

# GUIDE D'ANIMATION



ESCAPE GAME  
BCA

# SOMMAIRE

Matériel	3
Sourcing des éléments de jeu	12
Synopsis	13
Installation	13
Accueil des participants	14
Brief immersion	15
Solution des énigmes	15
Fin de jeu	19
Animation	21
Rangement	22
Annexe 1 : notes vocales	23
Annexe 2 : conversation téléphonique	23
Annexe 3 : fiche de rangement	24
Annexe 4 : inventaire	25

# MATERIEL




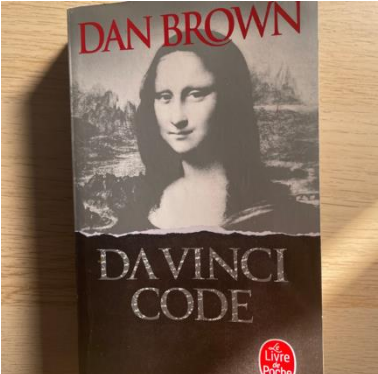
































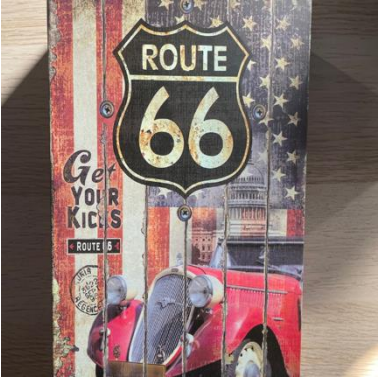
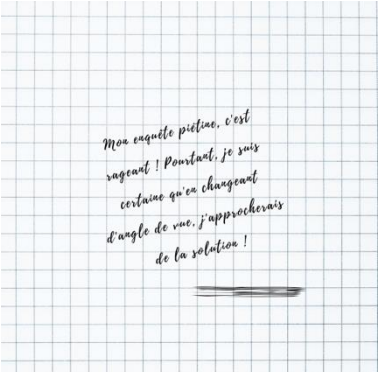






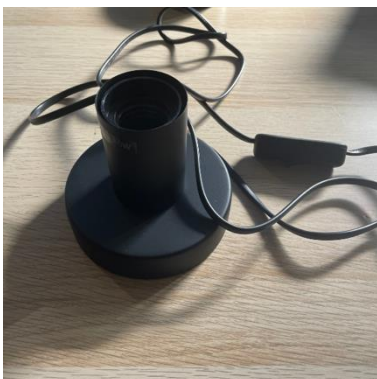


Désignation	Référence	
Règles du jeu	001	 <p><b>RÈGLES DU JEU</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1 PAS DE SORTIR PENDANT LA DURÉE DU JEU</li> <li>2 IL N'EST PAS NÉCESSAIRE DE FONCER, D'ARRACHER OU DE CASER</li> <li>3 TOUT EST À PORTÉE DE REGARD</li> <li>4 NOTES</li> <li>5 UN INDICE NE SEET QU'UNE FOIS</li> <li>6 LE GANE MASTER EST DE VOTRE CÔTÉ !</li> <li>7 L'UTILISATION DES SMARTPHONES EST INTERDITE</li> <li>8 COMMUNIQUEZ</li> </ul> <p><b>BON JEU !</b></p>
Cryptex	002	
Carte SD Alibi	003	
Livres Da Vinci Code	004	

Photo à trous	005																																		
Feuille d'émargement Jury Prix Louis Guilloux	006	<p style="text-align: center;">   <b>FEUILLE DE PRÉSENCE</b>  <b>JURY DU PRIX LOUIS GUILLOUX</b> </p> <table border="1" data-bbox="1043 786 1353 1055"> <thead> <tr> <th style="background-color: #0056b3; color: white;">Nom</th> <th style="background-color: #ff9900; color: white;">Prénoms</th> <th style="background-color: #008000; color: white;">Signature</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>BONNET</td> <td>Adèle</td> <td></td> </tr> <tr> <td>FONTAINE</td> <td>Mathilde</td> <td></td> </tr> <tr> <td>FOURNIER</td> <td>Adrien</td> <td></td> </tr> <tr> <td>DIRARD</td> <td>Alice</td> <td></td> </tr> <tr> <td>LAMBERT</td> <td>Jeanne</td> <td></td> </tr> <tr> <td>LEFEBVRE</td> <td>Alexandre</td> <td></td> </tr> <tr> <td>LEROY</td> <td>Henri</td> <td></td> </tr> <tr> <td>MULLER</td> <td>Sophie</td> <td></td> </tr> <tr> <td>MOREAU</td> <td>Raphaël</td> <td></td> </tr> <tr> <td>ROUX</td> <td>Poul</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Nom	Prénoms	Signature	BONNET	Adèle		FONTAINE	Mathilde		FOURNIER	Adrien		DIRARD	Alice		LAMBERT	Jeanne		LEFEBVRE	Alexandre		LEROY	Henri		MULLER	Sophie		MOREAU	Raphaël		ROUX	Poul	
Nom	Prénoms	Signature																																	
BONNET	Adèle																																		
FONTAINE	Mathilde																																		
FOURNIER	Adrien																																		
DIRARD	Alice																																		
LAMBERT	Jeanne																																		
LEFEBVRE	Alexandre																																		
LEROY	Henri																																		
MULLER	Sophie																																		
MOREAU	Raphaël																																		
ROUX	Poul																																		
Faux livre à code à 3 chiffres	007																																		
Note avec écriture penchée	008	 <p style="text-align: center;"> <i>Mon enquête picturale, c'est  sageant ! Ponctuel, je suis  certains qu'en changeant  d'angle de vue, j'approcherai  de la solution !</i> </p>																																	

<p>Coupure de presse vernissage Jeux Insolites</p>	<p>009</p>	 <p><b>Vernissage DE L'EXPOSITION LES JEUX INSOLITES</b></p> <p>Adora Montminy</p> <p>L'exposition itinérante «Les Jeux Insolites», une exploration captivante de l'univers des Jeux Olympiques a été inaugurée ce troisième mercredi du mois à la bibliothèque.</p> <p>Prêtée par la Bibliothèque des Côtes d'Armor, cette exposition documentaire qui s'adresse à tous les publics, avec pour priorité les adolescents et adultes, offre une plongée riche en découvertes et réflexions sur les Jeux Olympiques.</p> <p>Cette première journée a été marquée par la présence de nombreux visiteurs, parmi lesquels Adèle Bonnet, fascinée par la richesse historique et culturelle des Jeux Olympiques et qui a été émerveillée par l'atmosphère unique de l'exposition : "C'est une véritable plongée dans l'histoire et la diversité des Jeux. On ressent toute la passion et l'énergie déployées par les athlètes à travers les époques. C'est une expérience inoubliable qui nous connecte à l'essence même de la compétition sportive et de la camaraderie internationale." - si-elle-partagé.</p> <p>Pourquoi certaines épreuves olympiques ont-elles disparu ? Qui est Boughéra el-Ouali, le premier champion olympique français en marathon ? Quelle est l'origine de l'épreuve du saut en hauteur ? Autant de questions passionnantes abordées à travers 6 kakémonos géants, une application interactive sur tablette, des jeux ludiques et des contenus en réalité augmentée.</p> <p>L'exposition «Les Jeux Insolites» offre un regard décalé sur l'univers des Jeux, mettant en lumière des champions méconnus, des anecdotes riches d'enseignements, et des événements souvent oubliés, pour une compréhension approfondie de l'essence même des Jeux Olympiques contemporains.</p> <p>Ne manquez pas cette opportunité unique de découvrir les Jeux sous un angle nouveau et surprenant et plongez-vous dans l'histoire et l'émerveillement olympique !</p>
<p>Mallette double cadenas</p>	<p>010</p>	
<p>Cadenas à directions</p>	<p>011</p>	
<p>Cadenas à clé</p>	<p>012</p>	






Carnet	017	
Ampoule	018	
Lampe	019	
Echiquier	020	

Faux livre à clé	021	
Notes sur les vols	022	<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg); background-color: #0056b3; color: white; padding: 5px; font-weight: bold;">RAPPORT D'ENQUÊTE</div> <div style="margin-left: 10px;"> <div style="background-color: #4caf50; color: white; padding: 2px 5px; font-weight: bold; text-align: center;">NOTES SUR LES VOLS</div> <ul style="list-style-type: none"> <li>Le premier vol a eu lieu le 1er mardi du mois, entre 16h et 18h. Aucun indice n'a été retrouvé sur le lieu du crime.</li> <li>Le deuxième vol s'est produit le 2ème jeudi du mois, entre 11h et 13h. Une trace suspecte a été retrouvée sur l'étagère. Le coupable semble avoir tenté de l'effacer mais il a oublié une coulure sous l'étagère. Après analyse scientifique approfondie (j'ai senti et goûté la tâche), il semble que ce soit de la confiture de fraise.</li> <li>Le troisième vol a été commis le 2ème samedi du mois, lors de la remise du prix Louis Cuilloux, qui s'est tenue entre 18h et 20h. Aucune autre personne que les participants n'a été admise à ce moment-là.</li> <li>Le quatrième vol a été commis le 3ème mercredi du mois, entre 11h et 13h. Aucun indice n'a été retrouvé sur le lieu du crime.</li> <li>Le cinquième vol a été commis le dernier vendredi du mois, entre 15h et 18h. Un cheveu brun a été retrouvé à la place du livre. C'est forcément celui du voleur (la bibliothèque est très propre). J'ai commandé un kit d'analyse ADN en ligne mais il n'arrivera pas avant trois semaines. Et puis, je n'ai pas l'ADN des usagers de toute façon.</li> </ul> </div> </div>
Notes sur les vols avec indices	023	<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg); background-color: #0056b3; color: white; padding: 5px; font-weight: bold;">RAPPORT D'ENQUÊTE</div> <div style="margin-left: 10px;"> <div style="background-color: #4caf50; color: white; padding: 2px 5px; font-weight: bold; text-align: center;">NOTES SUR LES VOLS</div> <ul style="list-style-type: none"> <li>Le premier vol a eu lieu le 1er mardi du mois, entre 16h et 18h. Aucun indice n'a été retrouvé sur le lieu du crime.</li> <li>Le deuxième vol s'est produit le 2ème jeudi du mois, entre 11h et 13h. Une trace suspecte a été retrouvée sur l'étagère. Le coupable semble avoir tenté de l'effacer mais il a oublié une coulure sous l'étagère. Après analyse scientifique approfondie (j'ai senti et goûté la tâche), il semble que ce soit de la confiture de fraise.</li> <li>Le troisième vol a été commis le 2ème samedi du mois, lors de la remise du prix Louis Cuilloux, qui s'est tenue entre 18h et 20h. Aucune autre personne que les participants n'a été admise à ce moment-là.</li> <li>Le quatrième vol a été commis le 3ème mercredi du mois, entre 11h et 13h. Aucun indice n'a été retrouvé sur le lieu du crime.</li> <li>Le cinquième vol a été commis le dernier vendredi du mois, entre 15h et 18h. Un cheveu brun a été retrouvé à la place du livre. C'est forcément celui du voleur (la bibliothèque est très propre). J'ai commandé un kit d'analyse ADN en ligne mais il n'arrivera pas avant trois semaines. Et puis, je n'ai pas l'ADN des usagers de toute façon.</li> </ul> </div> </div>



Coffre	024	
Carte de détective	025	
Lunettes rouges	026	
Bâtonnets	027	

<p>Badge de bibliothèque</p>	<p>028</p>	
<p>Cadran d'Alberti</p>	<p>029</p>	
<p>Cartes d'abonnés</p>	<p>030</p>	
<p>Liste des suspects</p>	<p>031</p>	<div style="display: flex; align-items: flex-start;"> <div style="background-color: #0056b3; color: white; padding: 10px; writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg); font-weight: bold; margin-right: 10px;">FICHE SUSPECT</div> <div style="flex-grow: 1;"> <div style="background-color: #4caf50; color: white; padding: 5px; text-align: center; margin-bottom: 10px;">JB ADAMSBERG</div> <p>Lui, c'est le calme incarné. Il ne dit rien mais observe beaucoup. Quand vous croisez ses yeux pâles, il baisse la tête. Il est tellement discret que ce ne serait pas compliqué pour lui de passer inaperçu pour subtiliser des livres. Je crois qu'il n'aime pas vraiment interagir avec les autres. Ne nous méprenons pas, il est poli et agréable mais je crois que, s'il le pouvait, il aimerait avoir la bibliothèque pour lui sans être obligé de socialiser. C'est peut-être pour cette raison qu'il choisit toujours de venir pendant les heures creuses ?</p> </div> </div>

<p>Liste des suspects avec indices</p>	<p>032</p>	
<p>Sac à dos</p>	<p>033</p>	
<p>Portefeuille</p>	<p>034</p>	
<p>Veste</p>	<p>035</p>	

Heures d'affluence	036	
Bannette en tissu	037	
Pièce d'échec aimantée	038	

## SOURCING DES ELEMENTS DE JEU

Matériel de seconde main et upcyclé :

- Mallette double cadenas
- Enceinte
- Carnet
- Lampe
- Échiquier
- Coffre
- Lunettes rouges
- Pièce d'échec aimantée

Les emballages en tissu sont confectionnés par Aklala une association humanitaire togolaise qui forme des jeunes filles et jeunes femmes issues des milieux défavorisés à la couture.

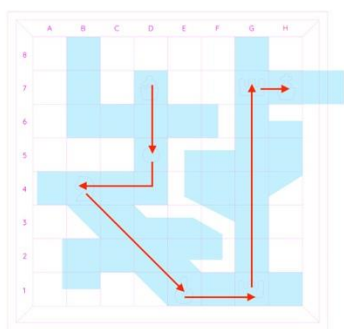
## SYNOPSIS

Les vols de livres se multiplient à la bibliothèque. L'une des usagers, Agathe Poirier, détective à ses heures perdues, a décidé d'enquêter. Elle vous appelle car elle vient de découvrir que, suite aux différents vols, la fermeture de la bibliothèque a été décrétée. Les forces de l'ordre sont en route. La détective va tout faire pour les retarder mais n'aura que 45 minutes avant qu'ils arrivent.

Elle vous propose de reprendre ses recherches car elle est certaine qu'elle touchait au but. Le seul moyen d'empêcher la fermeture est de trouver le nom du coupable.

## INSTALLATION

- Mettre 3 fiches suspects et les notes sur les vols dans le coffre, le fermer.
- Mettre 4 fiches suspects et les coordonnées des abonnés dans la mallette double cadenas avec les lunettes à verres rouges et fermer avec le cadenas à clé et le cadenas à directions. Cacher la mallette.
- Mettre la clé dans l'échiquier et faire le trajet inverse de celui indiqué ci-dessous avec la pièce d'échec aimantée.



- Mettre la pièce d'échec aimantée dans la poche de la veste.
- Afficher le plan de la bibliothèque et les horaires d'affluence de la bibliothèque avec de la Patafix sur un mur.

- Mettre la carte SD de l'alibi dans le cryptex. Cacher le cryptex.
- Mettre les cartes d'abonnements dans le faux livre à clé. Cacher la clé.
- Mettre la carte de détective dans le portefeuille.
- Mettre la carte SD avec les notes vocales dans la petite pochette transparente du carnet.
- Mettre le cadran d'Alberti dans le sac à dos.
- Mettre la feuille d'émarginement dans le faux livre à code + 3 fiches suspects.
- Poser la lampe sur la table SANS la brancher
- Cacher le masque à trous sous le fond d'un tiroir de la commode en tissu
- Cacher dans l'espace de jeu :
  - le Da Vinci Code
  - le sac à dos
  - le portefeuille
  - la veste
  - la note avec écriture penchée
  - la coupure de presse
  - les bâtonnets (bien noter les emplacements !)
  - le badge de bibliothèque
  - l'ampoule
- Sur le bureau, poser la bannette en tissu.
- Pour simplifier le jeu, il est possible de remplacer les fiches suspects Réf.031 par les fiches suspects simplifiées Réf.032 ainsi que la note sur les vols Réf.022 par la note sur les vols simplifiée Réf.023

## ACCUEIL DES PARTICIPANTS

Demander aux joueurs s'ils ont déjà participé à un escape game.

Leur expliquer que même si c'est la première fois, ils peuvent réussir car le jeu ne demande aucune connaissance spécifique. Tous les éléments permettant de résoudre les énigmes se trouvent dans l'espace de jeu.

La première chose à faire est de fouiller l'espace de jeu et mettre en commun les découvertes de l'équipe pour comprendre comment combiner les indices entre eux.

Bien insister sur le fait qu'un indice ne sert qu'une fois, encourager les joueurs à définir un espace dans la zone de jeu dans laquelle regrouper les indices trouvés et un autre espace où poser les indices déjà utilisés.

Il n'est pas autorisé d'avoir de la nourriture ou des boissons dans l'espace de jeu.

Rappeler que les éléments de jeu doivent être utilisés en l'état par le groupe suivant.

Dans les règles du jeu, expliquer que rien ne sera plus haut que le regard, mais ça pourra être plus bas !

Expliquer les règles du jeu (Réf.001)

## BRIEFING IMMERSION

(Après avoir lu les règles du jeu)

**Bibliothécaire :** *Nous allons pouvoir commencer à jouer !*

(Fait semblant de recevoir un appel. Regarde son téléphone)

**Bibliothécaire :** Excusez-moi, je suis à vous tout de suite.

**Bibliothécaire** (répondant au téléphone) : *Bibliothèque municipale, bonjour. Oh, bonjour, Madame Poirier. Vous allez bien ?*

....

**Bibliothécaire :** *Attendez, vous allez trop vite !*

...

**Bibliothécaire :** *Oui bien sûr, les vols de livres à la bibliothèque.*

....

**Bibliothécaire :** *Qu'est-ce que vous dites ? Fermée ? ! Ce n'est pas possible !*

...

**Bibliothécaire :** *Oui très bien, faisons comme ça !*

(Raccroche le téléphone et se tourne vers les joueurs)

**Bibliothécaire :** *Nous avons un grave problème. Des vols de livres se sont répétés à la bibliothèque et je viens d'apprendre que, le coupable n'ayant pas été découvert, la fermeture de la bibliothèque a été décrétée ! Heureusement, nous comptons parmi nos usagers la détective Agathe Poirier ! Elle a enquêté sur l'affaire et pense être près du but. Elle va ralentir les forces de l'ordre et nous demande de mettre ce temps à profit pour reprendre son enquête et trouver le nom du coupable. Elle laisse souvent ses affaires de travail sur la table de lecture et elle nous a donné l'autorisation de regarder ses effets afin de rassembler les indices qu'elle a découverts.*

*Vite, nous n'avons plus une minute à perdre, dans 45 minutes les forces de l'ordre seront là et il sera trop tard !*

## SOLUTION DES ENIGMES

Pour trouver le nom du coupable, les joueurs vont devoir croiser les informations obtenues comme dans une enquête policière. Ils vont devoir trouver :

- Un **rapport sur les vols Réf.022**
- Les **cartes d'abonnés** avec les photos des 10 suspects **Réf.030**
- Une **fiche de correspondance** entre les numéros d'abonnés à la bibliothèque et les coordonnées des suspects **Réf.013**
- 10 **fiches suspects Réf.031**
- 4 **alibis Réf. 003, Réf.006, Réf.009, Réf.0036**

### ALIBI N°1 : FEUILLE D'EMARGEMENT PRIX LOUIS GUILLOUX REF.006

Trouver une **note avec une écriture étrange Réf.008**. Pencher la feuille pour voir apparaitre le code.

Trouver un **faux livre Réf.007** s'ouvrant avec un code.

**Code : 286**

**Contenu :** feuille d'émargement du jury du Prix Louis Guilloux qui innocente Sherlock Holmes qui était absent ce soir là + 3 fiches suspects **Réf.031**

**Indice :**

- « Madame Poirier dit toujours que lorsqu'on est bloqué, il est parfois nécessaire de changer d'angle de vue »
- Attendre que les joueurs délaissent la feuille, regarder la feuille dans tous les sens. Quand vous avez capté le regard de l'un des joueurs, déposez la feuille pour qu'il puisse la prendre.

### ALIBI N°2 : HEURES D'AFFLUENCE REF.036

La **feuille avec les heures d'affluence** est affichée au mur.

Indice : regarder l'affiche, attendre qu'un joueur vous remarque et vous déplacer pour lui laisser le champ libre.



### ALIBI N°3 COUPURE DE PRESSE EXPOSITION DES JEUX INSOLITES REF.009

Trouver la **coupure de presse** du vernissage de l'exposition des Jeux Insolites qui innocente Adèle Bonnet.

**Indice** : indiquer aux joueurs qu'ils n'ont pas trouvé tous les indices pour les encourager à chercher de nouveau « Madame Poirier adorait lire des articles de presse, vous en avez trouvés ? ». Si les joueurs sont passés à côté de l'info de l'article « Agathe dit toujours qu'il faut être attentif aux détails »

### ALIBI N°4 CONVERSATION TELEPHONIQUE (CARTE SD) REF.003

Trouver le **cryptex Réf.002**, le **livre Da Vinci Code Réf.004**, le **masque à trous Réf.005** sur lequel figure Mona Lisa et qui est caché sous le fond du tiroir de la **bannette Réf.0037**.

Chaque trou est entouré d'une couleur. Parcourir le livre pour trouver les pages de couleur. En plaçant le masque sur chacune des pages, et en regardant le trou de la couleur correspondant à celle de la page, les joueurs découvrent un mot.

**Indice** : « Oh non, il y a encore quelqu'un qui a écrit dans le livre », « C'est bizarre cette photo avec des trous ».

Il suffit de remettre les mots dans l'ordre de la séquence de couleurs visible en bas du masque à trous, ce qui donne « Le code du cryptex est pommes »

**Indice** : « Ah tiens, c'est drôle les trous ont des couleurs et il y a les mêmes couleurs en bas de la carte, ça veut forcément dire quelque chose ! »

**Code** : **pommes**

**Contenu** : une carte SD à insérer dans l'enceinte Réf.016 qui innocente Alice Girard.

### CARTES D'ABONNES AVEC PHOTO REF.030

Trouver un faux livre à serrure Réf.021, trouver la clé.

**Contenu** : 10 cartes abonnés

**Indice** : indiquer aux joueurs qu'ils n'ont pas trouvé tous les indices pour les encourager à chercher de nouveau « Madame Poirier est un peu désordonnée, elle retrouve toujours ses clés à des endroits étranges »

### MALLETTE A DEUX CADENAS REF.010

Cadenas directionnel Réf.011

Mettre la **carte SD « note » Réf.015** dans l'**enceinte Réf.016**. Trouver le **plan de la bibliothèque Réf.014** affiché au mur. Suivre les directions.

**Code** : **haut - droite - bas - bas - droite - bas**

### Indice :

« Tiens un cadenas avec des flèches. On peut aller à droite, à gauche, monter, descendre ... »

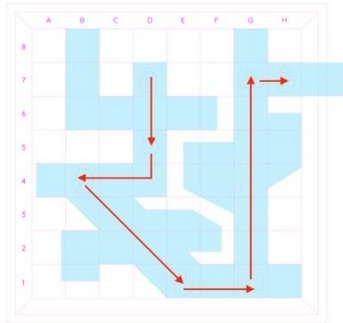
« Oui c'est vrai, c'est exactement ce que l'on fait le soir, lors de la fermeture. Ah si seulement, on retrouvait le plan, ce serait plus facile pour voir l'itinéraire »

### Cadenas à clé Réf.012

Trouver le **carnet Réf.017**, la **pièce d'échec aimantée Réf.038**, l'**échiquier Réf.020**, une **ampoule Réf.018** et la **lampe Réf.019**.

Mettre l'ampoule sur la lampe. Brancher et allumer la lampe et approcher le carnet pour voir apparaître les coordonnées. Placer la pièce aimantée sur l'échiquier et refaire le chemin en suivant les coordonnées pour faire sortir la clé.

### Directions :



**Contenu :** Lunettes rouges Réf.026, 4 fiches suspects Réf.031, la fiche des coordonnées abonnés Réf.013.

**Indice :** « Tiens, c'est bizarre cette lampe sans ampoule, j'aurai juré qu'Agathe lisait son carnet à la lumière de cette lampe la dernière fois que je l'ai vue. »

« Elle est bizarre cette pièce d'échec »

### COFFRE ELECTRONIQUE REF.024

#### Séquence du code du coffre

Trouver le **cadran d'Alberti Réf.029** dans le **sac à dos Réf. 033**, trouver le **badge Réf.028**. Aligner les deux roues du cadran sur la marque verte. Décoder la séquence indiquée sur le badge.

**Code :** Quatre chiffres // Trois chiffres & une lettre

**Indice :** « Oh vous avez vu, il y a deux endroits avec du vert sur cette roue », « Etrange cette phrase sur le badge, c'est en quelle langue ? »

**Contenu :** note sur les vols Réf.022, 4 fiches suspects Réf.031

### Code 1/2

Trouver les **lunettes rouges Réf.026** dans **la mallette à deux cadenas Réf.010** et trouver la **carte de détective Réf.025** dans le **portefeuille Réf.034**.

Utiliser les lunettes à verres rouges sur la carte de détective pour faire apparaître le code.

**Code : 8572**

### Code 2/2

Trouver les **bâtonnets Réf.027**. Les assembler en les positionnant de façon à ce que le chiffre soit toujours à la verticale.

**Code : 366A**

**Indice** : si les joueurs mettent les bâtons dans le mauvais sens, pencher exagérément la tête pour lire les chiffres, masser votre cou et dites « Vous avez une drôle de façon de lire, je préfère quand tous les caractères sont dans le même sens »

**Code du coffre électronique : 8572366A**

**Contenu : note sur les vols Réf.022, 4 fiches suspects Réf.031**

### TROUVER LE NOM DU COUPABLE

Surnom	Nom	Alibi
JB Adamsberg	Adrien Fournier	Ne vient que pendant les heures creuses et les vols sont commis pendant les heures d'affluence.
James Bond	Alexandre Lefèbvre	S'entraîne à la salle de sport tous les vendredis après-midis.
Guido Brunetti	Raphaël Moreau	Pas d'alibi.
Enola Holmes	Adèle Bonnet	Était au vernissage de l'exposition Jeux Insolites.
Sherlock Holmes	Henri Leroy	Absent à la remise de Prix Louis Guilloux.

Erica Falck	Mathilde Muller	Le voleur a les cheveux bruns.
Hannibal Lecter	Paul Roux	Il est allergique aux fruits rouges, or une trace de confiture de fraise a été retrouvée sur l'une des scènes de vol.
Miss Marple	Alice Girard	Est bénévole à l'Ehpad tous les mardis de 14h à 18h.
Lisbeth Salander	Jeanne Lambert	Est à l'université tous les après-midis.
Kay Scarpetta	Mathilde Fontaine	Est en stage tous les matins.

**Raphaël Moreau** est le nom du coupable et son adresse est 58 place de l'Europe.

## FIN DE JEU

### RÉUSSITE DES JOUEURS

Simuler un appel à Agathe Poirier.

- *Madame Poirier, c'est bon, nous avons le nom du coupable !*

- ...

- *Ok, rappelez-moi dès que vous en savez davantage !*

(Attendre quelques secondes et simuler la réception d'un appel)

- *Madame Poirier ! Alors ?*

- ...

- *Cette histoire est incroyable ! Je vais leur dire immédiatement. A bientôt Madame Poirier !*

(Raccrocher)

*Vous n'allez jamais le croire ! Les policiers sont allés chez M. Moreau et ils ont trouvé tous les livres qui avaient été volés. Mais il s'avère que Monsieur Moreau les avait volés pour les réparer ! Il avait remarqué que plusieurs ouvrages étaient abimés alors il les a pris chez lui pour les restaurer. Il n'imaginait pas que cette affaire pourrait mettre en péril la bibliothèque ! En tous cas, tout est bien qui finit bien, la fermeture de la bibliothèque a été annulée et les livres vont être ramenés en meilleur état que jamais ! Et tout ça, c'est grâce à vous mes amis !*

## ECHEC DES JOUEURS

Simuler la réception d'un appel téléphonique.

**Bibliothécaire :** *Allô ? Oui bonjour Monsieur l'Inspecteur*

...

**Bibliothécaire :** *Entendu, je préviens les usagers.*

(Raccrocher le téléphone, se tourner vers les joueurs)

**Bibliothécaire :** *Mesdames et messieurs, nous sommes dans une situation critique. Les forces de l'ordre sont devant la bibliothèque et nous sommes de quitter les lieux. Si nous ne coopérons pas, ils n'hésiteront pas à faire usage de la force. Malheureusement, nous n'avons pas réussi à trouver le nom du coupable à temps. La fermeture de la bibliothèque est imminente, et je crains que nous ne puissions plus rien faire pour l'éviter.*

*Je tiens à vous remercier pour vos efforts. Nous avons travaillé dur pour résoudre ce mystère, mais parfois, la vérité reste insaisissable. Il est temps de partir en toute sécurité. Si vous avez des questions ou si vous souhaitez discuter de votre expérience, je suis là pour vous écouter.*

## ANIMATION

Enoncer les règles du jeu en premier puis mettez les joueurs dans le contexte pour que l'immersion reste intacte.

Les 10 premières minutes, on évite d'intervenir (hors souci de matériel).

Assurez-vous que les joueurs jouent en toute sécurité et qu'ils vissent l'ampoule AVANT de brancher la lampe.

Cacher un objet permet de le mettre en valeur.

Si le Game Master se place devant une zone de jeu, la plupart des joueurs n'ira pas voir derrière. A l'inverse, vous pouvez attirer l'attention des joueurs sur une zone de jeu en particulier en vous déplaçant sans raison apparente vers cet endroit avant de revenir à votre place initiale.

Ne pas hésiter à laisser les joueurs se perdre, la frustration est une composante essentielle des jeux d'immersion et il est souvent plus ennuyeux de recevoir un indice trop tôt que trop tard. Le signe que

vous devez intervenir est la démobilisation des joueurs. N'hésitez pas à suggérer de fouiller de nouveau et/ou de mettre de côté les éléments ayant déjà servi pour aider les joueurs.

Tout comme vous avez plongé les joueurs dans le contexte avant qu'ils ne démarrent le jeu pensez à créer un « sas de décompression » après le jeu en proposant une photo de l'équipe.

## RANGEMENT

- Mettre 3 fiches suspects et les notes sur les vols dans le coffre en bois.
- Mettre 4 fiches suspects et les coordonnées, les lunettes à verres rouges, le cadenas à clé avec la clé, et le cadenas à directions dans la mallette double cadenas.
- Mettre la carte SD de l'alibi dans le cryptex.
- Mettre les cartes d'abonnements dans le faux livre à clé avec la clé.
- Mettre la carte de détective dans le portefeuille.
- Mettre la carte SD des notes vocales dans la pochette transparente du carnet.
- Mettre la pièce d'échec aimantée dans la poche de la veste.
- Mettre le cadran d'Alberti dans le sac à main.
- Mettre la feuille d'émergence et 3 fiches suspects dans le faux livre à code.
- Dévisser l'ampoule. La ranger dans la pochette.
- Charger l'enceinte.
- Ranger dans les pochettes en tissu : les bâtonnets, le cryptex, le Da Vinci Code et le masque à trous.
- Placer les documents (plan de la bibliothèque, la coupure de presse vernissage jeux Inédits, la note avec l'écriture penchée, les heures d'affluence et le badge d'accès) à plat au fond des tiroirs.
- Ranger dans la bannette tous les éléments de jeu.
- Ranger la bannette dans le coffre en bois.

## ANNEXE 1 : NOTES VOCALES

Pour résoudre une enquête, il est primordial de connaître les habitudes des suspects ! J'ai fait les vérifications d'usage et les bibliothécaires ne peuvent pas être à l'origine des vols. J'ai remarqué que les vols ne se passent que pendant les heures d'ouverture. Il faut dire que la procédure de fermeture de la bibliothèque est bien rodée.

Chaque soir, en quittant leur poste de travail, les bibliothécaires verrouillent l'issue de secours. Puis, ils passent à la table de lecture du milieu, celle où j'aime m'installer, pour vérifier que je n'ai pas laissé trop de bazar (comme si c'était mon genre !). Ils regagnent ensuite l'allée principale et vont éteindre les postes informatiques.

C'est pour ça que je suis convaincue que le coupable fait partie des usagers réguliers de la bibliothèque !

Mais j'ai le sentiment d'être sur le bon chemin, il ne reste plus qu'à suivre les bonnes directions !

## ANNEXE 2 : CONVERSATION TELEPHONIQUE

**Réceptionniste** : Ephad le jardin des roses, bonjour.

**Déetective** : Bonjour, je suis chargée de recrutement dans une bibliothèque et je dois vérifier les références de l'une des candidates. Pouvez-vous me confirmer que Madame Girard est bien bénévole chez vous ?

**Réceptionniste** : Oui absolument ! Elle est fantastique, elle vient toutes les semaines dans notre établissement pour faire la lecture à nos résidents. Ils l'adorent !

**Déetective** : Toutes les semaines, vous dites ? Elle vient un jour en particulier ?

**Réceptionniste** : Oui, elle vient les mardis, de 14h à 18h.

**Déetective** : Elle a été absente récemment ?

**Réceptionniste** : Alice ? Absente ? Ca n'est jamais arrivé !

**Déetective** : Très bien, merci Monsieur, je vous remercie pour votre aide.

**Réceptionniste** : Avec plaisir, au revoir Madame

## ANNEXE 3 : FICHE DE RANGEMENT

- Mettre 3 fiches suspects et les notes sur les vols dans le coffre en bois.
- Mettre 4 fiches suspects et les coordonnées, les lunettes à verres rouges, le cadenas à clé avec la clé, et le cadenas à directions dans la mallette double cadenas.
- Mettre la carte SD de l'alibi dans le cryptex.
- Mettre les cartes d'abonnements dans le faux livre à clé avec la clé.
- Mettre la carte de détective dans le portefeuille.
- Mettre la carte SD des notes vocales dans la pochette transparente du carnet.
- Mettre la pièce d'échec aimantée dans la poche de la veste.
- Mettre le cadran d'Alberti dans le sac à main.
- Mettre la feuille d'émarginement et 3 fiches suspects dans le faux livre à code.
- Dévisser l'ampoule. La ranger dans la pochette.
- Charger l'enceinte.
- Ranger dans les pochettes en tissu : les bâtonnets, le cryptex, le Da Vinci Code et le masque à trous.
- Placer les documents (plan de la bibliothèque, la coupure de presse vernissage jeux Inédits, la note avec l'écriture penchée, les heures d'affluence et le badge d'accès) à plat au fond des tiroirs.
- Ranger dans la bannette tous les éléments de jeu.
- Ranger la bannette dans le coffre en bois.



## ANNEXE 4 : INVENTAIRE

Date :

Désignation	Présent	Absent ou abimé	Commentaire
Règles du jeu Réf.001			
Cryptex Réf.002			
Carte SD Alibi Réf.003			
Livre Da Vinci Code Réf.004			
Photo à trous Réf.005			
Feuille d'émargement Nuit des polars Réf.006			
Faux livre à code à 3 chiffres Réf.007			
Note avec écriture penchée Réf.008			
Coupure de presse Lire Elire Réf.009			
Mallette double cadenas Réf.010			
Cadenas à directions Réf.011			
Cadenas à clé Réf.012			
Coordonnées abonnés Réf.013			
Plan de la bibliothèque Réf.014			
Carte SD Rapport de surveillance audio Réf.015			
Enceinte Réf.016			
Carnet Réf.017			
Ampoule Réf.018			

Désignation	Présent	Absent ou abimé	Commentaire
Lampe Réf.019			
Echiquier Réf.020			
Faux livre à clé Réf.021			
Notes sur les vols Réf.022			
Notes sur les vols avec indice Réf.023			
Coffre Réf.024			
Carte de détective Réf.025			
Lunettes rouges Réf.026			
23 Bâtonnets Réf.027			
Badge de bibliothèque Réf.028			
Cadran d'Alberti Réf.029			
10 Cartes d'abonnés Réf.030			
10 Liste des suspects Réf.031			
10 Liste des suspects version facile Réf.032			
Sac à dos Réf.033			
Portefeuille Réf.034			
Veste Réf.035			
Heures d'affluence Réf.036			
Bannette Réf.037			
Pièce d'échec aimantée Réf.038			