, que la force des sens soit avec vous	Chasse à l'Or de Bruxelles
8-15 pax	516€ p.p.	674€ p.p.	516€ p.p.	516€ p.p.	194€ p.p.
16-25 pax	265€ p.p.	344€ p.p.	265€ p.p.	265€ p.p.	105€ p.p.
26-35 pax	142€ p.p.	261€ p.p.	142€ p.p.	142€ p.p.	69€ p.p.
36-50 pax	128€ p.p.	160€ p.p.	128€ p.p.	128€ p.p.	61€ p.p.
51-75 pax	92€ p.p.	118€ p.p.	92€ p.p.	92€ p.p.	55€ p.p.
76-100 pax	76€ p.p.	93€ p.p.	76€ p.p.	76€ p.p.	49€ p.p.
À partir de 100 pax	Sur demande	Sur demande	Sur demande	Sur demande	Sur demande

## PARLONS-EN!

*Nous travaillons sur mesure et à la demande:  
désirez-vous modifier l'offre? L'adapter à votre  
budget? L'agrémenter de plus d'expériences?  
Nous sommes à l'écoute!*

Sophie Le Grand  
Directrice

Andrea Snaidero  
Group Manager

---

info@itineraires.be  
+32 (0)496 38 85 94

N. Entreprise: 0880 - 587- 081

