

ROADBOOK

Les Mystères de Babel

Numéro de votre équipe :

Noms des membres de l'équipe :

Résumé des règles importantes du jeu

- Chaque équipe a un responsable qui s'assure du respect les règles
- Vous ne pouvez pas interagir avec les équipes de l'autre monde
- Listez l'ordre dans lequel vous avez réalisé vos épreuves sur la page dédié
- Vous ne pouvez pas emprunter un raccourci si vous n'avez pas la clef nécessaire
- Aucun retour en arrière possible
- Pour initier un combat, les deux équipes doivent être d'accord
- Interdiction du porte à porte
- Rendez-vous à 16h au Collège de Virton, dans la cour, pour 16h, à la fin du jeu
 - ➔ +5 points pour la première équipe arrivée
 - ➔ +3 points pour la deuxième équipe arrivée
 - ➔ -5 points pour les 3 dernières équipes arrivées !

Introduction au jeu

Les Grands Architectes de Babel s'adresse aux civilisations de la Tour:

“ Depuis l'aube des temps, l'humanité a bâti la Tour. Chaque civilisation a ajouté son étage, pierre par pierre, rêve par rêve certes, chute après chute surtout. La Tour monte, encore et encore. Mais aujourd’hui, la nouvelle est tombée : une faille gronde à sa base, son sommet se fissure : la Tour vacille ! Il reste peu de temps.

Une entité secrète s'est constituée dans le cœur de la Tour : une faction d'individus anonymes en révoltes. Elle se nomme "Anamnèse", et elle veut renverser la Tour. Nous ignorons qui ils sont, mais nous connaissons leurs motivations : ils ne veulent que le chaos ! Tout laisse à croire qu'un projet de sabotage massif s'apprête à être déclenché. Aidez-nous à identifier ces factieux, à déjouer leur projet, afin de rétablir l'ordre et de continuer sereinement la construction du Nouvel Étage ! Il n'y a pas d'alternative possible. “

A vous d'explorer la Tour, réunir les mémoires, déjouer les manipulations et identifier la véritable menace... Faites vite, il ne reste que peu de temps !

Deux monde

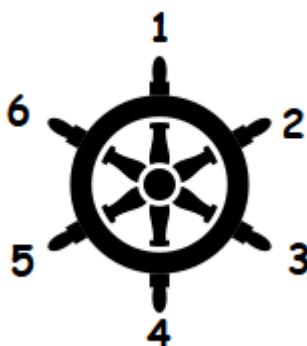
Vous êtes répartis en équipe, au travers de 2 mondes : le monde A et le monde B. Vous allez donc croiser des équipes, mais vous ne pouvez interagir qu'avec les équipes de votre monde ! Vous ne pouvez pas interagir avec le monde opposé au vôtre !

Explorer la tour

La Tour compte 6 étages, tous avec des couloirs et des pièces différentes représentées par des épreuves (voir carte).

Pour chaque épreuve, il faudra :

- Sur la page 5, indiquez le numéro de l'épreuve pour lister l'ordre dans lequel vous avez réalisé votre parcours. N'oubliez pas de la remplir car elle nous permettra de voir par où vous êtes passés.
 - Fournissez des preuves (photo, vidéo, etc) en les envoyant sur whatsapp au numéro communiqué par le Staff d'U.
- Si vous ne fournissez pas ces preuves, vous n'obtenez aucun point lié à l'épreuve !



Chaque étage n'a qu'une seule entrée, mais permet de sortir vers les étages voisins (+1, -1). Si vous avez la bonne clef, vous pouvez passer par les raccourcis intra-cercle.

Au sein de chaque étage, vous choisirez les couloirs que vous allez emprunter, sans retour en arrière possible ! Ainsi, si vous souhaitez emprunter un autre couloir du même étage, il faudra sortir de l'étage, visiter un autre étage, et puis seulement revenir dans l'étage désiré.

Combats

Lorsque vous croisez une équipe qui appartient au même monde, vous pouvez solliciter un combat et en définir les modalités (pierre-papier-ciseaux, attrape foulard, etc). Les deux équipes doivent être d'accord pour initier un combat. Pour chaque combat, indiquez le gagnant et le perdant à la page 8.

L'équipe vainqueure peut prendre alors connaissance de l'indice de l'équipe perdante.

Cartes pouvoir

Au sein du jeu circule des **cartes pouvoirs**, qui ne sont valables que dans votre monde. Emportez-les avec vous et utilisez-les quand vous voulez. Lorsque vous usez de son pouvoir contre une équipe, la carte est transmise immédiatement à l'équipe contre laquelle elle a été jouée (ou à l'équipe croisée juste après, selon l'effet). L'équipe suivante est libre de l'utiliser à son tour selon les mêmes modalités.

Liste de Défis

Les pages 10 à 22 du présent roadbook comprennent plusieurs défis et jeux. Pour chaque défi réalisé, vous pouvez obtenir des points. Réalisez un maximum de défis pendant votre journée, et remettez le carnet en fin de jeu au Staff d'Unité.

Cluedo

La page 23, cochez lorsque vous ne suspectez plus. En procédant par élimination, vous déduirez qui est le Grand Maître, son plan pour détruire la tour et à quelle étage il prévoit de le mettre à exécution.

Sachez ceci: Il y a un traître parmi les architectes, il est peut le grand maître ou pas. Le grand maître opère seul, à un étage où personne ne pourra le surprendre

- Vous croyez avoir la solution ? Rendez-vous au plus vite auprès des Chefs d'Unité pour présenter vos conclusions !

Comment gagner ?

Explorez tous les étages de la Tour et rencontrez les différents personnages afin de :

- Cumuler un maximum de points au travers des épreuves !
- Comprendre les motivations d'un maximum de personnages !
- Récolter un maximum de clefs !
- Remporter le plus grand nombre de combats !
- Compléter les défis du roadbook !
- Découvrir le plus vite qui est le grand maître de l'Anamnèse, qui sont ses complices et où ils se réunissent; tout cela en croisant les indices !

Formule pour gagner :

$$\begin{aligned}
 & ((\text{Points d'épreuves}) \\
 & \times (\text{N}^{\circ} \text{ de personnages rencontrés})) \\
 & \quad \quad \quad \times (\text{N}^{\circ} \text{ de clefs}) \\
 & \quad \quad \quad \times (\text{Points combats})) \\
 & \quad \quad \quad + (\text{Points roadbook})
 \end{aligned}$$

(Classement cluedo)

Toutes les stratégies sont bonnes, mais il faudra se positionner pour gagner en efficacité !

1. Suivi des épreuves

Cette page vous servira à lister l'ordre dans lequel vous avez réalisé les épreuves au fil de votre parcours. N'oubliez pas de la remplir car elle nous permettra de voir par où vous êtes passés.

2. Personnages

Liez les étages aux personnages et à leurs motivations; précisez leur position dans la case personnes, R pour les Architectes, N pour l'Anamnèse.

6	Agate Pierre	Révéler nos déterminismes
	Artisane	Promesse d'égalité
5	Cheffe de Chantier	Détruire la tour de manière progressive et mesurée
	Gavroche	Protéger sa famille
4	Hugues de Montmiraille	Préserver l'héritage
	Grande Mage	Honorer l'héritage de ses pères
3	Maitresse de Cuisine	Défendre la cause ouvrière
	Le prieur Philippe	Devenir apiculteur
2	Le frère bibliothécaire	La nature abondante permet la fête
	Georges Stephenson	Sécurité de l'emploi
1	Passeuse	Donner un sens à son existence sociale
	Prince Bolkonsky	Innover pour remplacer

3. Clefs

Indiquez ici combien de fois vous avez obtenu chaque clef en indiquant le numéro de l'épreuve auprès de laquelle vous avez obtenu chaque clef.

Clefs	Numéro d'épreuve
1/4	
2/5	
3/6	

4. Tableau des Combats

Lorsque vous croisez une équipe, vous pouvez solliciter un combat et en définir les modalités (pierre-papier-ciseaux, attrape foulard, etc). Les deux équipes doivent être d'accord pour initier un combat. Soyez certains d'appartenir au même monde !

Lorsque le combat est fini, le chef d'équipe de chaque partie doit mettre le numéro de son équipe + signature dans la colonne concernée dans son carnet ET dans le carnet de la partie adverse. Nous ne compterons que les combats lorsqu'ils sont référencés ici ET chez votre adversaire.

L'équipe vainqueure peut prendre connaissance de l'indice de l'équipe perdante. Si vous gagnez votre combat, vous ne devez pas divulguer votre indice. Si vous perdez, vous devez divulguer l'indice qui se retrouve sur la dernière page.

- 1 par combat, même perdant
 - 1 par combat gagné

5. Liste des Défis

Les défis supplémentaires vous permettront de gagner un maximum de points. L'équipe ayant récolté le plus de points sera récompensée à la fin du jeu. Ces différents défis peuvent être fait tout au long de la journée (pendant des temps d'attente,...).

- ❖ **Défi 1 - Ecrivez un point commun entre chacun des 3 plus grands et 3 plus petits (mensonges interdits)**

- +5 points si complet
- Podium : +10 points pour l'équipe ayant les meilleurs points communs;
+5 points pour les 5 équipes suivantes

❖ Défi 2 - Écris un poème d'au moins 6 phrases avec toutes les lettres de l'alphabet.

- +5 points si complet
- Podium : +5 points pour l'équipe avec le poète le plus impressionnant;
+1 points pour les 5 équipes suivantes

❖ Défi 3 - Demande à 3 inconnus d'écrire des témoignages/ enseignements/ conseils de vie

- +5 points si complet
- Podium : +10 points pour l'équipe ayant les meilleurs enseignements;
+5 points pour les 5 équipes suivantes

❖ Défi 4 - Inventez un mot et sa définition

- +1 point si complet
- Podium : +5 points pour l'équipe avec la définition la plus drôle,
+1 points pour les 5 équipes suivantes

❖ Défi 5 - Réécris cette phrase en miroir

- +1 point si complet
- Podium : +5 points pour l'équipe avec la plus belle écriture,
+1 points pour les 5 équipes suivantes

❖ Défis 6 - Écrivez un compliment pour chaque chef d'unité

- +5 points si complet
- Podium : +5 points pour l'équipe avec les meilleurs compliments,
+1 points pour les 5 équipes suivantes

➤ Koudou :

➤ Raksha :

➤ Balbuzard :

➤ Ziggy :

➤ Gundi :

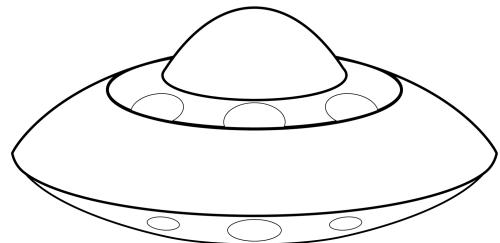
➤ Monax :

➤ Sifaka :

❖ Défi 7 - Réalise un portrait de tout le groupe

- + 5 points si complet
- Podium : +10 points pour l'équipe avec les plus beaux portraits;
+5 pour les 5 équipes suivantes

- ❖ Défi 8 - Prolonge ce dessin en le détournant de sa signification d'origine
- + 5 points si complet
 - Podium : +10 points pour l'équipe avec le dessin le plus créatif;
+5 pour les 5 équipes suivantes



❖ **Défi 9 - Fait une tache d'encre ou de boue et transforme-la en dessin**

- +5 points si complet
- Podium : +5 points pour l'équipe avec le dessin le plus impressionnant;
+1 points pour les 5 équipes suivantes

- ❖ Défi 10 - Colorie cette page avec des éléments naturels (terre, herbe, fleurs, etc.).
 - +5 points si complet
 - Podium : +5 points pour l'équipe avec le dessin le plus impressionnant;
+1 points pour les 5 équipes suivantes

- ❖ Défi 11 - Marche sur cette page avec des chaussures boueuses.
➤ +1 point si complet

❖ Défi 12 - Frotte cette page sur tout ce que tu veux pour faire une texture.

- +1 point si complet
- Podium : +5 points pour l'équipe avec la texture la plus impressionnant;
+1 points pour les 5 équipes suivantes

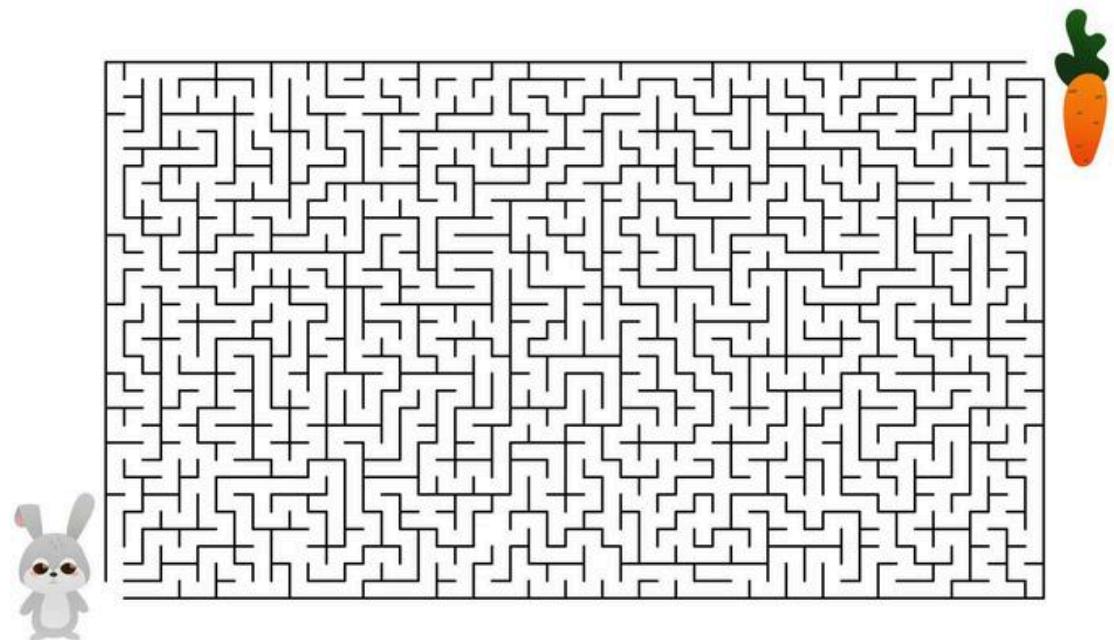
❖ Défi 13 - Dessine un portrait d'un inconnu et donne lui ton dessin (prends une photo du portrait et du moment où tu donnes le dessin)

- + 5 points si complet
- Podium : +10 points pour l'équipe avec le plus beau portrait,
+5 pour les 5 équipes suivantes

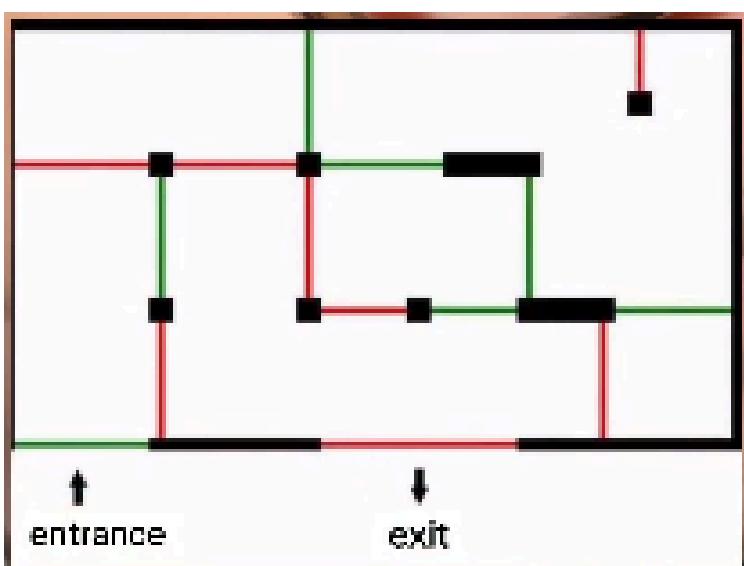
❖ Résolvez ces énigmes

> +3 par solution correcte

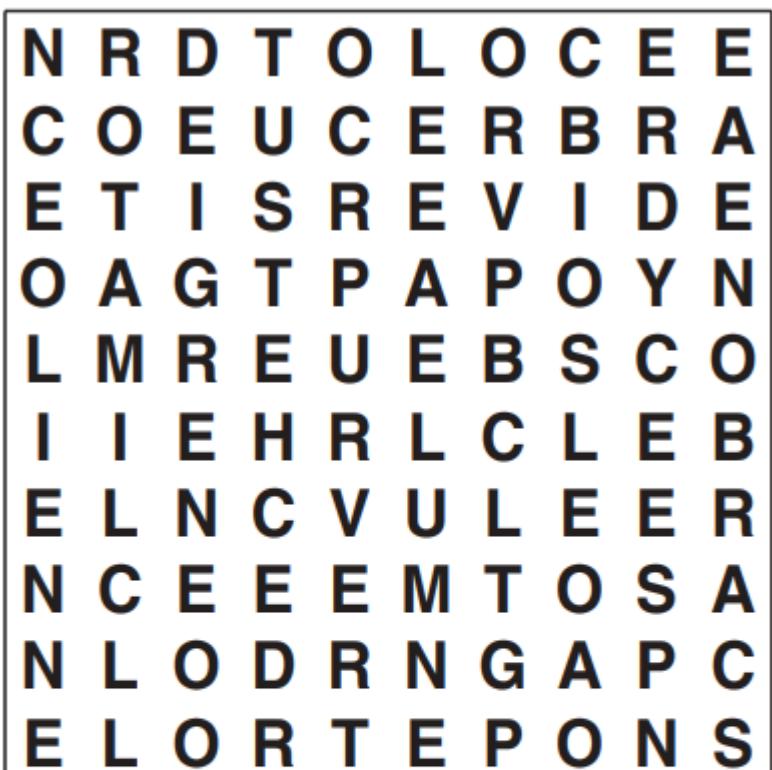
$$\begin{array}{l} \text{chick} + \text{chick} + \text{chick} = 15 \\ \text{chick} + \text{duck} + \text{duck} = 21 \\ \text{duck} + \text{duck} + \text{hamster} = 19 \\ \text{duck} \times \text{hamster} + \text{chick} = ?? \end{array}$$



Vous entrez par la porte verte et sortez par la porte rouge. Vous NE POUVEZ PAS emprunter deux portes de la MÊME couleur deux fois d'affilée.



		4			7		3	
		5			7			
					2			
	6			7	3			
			8					
8						3		
	4		3				7	
1					8	9		6



www.fortissimots.com

- | | |
|-----------|-----------|
| ARBRE | EOLIENNE |
| BIO | ESPECES |
| CARBONE | NATURE |
| CLIMAT | OGM |
| DECHETS | PETROLE |
| DIVERSITE | POLLUTION |
| DURABLE | RESPECT |
| ECOLO | VERT |
| ENERGIE | |

6. Cluedo Tableau avec les épreuves

Cochez lorsque vous ne suspectez plus. En procédant par élimination, vous déduirez qui est le Grand Maître, son plan pour détruire la tour et à quelle étage il prévoit de la mettre à exécution.

→ Vous croyez avoir la solution ? Rendez-vous au plus vite auprès des Chefs d'Unité pour présenter vos conclusions !

Grand Maître

Artisane	
Cheffe de Chantier	
Georges Stephenson	
Prince Bolkonsky	
Maitresse de Cuisinie	
Gavroche	
Prieur Philippe	
Hugues de Montmirail	
Frère bibliothécaire	
La Grande Mage	
Agate Pierre	
La Passeuse	

Etage

Étage 1	
Étage 2	
Étage 3	
Étage 4	
Étage 5	
Étage 6	

Etage Procédé

Attendre patiemment que les fondations déjà très fragiles s'érodent	
Placer des bombes à tous les étages de la tour	
S'arranger pour que le grand maître prennent des vacances prolongées et ainsi plonger la tour dans le chaos	
Interchangé les outils des architectes avec des de mauvaises qualités pour qu'ils ne puissent plus effectuer les réparations correctement	
Provoquer une grève générale et ainsi délaisser la construction de la tour	

Inonder la tour, pour forcer ses habitants à la quitter	
---	--

Notes de l'enquête

Ces 2 pages vous serviront à rassembler tous les indices que vous allez récolter tout au long de la journée et des combats que vous allez mener contre les autres équipes. Pour vous aider, les numéros d'équipes ont déjà été rassemblés dans le tableau ci-dessous.

Indices récoltés

Indice	Notes
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	

10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	
17	
18	
19	
20	

Notes :

Votre indice :

Cet indice sera divulgué aux autres équipes dans le cas où vous perdez un combat.