

Notice d'installation et d'animation du jeu "Les anneaux de Nigelungen"

A destination de l'organisateur du jeu

En tant qu'organisateur (game master), vous ne jouez pas, mais avez un rôle clé dans le jeu, c'est vous qui installez les énigmes, donnez les indices quand les joueurs sont bloqués, et contrôlez le temps.

Le jeu est adapté aux enfants de plus de 10 ans accompagnés d'un adulte.

1. Mise en place du jeu

Vous placerez les énigmes à l'abri des regards. Cela vous prendra 5 minutes.

Pour cela, munissez-vous de scotch, et collez les éléments aux endroits indiqués ci-dessous.

Voici les différents éléments à placer (ATTENTION: Collez les QR code dans des zones non entouré de lettre, ou signes noirs qui peuvent altérer leur lecture) :

| | | | |
|---|---|---|---|
|  |  |  |  |
| Sur une boîte (à bijou par ex), dans votre chambre | Derrière un magazine ou livre dans votre salon au milieu d'une pile de livres | Sous un meuble dans votre salon, pas trop visible | derrière un cadre photo ou un tableau dans le salon |
|  |  | |  |
| Derrière votre téléphone mobile, qui est dans votre poche | Dans une boîte cachée dans la salle de bain | | Dans la poche d'une veste, ou autre vêtement, dans la salle de bain |

B N M N B N D D D D F N N N F N G G G G H H H H H N J J J N
 B B N N B D N N N N N F N F N G N N N N N H N N J N N N J
 B N B N B D N N N M M F N N N G G G N N N H N N J N J N J
 B M M B B D N N N N N F N F N N N N G N N H M M J N N J N
 B N N N B N D D D D F N N N F G G G G N H H H H H N J J N J
 K N N N K N N L N N Z Z Z Z Z P P P P N V V V V V N Y Y Y N
 K N N N K N L N L N N N Z M M P N N N P V M M M M Y N N N Y
 K N N N K L L L L L N N Z M M P P P P N V V V V V Y M M M Y
 K N N N K L N N N L N N Z M M P N N N P V N N N N Y N N N Y
 N K K N L N N N L N N Z N N P N N N P V V V V V N Y Y Y N

Utilisez cette grille pour identifier le langage secret.
 En langage secret, JK donne QU.
 Ce langage secret permet de remplacer les termes de 2 lettres dans le tableau

| | | |
|----|----|----|
| JK | LZ | PV |
| ZP | YH | GG |
| HF | DH | BJ |

A scotcher ou coller à la page 40 dans le livre ou le magazine du deuxième QR code

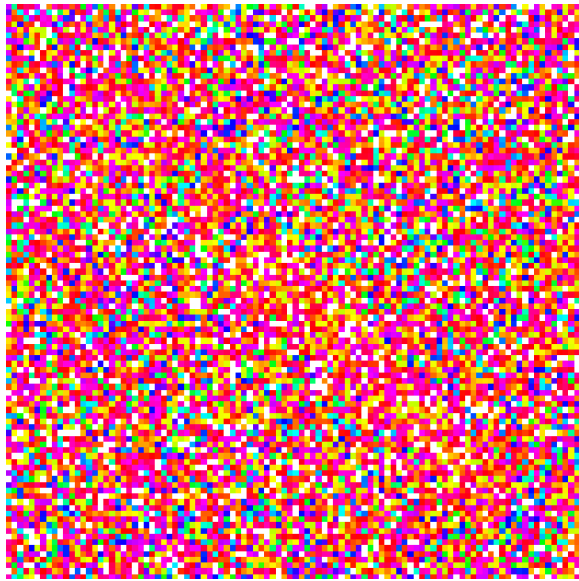
A scotcher avec le 3eme QR Code, sous un meuble

Grille à compléter

Le tangram est à découper suivant les traits.
 Les morceaux de tangram et l'image de droite sont à mettre dans la boîte cachée dans la salle de bain

Vous devez découper l'image suivante et mettre les morceaux, par exemple, dans une poubelle de la salle de bain :





A placer derrière le cadre photo ou tableau,
avec le 4ème QR code

Changez le code pour débloquer votre téléphone par : **4365**

Vous devez aussi rajouter un contact dans le carnet d'adresse de votre téléphone : **Alain MOUROD** et mettre dans les notes de ce contact "**Dans la salle de bain**"

2. Déroulement du jeu

A lire entièrement avant de lancer le jeu.

Lancement du jeu

Vous donnez l'application aux joueurs, et pendant ce temps, vous allez dans votre chambre. Laissez leur 15 secondes et criez "Au voleur". Dès que les joueurs arrivent vous leur expliquez qu'un bijou hérité de vos ancêtres a été volé, et leur donnez la boîte sur laquelle vous avez scotché le premier QR code. Vous pouvez leur montrer le premier QR code qu'il faut scanner sur la boîte, pour qu'il comprenne bien le fonctionnement.

Le jeu se déroule pendant 60 minutes (80% de réussite en 60 minutes. Vous pouvez corser les choses pour des adultes en réduisant à 50 minutes). Nous vous conseillons d'utiliser soit un chronomètre, soit d'afficher un compte à rebours sur un ordinateur (avec <http://www.minuteur-en-ligne.fr/> par exemple). Vous démarrez le compte à rebours quand cela est demandé par l'application le téléphone.

Si possible, faites jouer sur un téléphone Android, un type d'énigme ne fonctionne pas sur iPhone.

Chapitre 1 : dans votre salon

Les joueurs doivent trouver 3 indices, repérés par un QR code, que vous avez caché dans le salon.

Tout au long du chapitre, vous pouvez les aider, en particulier s'ils sont en retard :

- Au bout de 35 minutes, ils doivent avoir trouvé tous les indices du salon. Si ce n'est pas le cas, vous pouvez les aider :
 - Pour les carrés, le nombre est 40
 - Pour les mots fléchés, les réponses sont 1: Tambour 2: Bouclier 3: Aurore 4: Tabouret, ce qui donne le résultat M?U?O?
 - Pour le code secret avec des lettres, regardez bien l'image, l'emplacement des "B" donnent la forme d'un "N". Avec la même logique, "LZPV" donne "ATRE"
 - Pour le puzzle, il faut former 1ere ligne : QUATRE, 2eme ligne: TROISS, 3eme ligne: IXCINQ. Ce qui donne Quatre Trois Six Cinq, donc le code 4365
 - Pour l'image avec les points de couleur, il faut passer le filtre rouge du téléphone dessus, et voir _O_R_D (attention, ce jeu ne fonctionne pas sur iPhone, dans ce cas vous pourrez donner la réponse)
 - Au final, les joueurs doivent trouver le nom "MOUROD" et le code 4365. Et penser à demander votre téléphone pour appeler Alain Mouroud dont le numéro est dans votre carnet d'adresse

Chapitre 2 : dans votre salle de bain

Les joueurs doivent trouver 3 indices, repérés par un QR code, que vous avez caché dans la salle de bain.

Tout au long du chapitre, vous pouvez les aider, en particulier s'ils sont en retard :

- Au bout de 55 minutes, ils doivent avoir trouvé le mot magique. Si ce n'est pas le cas, vous pouvez soit les aider, soit leur laisser plus de temps :
 - La disposition du Tangram est :



- En mêlant le Tangram avec le calque noir, on obtient un marteau. Il faut donc noter "MARTEAU" sur la première ligne de la grille fournie dans la boîte
 - La différence entre l'image froissée et l'image du téléphone est un ananas dans le plateau du serveur. Il faut donc noter "ANANAS" sur la deuxième ligne de la grille.
 - Le memory donne la carte unique Poker. Il faut donc noter "POKER" sur la troisième ligne de la grille
 - Pour trouver le mot magique, il faut rechercher un 3e mot dans la grille. En lisant verticalement, on trouve ANORAK sur les 3e et 4e colonnes. Le mot magique est donc "ANORAK"
- Il peut arriver sur la dernière étape que le gardien ne s'affiche pas, ou s'affiche en dehors du logement. Vous pouvez passer à l'étape suivante, ou faire vous-même le gardien

De façon générale, si vous avez bien compris le scénario, n'hésitez pas à interagir avec les joueurs, animer les choses, leur donner de fausses pistes s'ils vont trop vite, ou les aider. En deux mots, AMUSEZ-VOUS :)