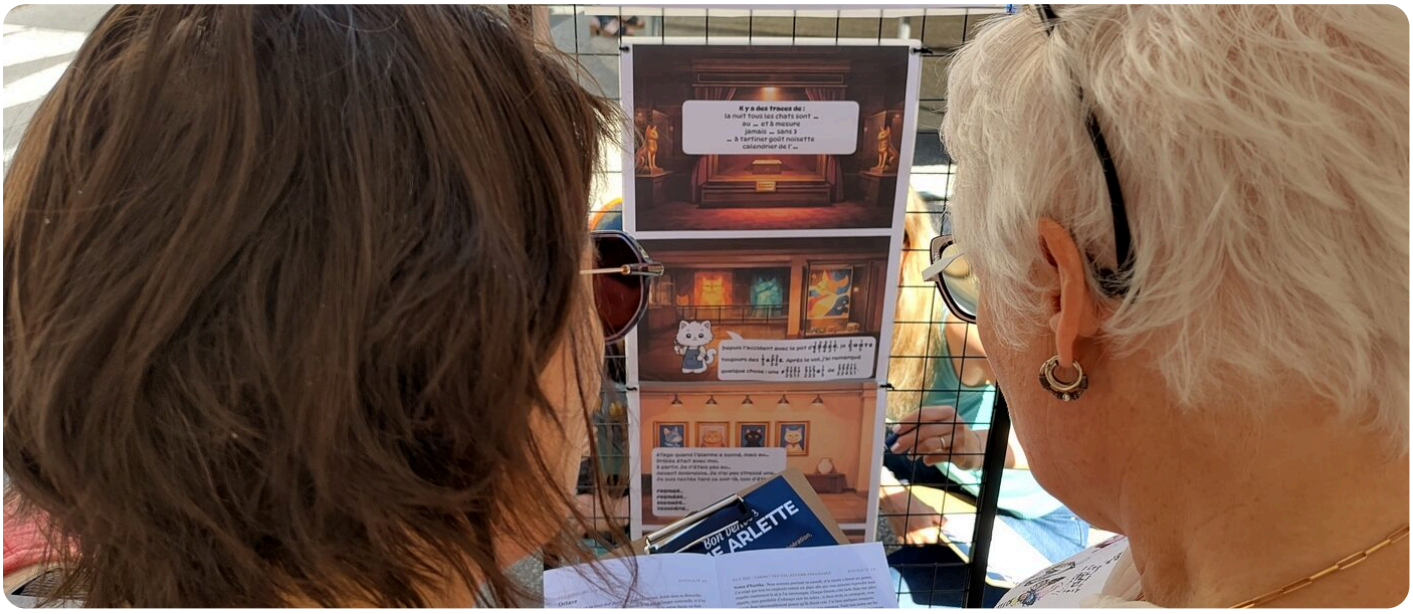
Chapardage au musée

Un musée tenu par des chats, une pièce inestimable disparue, et sept employés qui ont tous quelque chose à cacher. Petits et grands mènent l'enquête aux côtés de l'inspectrice Eurêka.



Dès 8 ans	20-45	7	Sur papier
avec un adulte	minutes d'enquête	témoignages à décrypter	sans téléphone

MUSÉE DE FÉLIN

La plus précieuse pièce a disparu

Ce matin, au musée de Félin, la plus précieuse pièce de la collection a été volée : une boucle d'oreille égyptienne en or. Le musée a fermé ses portes, et tous les employés ont été priés de rester sur place.

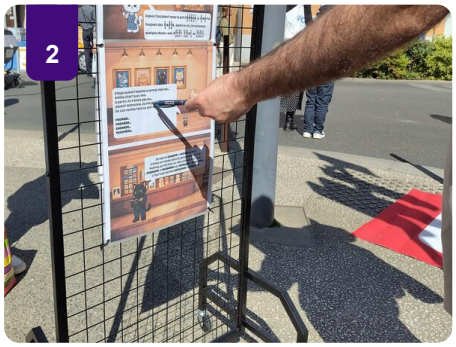
L'inspectrice Eurêka a déjà ses soupçons, mais un deuxième avis ne sera pas de trop. Elle confie ses notes aux joueurs : à eux de reprendre l'interrogatoire de chaque employé et de se faire leur propre idée.

AU STAND

Comment se déroule une partie

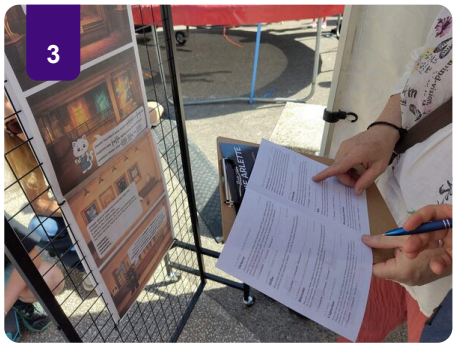
On prend son livret et un crayon

L'animateur accueille les joueurs et leur remet le livret, avec le plan du musée et les notes d'Eurêka.



On décrypte les témoignages

Tout le musée tient sur une grille de quatre affiches. Les joueurs passent d'une salle à l'autre pour relire les interrogatoires des employés.



On désigne le coupable

Quand il ne reste qu'un suspect, les joueurs le proposent à l'animateur. S'il reste un doute, l'animateur écarte certaines hypothèses et relance l'enquête.

UN PARCOURS PROGRESSIF

De l'enquête en famille au vrai coupable

NIVEAU FAMILLE

Innocenter les souris

Dans un musée tenu par des chats, deux souris font des coupables tout trouvés. Pourtant, Eurêka ne semble pas en être convaincue : à vous de prouver leur innocence.

NIVEAU INITIÉ

Démasquer le coupable

Les souris sont hors de cause ? Il reste alors cinq suspects. Les joueurs les innocentent un à un, et le dernier qui reste sera leur coupable.

POUR QUI

Une enquête qui s'invite dans votre ville

Villes et fêtes de quartier

Le musée peut porter le nom de votre ville. Il a déjà été Félin-Pierre-Bénite et Félin-la-Demi-Lune.

Médiathèques et musées

Une enquête dans les coulisses d'un musée, entre portraits de maîtres et collections précieuses.

Festivals et braderies

Un jeu qui se joue en passant, en famille ou entre amis, avec deux niveaux pour retenir aussi les plus aguerris.

TARIFS ET DEVIS

Une demi-journée ou une journée

AVEC ANIMATEUR

Demi-journée

500 € HT

4 h de jeu, en journée ou en soirée
Jusqu'à 64 joueurs avec un animateur

+ 150 € HT Jusqu'à 128 joueurs avec un 2e animateur

AVEC ANIMATEUR

Journée

800 € HT

7 h 30 de jeu maximum
Jusqu'à 100 joueurs avec un animateur

+ 200 € HT Jusqu'à 200 joueurs avec un 2e animateur

Espace
Une grille accueille tout le musée, soit quatre affiches A3. Elle s'installe à côté du stand ou un peu plus loin.

Électricité
Aucun branchement nécessaire.

Déplacement
Offert dans le Grand Lyon. Au-delà, 1 € par kilomètre parcouru (aller et retour) depuis Oullins.

Matériel
Nous apportons la grille, les affiches et les livrets. Une table et une chaise suffisent : nous pouvons les fournir si besoin.

Montage
45 min de montage, 30 min de démontage, hors temps de jeu.

Collectivités
Paiement après service fait, factures déposées sur Chorus Pro, attestation d'assurance sur demande.

QUI SOMMES-NOUS

Zupple

Zupple crée et anime des escape games et des jeux de piste à Lyon depuis 2019. Notre salle « Bon vent, Mamie Arlette » compte parmi les meilleures salles francophones.

8 scénarios de stands d'énigmes, animés dans les grands festivals du jeu lyonnais comme OctoGônes et Japan Touch, dans des fêtes de quartier et en soirées d'entreprise.

24e meilleure salle francophone Goldenscapes 2025 · France, Suisse et Belgique
3e meilleure enseigne Escape Game Awards 2026 · Auvergne-Rhône-Alpes

Oullins-Pierre-Bénite · Francheville · Tassin La Demi-Lune · OctoGônes · Japan Touch

Demander un devis

pro@zupple.fr
07 66 87 58 33

zupple.fr/stand-musee