



Richelieu



Conception du scénario et agencement de la pièce



Index des objets

Phase A

- Cartes rouges :
 - Équipe A : 10 cartes
 - Équipe B : 10 cartes
- Cartes bleues :
 - Équipe A : 4 cartes
 - Équipe B : 4 cartes
- Cartes jaunes :
 - Équipe A : 40 cartes
 - Équipe B : 40 cartes

Phase B

- Cartes bleues :
 - Équipe A : 2 cartes
 - Équipe B : 2 cartes



- Cartes noires :
 - Équipe A : 21 cartes
 - Équipe B : 21 cartes

Phase C

- Coffret en bois
- 1 cadenas à 4 chiffres

Éléments additionnels

- 3 tables (une par équipe et une pour la phase 3)
- Autant de chaises que de joueurs
- 2 dictionnaires français (un par groupe)
- 2 boîtes marquées « Aide »
- 2 boîtes marquées « Défausse »



Conception détaillée

| Cartes

Ce scénario se présente sous la forme d'un jeu de cartes. Il est donc très facile à concevoir : vous trouverez en annexe les modèles de toutes les cartes nécessaires à ce scénario.

Nous vous recommandons de produire un jeu supplémentaire pour pouvoir remplacer rapidement des cartes perdues si vous enchaînez les parties.

| Faible coût

La version la plus accessible consiste à imprimer le fichier joint en recto seul sur une imprimante A4, puis à découper les cartes. Pour ce faire, vous pouvez :

- Soit placer les deux faces d'une même carte dans une pochette de protection pour cartes (disponible dans le commerce). Il est recommandé de mettre un papier légèrement rigide entre les deux faces pour faciliter la manipulation de la carte.
- Soit coller les deux faces ensemble ou sur un papier légèrement rigide pour que la carte soit plus facile à manipuler.

La plastification des cartes serait un plus car elle facilite leur manipulation (notamment pour les personnes souffrant de troubles de la motricité fine) et prolonge leur durée de vie.

| Coût élevé

Si vous disposez du matériel nécessaire, ou si vous souhaitez faire appel à un service externe, vous pouvez imprimer ces cartes sur du papier épais.



I2 – Lettres de Richelieu

Matériel requis

- Papier
- Imprimante

Explications

Vous trouverez en annexes les modèles à imprimer. Pour donner un aspect plus authentique aux lettres, utiliser la méthode suivante :

<https://www.craftsuprint.com/projects/paper-craft/making-and-transforming-paper/how-to-make-parchment-like-paper-for-writing.cfm>

I3 – Coffret du trésor de Richelieu

Le coffret de Richelieu peut être adapté selon votre matériel.

Peu de matériel à disposition

Utilisez une simple boîte refermable avec un cadenas. Sur la face avant, vous pouvez marquer au feutre :

- A gauche : « San + Air »
- A droite : « Son + ver + so + foi »

Atelier

Vous pouvez créer la boîte vous-même et l'adapter pour qu'elle ait l'air luxueuse.

Voici quelques exemples :

- La peindre avec une peinture couleur argent ou or.
- Y placer de faux bijoux.
- Y peindre des motifs religieux (étant donné que Richelieu était Cardinal)





Pour les inscriptions sur le devant de la boîte, vous pouvez soit les faire au feutre, soit peindre ou encore les graver.

I4 – Aide

Ce jeu a été pensé sans Maître de jeu. Par conséquent, les joueurs doivent avoir une manière indépendante de se débloquer si besoin. La ressource principale pour résoudre les énigmes de Richelieu est le dictionnaire.

Matériel requis

- 2 dictionnaires
- 2 boîtes

Explications

Vous pouvez écrire au feutre ou graver sur la boîte le mot « Aide » pour indiquer aux joueurs que cette boîte contient de quoi les assister en cas de blocage.

Si vous ne souhaitez pas sacrifier des dictionnaires, vous pourrez aussi les laisser accessible mais cela rendra la recherche d'indices un peu trop simple pour les joueurs. Une autre alternative est d'en faire des photocopies.

- Détachez les pages mentionnant les mots utilisés dans les énigmes
- Détachez-en entre 10 et 20 qui ne sont pas utiles
- Pliez les feuilles en 4 et placez-les dans une boîte



I5 – Défausse

Ce jeu comporte plusieurs phases avec plusieurs lots de cartes. Cette boîte est faite pour que les joueurs y déposent les cartes lorsque les instructions de Richelieu leur disent de « défausser » des cartes.

Matériel requis

- 2 boîtes

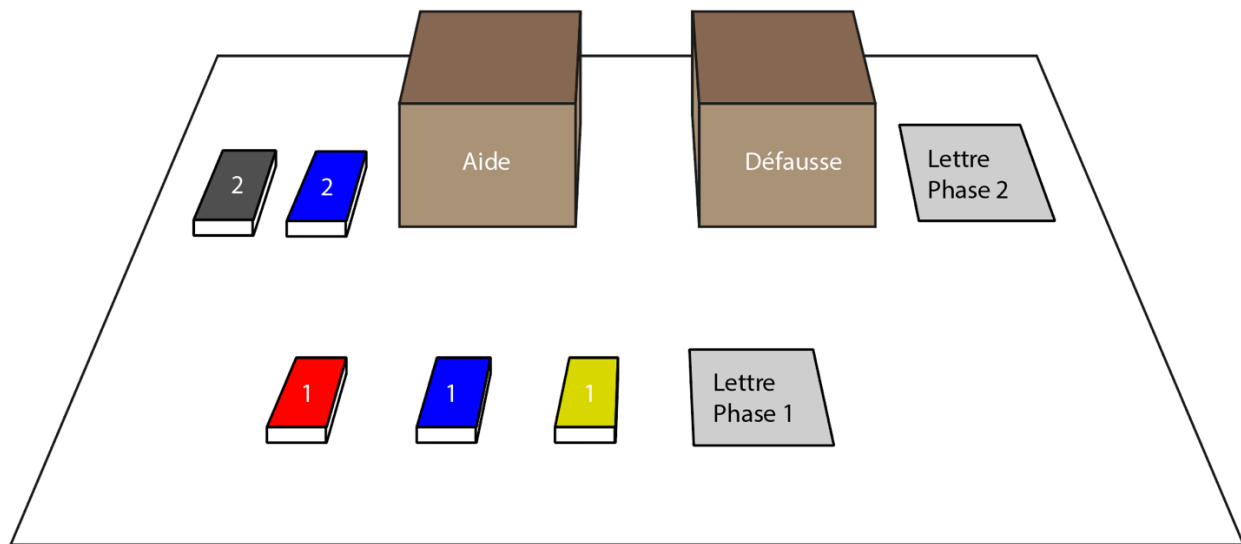
Explications

Vous pouvez écrire au feutre ou graver sur la boîte le mot « Défausse » pour indiquer aux joueurs que cette boîte est faite pour défausser les cartes dont ils n'auront plus besoin.



Agencement de la pièce

Ce scénario prend peu de place. Vous pouvez donc envisager de faire 2 ou 3 sessions en même temps à condition que les différentes parties soient suffisamment séparées pour limiter le bruit.



Agencement de la Phase A

Équipe 1 & 2

1. Placez la Lettre de Richelieu de la Phase 1 devant l'emplacement des joueurs
2. Placez les piles de cartes rouges, bleues et jaunes face cachée indiquées pour la Phase 1
3. Placez la boîte « Aide » sur la table (derrière les piles de cartes)
4. Placez la boîte « Défausse » sur la table (derrière les piles de cartes)
5. Placez les chaises autour de la table



Agencement de la Phase B

Équipe 1 & 2

1. Placez la Lettre de Richelieu de la Phase 2 face retournée, proche de la boîte « Aide » (de l'autre côté des piles de carte de la Phase 1)
2. Placez les piles de cartes bleues et noire face cachée indiquées pour la Phase 2 (Derrière les piles de carte de la Phase 1)

Agencement de la Phase C

Équipe 1 & 2

- Placez le coffret sur la troisième table (qui devrait être vide jusqu'à présent)
- Mettez la Lettre finale de Richelieu dans la boîte
- Fermez la boîte avec le cadenas
- Faussez le code du cadenas (différent de 0813)
- Placez la Lettre de Richelieu de la Phase 3 face retournée proche du coffret



Réinitialiser le jeu

Réinitialisation de la Phase 1 & 2

1. Récupérez les cartes de la table de la phase 3
2. Récupérez les cartes dans la boîte « Défausse » de chaque table
3. Divisez-les entre Équipe A et Équipe B
4. Comptez les cartes : pour chaque équipe vous devriez avoir :
 - Cartes rouges : 10
 - Cartes bleues : 6
 - Cartes jaunes : 40
 - Cartes noires : 21
5. Si vous n'avez pas toutes les cartes, cherchez dans la pièce et demandez aux joueurs qui auraient pu les garder par inadvertance.
6. Si vous n'arrivez pas à retrouver les cartes manquantes et que vous avez une autre partie à démarrer rapidement, prenez les cartes manquantes dans un jeu supplémentaire que vous avez imprimé en plus. Sinon imprimez les cartes manquantes dès que possible.
7. Séparez les cartes entre Phase A et B.
8. Remplacez les piles de cartes face cachée comme décrit dans l'agencement.
9. Remplacez les Lettres de Richelieu Phase 1 sur la face visible, la phase 2 retournée face cachée.



Réinitialisation de la Phase 3

1. Remplacez la Lettre finale de Richelieu dans le coffret
2. Fermez le coffret avec le cadenas
3. Faussez le code du cadenas
4. Placez la Lettre de Richelieu de la Phase 3 phase cachée à côté du coffret



Personnalisation

Cartes vierges

Vous trouverez en annexe 4 feuilles recto-verso vierge : une pour chaque couleur de carte. Ce scénario est un exemple : n'hésitez pas à en personnaliser le contenu en remplaçant les cartes des bonnes par des énigmes de votre création !

Point de vigilance

Veiller à bien inscrire au verso les points suivants :

- Numéro de la carte,
- Nom de l'équipe,
- Phase correspondante.

Nous vous recommandons de ne remplacer que les « bonnes réponses » pour ne pas changer les correspondances avec les cartes de réponses. Sinon, réalisez des phases de test pour être certain qu'il n'y a aucune faille dans votre jeu 😊



Erasmus+

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

Project code : 2020-1-FR01-KA201-080646



Ce travail est sous licence Creative Commons. Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International. Pour consulter une copie de cette licence, consultez <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.fr>