

# Les Objectifs de votre Journée

## 1. Gagnez de la réputation / Résolvez les énigmes [Point de victoire].

Certains personnages vous ont envoyé des lettres. Ce sont des connaissances, des amis, des confrères ou des consoeurs, qui ont besoin de votre aide. Accomplissez les tâches que l'on vous a donné et gagnez de la réputation.

## 2. Innocentez-vous / Supprimez les preuves contre Benoît et vous [Fil rouge de votre journée].

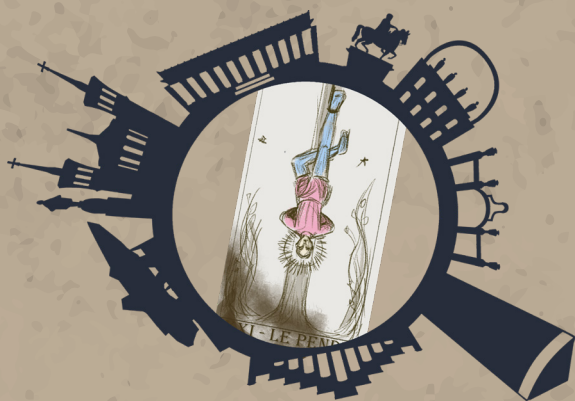
Le procès risque de durer des années, alors restez bien attentifs ! Vous pourrez peut-être récupérer des informations intéressantes au fil du temps. Quoi qu'il arrive, agissez avant 18h. Ce sera le début de la délibération du jury.

## 2a. Gagnez de l'influence / Finissez des énigmes [Fil rouge > Point d'influence].

Aidez les personnages qui vous ont envoyé des lettres. Ils vous seront redevables que vous réussissiez ou non. Cela vous permettra d'agir sur les preuves retrouvées chez Benoît.

## 2b. Accédez aux preuves / Priorisez les énigmes [Fil rouge > Accès preuves].

Chaque résolution d'une énigme bénévoles\* donne accès à une preuve supplémentaire.



(\*voir le document « Les énigmes »)

## 2c. Sortez-vous de là / Agissez sur les preuves > **[Fil rouge > Malus de points de victoire].**

Évitez la prison à tout prix en agissant sur les preuves ! Lorsque vous avez gagné l'accès à une preuve, vous pouvez dépenser vos points d'influence pour agir dessus. Vous ne pourrez pas détruire toutes les preuves. Il vous faudra donc déterminer quelles preuves vous incriminent pour les détruire en priorité. Attention, être inculpé vous coûtera très très cher et aura un fort impact sur le classement de la journée.

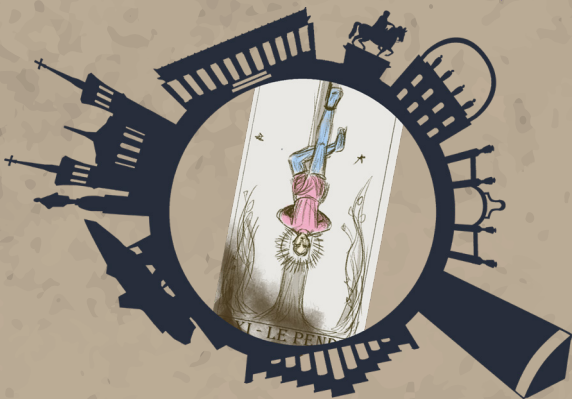
## 2d. Aidez Benoit Michalet / Agissez sur les preuves > **[Fil rouge > Bonus de point de victoire].**

Si vous le pouvez, agissez également sur les preuves contre Benoit. Toutes les preuves incriminent directement Benoit. Il vous faudra donc détourner toutes les preuves pour lui obtenir la peine minimale. Il saura vous récompenser : un peu si vous réduisez sa peine, beaucoup si vous le faites sortir.

## 3. Résultats en fin de journée > **[Point de victoire > Annonce du classement].**

Nous vous donnons RDV pour les résultats et le classement en direct sur notre chaîne Youtube à 19h. Alors, n'oubliez pas de rester dans les environs du lieu de départ, La FABRYK, pour venir revendiquer vos éventuels lots.

Indisponible ? Aucun souci, nous nous donnerons rendez-vous un autre jour.





# Les énigmes

## Les énigmes par zone

Vos énigmes sont réparties en deux zones géographiques, portant chacune la parole de divers groupes :

- **Justice** : Représentants de la Loi, jugeant l'implication de Benoît Michalet, la vôtre, et celle de votre Société dans la sorcellerie.
- **Église** : Représentants de l'Église, considérant comme péché l'acte de sorcellerie et le blasphème. Ils veulent que la Justice vous condamne.

## Les énigmes par type

- **Classiques** : elles sont symbolisées par un rond de couleur sur le plan et l'application. Chaque couleur correspond à une zone de jeu. Vous devez être à moins de 200m d'une énigme pour pouvoir l'ouvrir, mais vous pourrez y répondre d'où vous voulez. Les énigmes Classiques rapportent des points de victoire\* et des points d'influence\*.
- **Bénévoles** : Elles sont animées par des bénévoles sur place. Elles sont symbolisées par un losange sur le plan et l'application. Tous les bénévoles sur place donnent accès à la même énigme. Les énigmes Bénévoles rapportent des points de victoire\*, des points d'influence\*, et l'accès à une preuve\* différente.

## Les éléments à regarder

Les énigmes utilisent le décors urbain : façades, formes des rues, statues, vues à l'horizon, plaques d'égout, etc. Pour certaines missions, vous aurez aussi besoin d'éléments sur place : affiches, bénévoles, objets, etc. Cela sera alors précisé dans les informations de l'énigme. Tout ce qui est installé spécifiquement pour le déroulement du jeu portera le logo de l'association RAIDinLyon.

Pour le bien être de chacun et le bon déroulement de la journée, il vous est demandé de respecter les lieux, les installations ainsi que les bénévoles. Vous êtes acteurs de la qualité du jeu : restez discrets, laissez les lieux comme vous les avez trouvés, et prévenez-nous immédiatement si vous pensez qu'un élément du jeu a été altéré.

## Les indices

Trois indices sont disponibles pour la plupart des énigmes. Vous décidez quand vous voulez les dévoiler. En règle générale, voici ce qu'ils vous indiqueront :

- **Le 1er indice précise ce que vous devez regarder...** et ne pas regarder ;
- **Le 2e indice vous aide, un peu, sur le mécanisme de résolution ;**
- **Le 3e indice explique clairement le mécanisme** et vous accompagne même parfois dans la résolution.

(\* voir le document « les objectifs »)

## Organisez votre journée

L'ordre de résolution des missions n'a pas d'impact. Vous choisissez vous-même le déroulement de votre jeu.

Vous pouvez gagner un peu de temps en empruntant les transports en commun. C'est autorisé ! Mais attention, les membres de l'équipe ne doivent pas se séparer durant le jeu.

## Sur les énigmes

Les énigmes font appel à votre logique, votre sens d'observation et votre culture générale. N'hésitez pas non plus à utiliser internet.

Vous pouvez mettre de côté une énigme et y revenir plus tard. Vous pouvez avoir plusieurs énigmes en cours. Attention quand même, certaines énigmes seront difficiles à résoudre si vous n'êtes plus sur les lieux. N'hésitez pas à prendre en photo les éléments qui vous semblent importants, puis à vous éloigner pour réfléchir.

Il est important d'éviter de créer des attroupements. Mais il est aussi malin de savoir rester discret quand on essaie de comprendre une mission. Comme on dit, les murs ont des oreilles.

## Une dernier petit mot

**Amusez-vous !** Soyez soudés et tactiques pour clamer votre innocence et résoudre le maximum d'énigmes. Libérez-vous de la menace qui pèse sur vous en priorité, mais n'oubliez pas Benoît Michalet.

Baphomet

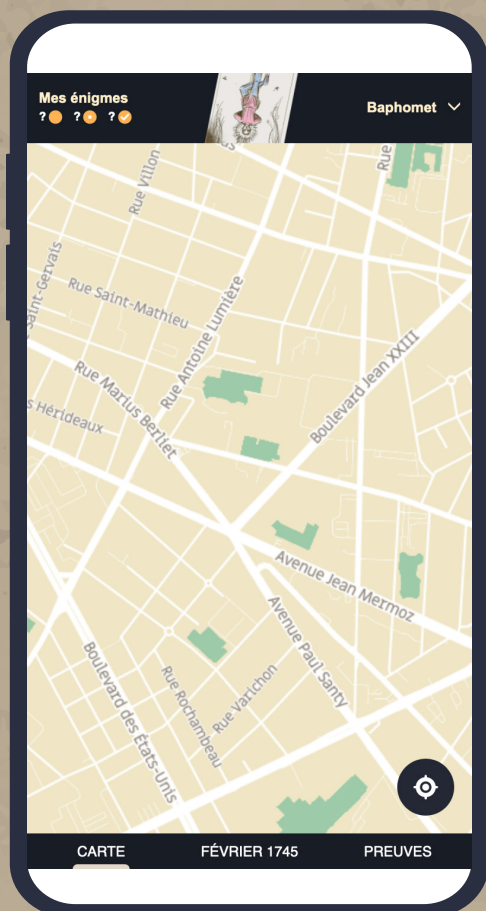


Les Conseils  
de Bapho

# L'Application

## Interface

Pour vous aider, nous avons mis en place une application qui permet le suivi de vos lettres. Elle vous servira à interagir avec des contenus multimédias, prendre des indices, proposer des réponses, etc.



### En haut à droite : Mon compte

Messages, Nous Contacter et Déconnexion.

### En haut à gauche : Mes énigmes

Liste des énigmes Bonus, à chercher, en cours, et terminées.

### Menu du bas : Carte

Retour au plan avec un marqueur GPS pour les énigmes disponibles sur un lieu précis.

### Menu du bas : Juillet 1742

Histoire du jeu, qui se dévoilera au cours de la journée petit à petit.

### Menu du bas : Preuves

Liste des preuves récoltées pour le procès. Utilisez cet onglet pour lancer vos actions avant 18h !


## Connexion

Le lien vers l'application ainsi que les identifiants vous seront fournis **dans les supports de jeu distribués lors de votre départ** (à la FABRYK).

Vous serez automatiquement déconnecté après 18h, l'heure de fin du jeu. Attention, vous ne pourrez vous connecter que sur un seul téléphone à la fois par équipe ! Choisissez donc bien le gardien du téléphone, il devra communiquer à toute l'équipe les informations qu'il reçoit !

## Astuces

En cas d'imprécision sur votre position, ouvrez l'application GPS de votre smartphone (par exemple : Google Maps), puis revenez sur l'application.

Une icône  en haut d'une fiche énigme, vous indique qu'un mécanisme ou des informations supplémentaires sont disponibles sur l'application.

Notez également vos réponses sur la fiche des réponses, pour les conserver en cas de défaillance technique.

## Un souci ?

Pour nous contacter au cours de la journée, regardez dans la session « Nous contacter » de l'application, ou utilisez un des moyens suivant :

Mail : [contact@raidinlyon.fr](mailto:contact@raidinlyon.fr)

SMS / Téléphone : 06 24 16 44 19, ou encore le Messenger de la page RAIDinLyon



