

LE VOL DU CALICE SACRÉ



ENQUÊTE POLICIÈRE DANS LA TERRE DU MILIEU



Ce jeu est une création



www.francemurder.com



© Copyright 2025. Tous droits réservés

L'utilisation commerciale de ce produit est soumise à l'autorisation de France Murder



MANUEL DE L'ORGANISATEUR

Vous êtes sur le point de devenir l'organisateur du jeu "Le vol du calice sacré" une enquête policière virtuelle pour 24 à 96 participants. Vous trouverez ici toutes les informations de base dont vous aurez besoin.

SPOILER : Ce document contient le nom des voleurs et des assassins

Les différents chapitres qui seront développés ici sont :

- Principes de base
- Matériel nécessaire
- Mécanique de jeu

Généralités

Phase 1 Lancement

Phase 2 Nomination des leaders

Phase 3 Les mini-jeux

Le PCP (Pierre-Ciseau-Papier)

Le rébus

Le crypto

Phase 4 réflexion (3 pages)

Phase 5 Le Final

Phase 6 L'épilogue



PRINCIPES DE BASE

THÈME : La thématique générale est la résolution d'évènements étranges dans la Terre du Milieu.

MODE DE JEU : **Ce jeu est une enquête policière virtuelle en équipes.**

Il n'y a aucun rôle à interpréter, ni de la part des joueurs, ni du côté des organisateurs. Seules deux interventions évoquent l'idée que le Maître du Jeu incarne un esprit magique mais il s'agit juste d'une mise en scène pour lui donner l'autorité sur la partie et cela n'a aucune évolution ultérieure.

RÉPARTITION DES JOUEURS : **Ceci est un élément primordial de l'organisation !**

Le jeu ne fonctionne QUE si les joueurs sont répartis en 8 équipes

Le nombre de joueurs MINI par équipe est de 3 car la charge de travail à 2 serait trop forte.

Le nombre de joueurs MAXI par équipe est de 12 car la charge de travail au-delà serait trop diluée.

Dans la mesure du possible, les équipes seront formées du même nombre de joueurs (ou le plus approchant)

FORMATION DES ÉQUIPES : **Suivant les objectifs de l'activité, la formation sera « libre » ou « dirigée »**

- La formation « libre » correspondra aux affinités entre les joueurs (jeu en famille ou entre amis)

- La formation « dirigée » correspondra aux besoins d'un team building (mixité des services ou agences)

Dans tous les cas, il y aura à la fois besoin de cohésion au sein d'une équipe, tout en nécessitant une certaine coopération entre les groupes malgré leur rivalité ludique (voir le chapitre Mécaniques de jeu)

PERSONNALISATION DES ÉQUIPES : **Objectif de coller à la thématique de la Terre du Milieu**

Chaque équipe sera baptisée du nom d'un des huit peuples majeurs de l'Univers de JRR Tolkien :

- Elfes, Nains, Hobbits, Gnomes, Gobelins, Humains, Orques et Trolls

Si vous le souhaitez vous pourrez orner chacun des tables à l'effigie de ceux-ci.

La décoration de la salle sur le même thème est envisageable.

Le costumage des participants nous semble superflu, mais celui des Maîtres du Jeu pourrait se justifier.

ARBITRAGE : **Prévoyez 2 à 4 arbitres**

Le nombre d'arbitre sera, bien sûr, en fonction du nombre de joueurs. Deux Maîtres du Jeu sera malgré tout le minimal, mais une moyenne d'un arbitre pour 25 joueurs devrait être suffisant.

MODULARITE : **Comment introduire des nuances dans la manière de gérer le jeu ?**

Afin de s'adapter au plus grand nombre, certaines règles seront « modulables »

Nous vous présenterons des suggestions de modifications mineures à certaines parties du jeu.

Grâce à cela, vous pourrez ainsi définir à votre gré le niveau de difficulté : Débutants / Confirmés / Experts

DOCUMENTS FOURNIS : **Combien d'exemplaires de chaque jeu distribuer ?**

Les équipes pouvant contenir entre 3 et 12 joueurs, il est clair que le nombre d'exemplaires de documents à fournir sera proportionnel à cette valeur. Il semblerait judicieux de procéder ainsi

3 à 5 joueurs : exemplaire unique / 6 à 9 joueurs : double exemplaire / 9 à 12 joueurs : triple exemplaire

(A l'exception bien sûr, du formulaire d'accusation final qui, lui, sera unique dans tous les cas)

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Les diverses parties du jeu nécessiteront

MATÉRIEL DE SALLE (Non fourni)

- Une table par équipe (donc 8 tables) + 2 tables pour les organisateurs
- Une chaise par joueur (donc 24 à 96 chaises suivant le nombre de participants) + Organisateur

MATÉRIEL D'ARBITRAGE (Non fourni)

- Un Minuteur de compte à rebours de grande taille

Ce dispositif vous permettra de donner une bonne visibilité aux joueurs sur les épreuves en temps limité



- Un dispositif de sonorisation

Un système d'amplification de voix vous sera nécessaire pour couvrir le bruit de fond généré par un groupe de 24 à 96 personnes



MATÉRIEL A IMPRIMER

Référence	Contenu	Utilisé en	Impressions / Equipe
VCS-0 Manuel Orga	Consignes organisateur	<i>[Permanence]</i>	1 <i>[Réservé orga]</i>
VCS-1 Repères Équipes	Les visuels de chaque équipe	Phase 1	1
VCS-2 Leaders	Activité de désignation des leaders	Phase 2	1
VCS-3a PCP	Tableau d'organisation du mini-jeu PCP	Phase 3	1 <i>[Réservé orga]</i>
VCS-3b Rébus	Mini-jeu des trois rébus	Phase 3	1 à 3 exemplaires
VCS-3c Crypto	Mini-jeu du message codé	Phase 3	1 à 3 exemplaires
VCS-3x Indices	Les 123 indices du jeu	Phase 3	1 (avec découpage)
VCS-4a Les peuples	Mini-jeu des Peuples de la Terre	Phase 4	1 à 3 exemplaires
VCS-4b Le Vrai Calice*	Mini-jeu du Vrai Calice	Phase 4	1 à 3 exemplaires
VCS-4c Accusations	Formulaire d'accusation final	Phase 4	1

* Sélectionnez une des 3 versions disponibles suivant l'option de difficulté choisie

MÉCANIQUE DE JEU

Généralités

Phase 1 – LANCEMENT (5 minutes)

-  Le Maître du jeu accueille tout le monde et lance l'histoire : Grande réunion à Zendrill, capitale de la zone centrale de la Terre du Milieu. C'est un anniversaire solennel (prétexte narratif qui justifie le rassemblement des 8 peuples). Or, trois drames troublent la fête : le calice sacré a été volé et deux meurtres ont été commis.
-  Objectif annoncé : Retrouver les coupables et le calice

Phase 2 – NOMINATION DES LEADERS (5 minutes)

- Chaque équipe doit déterminer qui devient son leader. Ce rôle est essentiellement honorifique.
-  Cette phase sert de mise en immersion et permet à chacun de s'approprier son identité.

Phase 3 – MINI-JEUX (20 minutes : 5 minutes de mise en place + 15 minutes de jeu)

- Trois épreuves ludiques (PCP, Rébus, Crypto) permettent de récolter des fragments d'indices. Le leader fera le jeu PCP, pendant que tous les joueurs restants feront les 2 autres jeux en simultanément.
- PCP (Pierre-Ciseau-Papier) → Duel fun et rapide, permet de gagner une 1^{ère} vague d'indices.
 - Rébus → Enigmes visuelles, donne une 2^{ème} vague d'indices.
 - Crypto → Décryptage (type Vigenère), apporte la 3^{ème} vague d'indices.
-  Chaque équipe récupère ainsi un lot d'indices partiels, à analyser durant la phase 4

Phase 4 – RÉFLEXION (30 minutes : 5 minutes de mise en place + 25 minutes de jeu)

-  Temps limité pour analyser en équipe les indices récoltés à la Phase 3.
- Durant cette phase les équipes reçoivent également :
- L'énigme des Peuples de la Terre et L'énigme du Vrai Calice
- Chaque peuple est avisé qu'à l'aide de tous ces éléments, il devra au final formuler ses accusations sur l'identité des voleurs et des assassins (ainsi que leurs complices).
- Chaque équipe devra également déterminer lequel des calices est le VRAI Calice Sacré

Phase 5 – LE FINAL

-  Chaque équipe remet officiellement ses accusations.
- Le Maître du jeu dévoile progressivement :
- La vérité sur les deux meurtres et le vol du calice sacré.
 - La nature du VRAI Calice Sacré