

Fiche explicative

Enquête Les Enchanteurs

Bienvenue dans l'enquête Les Enchanteurs, créée par Anquêt' dans le cadre du Festival médiéval Les Enchanteurs, qui a eu lieu à Châteaugiron en novembre 2019. Elle a été adaptée pour être jouée chez soi.

Si vous avez correctement téléchargé tous les documents présentés, vous devriez posséder tout le nécessaire pour mener à bien votre enquête. Vous allez pouvoir le mettre en place pour vous, pour votre famille, vos amis, vos collègues, ou qui vous voulez. Cette activité est conseillée à partir de 9 ans.

Voici les documents que vous devez posséder :

- 1 feuille de route, qui décrit l'enquête et la marche à suivre ; suivie d'un « plan du château », espace dans lequel vous pouvez créer votre propre plan.
- 1 affiche WANTED, qui annonce la disparition des personnages
- 1 feuille avec les personnages à retrouver, constituant la fin de l'enquête
- 7 pages du conte Les Enchanteurs avec des inscriptions, constituant le cœur de l'enquête, les énigmes
- Le conte Les Enchanteurs en intégralité, pour ceux désirant le lire (écrit par Anquêt')
- Cette fiche explicative

Si vous préparez l'enquête **pour quelqu'un d'autre**, vous pouvez répartir les pages d'énigmes et la feuille de personnages dans différentes pièces puis créer votre plan (cf. « **Feuille de route** » plus bas) en vous référant aux lieux ci-dessous :

Page 2 : la terrasse

Page 4 : la bibliothèque

Page 5 : la chapelle royale

Page 6 : la tour haute

Page 8 : les latrines

Page 9 : la chapelle royale

Feuille avec les personnages : donjon du château

Ensuite, vous pouvez disposer l'affiche WANTED visible des joueurs afin de les faire entrer dans l'histoire.

Une fois que tout est mis en place, invitez les participants à vous rejoindre (sur la terrasse du château) et donnez leur la feuille de route et le plan le cas échéant. L'avenir de nos personnages est désormais entre leurs mains...

Vous pouvez également préparer le jeu **pour vous-même**, même s'il perd un peu son sens étant donné que vous savez où se trouvent les personnages à la fin. Procédez comme indiqué et tentez de résoudre les énigmes !

Feuille de route :

Avec la feuille de route, vous disposez d'un espace appelé « Plan du château ». Il vous permet de créer votre plan selon l'espace dont vous disposez. En effet, l'enquête nécessite, si possible, de cacher des pages dans différents lieux (7 au total). Si vous n'avez pas le nombre de pièces exact, vous pouvez diviser l'espace en plusieurs salles imaginaires, indiquées sur le plan.

Afin d'entrer entièrement dans l'imaginaire de l'enquête, nous avons déterminé des noms pour les différents lieux. Pour faciliter la recherche, il est préférable de dessiner le plan de votre espace de jeu, en y inscrivant seulement les noms des pièces de l'histoire. Il faudra cependant faire attention à la feuille personnages. Elle constitue la fin de l'enquête, il est donc nécessaire que les participants ne passent pas devant lors de leur enquête. Le « Donjon du château », où se trouve l'élément de fin, sera le seul lieu sur votre plan n'apparaissant pas sur les endroits indiqués sur la feuille de route. Pour brouiller les pistes, vous pouvez rajouter une ou plusieurs autres pièces sur votre plan. N'hésitez pas à piocher dans la liste non exhaustive suivante : la chambre royale, la galerie, la salle des gardes, le salon royal, la cuisine, la salle des repas, la tour ronde.

Bien sûr, il est également possible de jouer dans une seule pièce, en disposant les pages à différents endroits et en barrant le paragraphe sur les lieux (feuille de route). Dans ce cas, vous pouvez laisser les joueurs chercher par eux-mêmes, sans plan, cela rajoutera une dimension de fouille au jeu.

Vous voici désormais prêt pour cette enquête ! Bon courage à vous cher détective, et à bientôt avec Anquet' !

Chârlock 