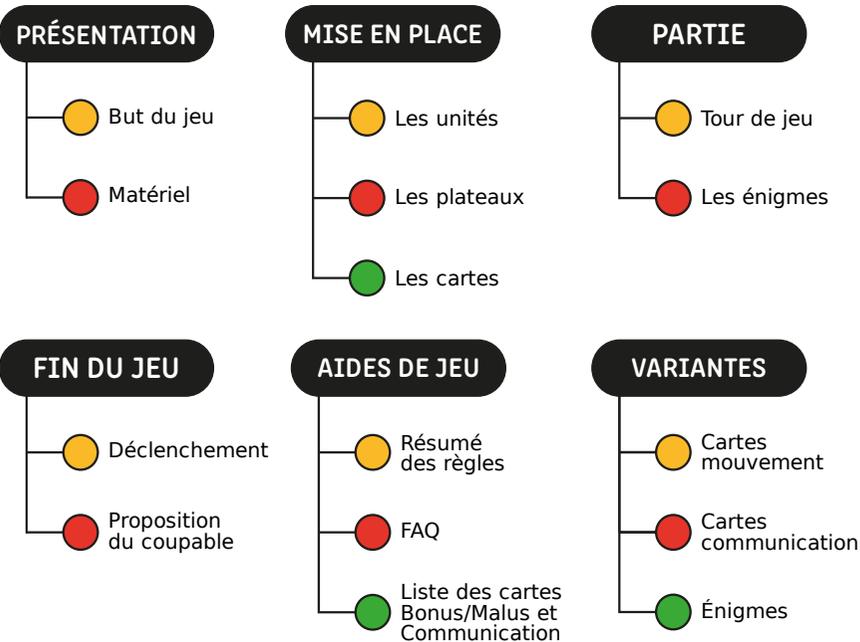


Coup monté

RÈGLES DU JEU

« Coup monté » fait partie d'une série de 3 jeux dont l'objectif est de permettre l'identification et le développement des savoir-être. Il est co-financé par le Conseil régional de Nouvelle-Aquitaine et l'AGEFIPH.

Pour en savoir plus : [lien plateforme](#)



PRÉSENTATION

● But du jeu

Le contexte : un crime a été commis dans un hôtel. Un panier d'œufs a volontairement été poussé et les œufs sont cassés. Quatre suspects ont été identifiés, et des témoins pourront aider à innocenter certains d'entre eux.

Suite à cet événement, le périmètre autour de l'hôtel a été bouclé avant votre arrivée. Vous êtes 2 unités d'enquêteurs qui vont devoir coopérer.

Ensemble, vous guiderez la seule enquêtrice (Poule) qui a réussi à entrer avant la fermeture des portes afin de vous aider dans votre enquête.

L'objectif : identifier le coupable en résolvant les énigmes proposées par les témoins.

Les savoir-être concernés :

Ce jeu permet de travailler :

- **L'écoute** (écouter activement, réceptionner des informations, messages et faire preuve d'ouverture d'esprit)
- **La curiosité** (aller chercher au-delà de ce qui est donné à voir, s'ouvrir sur la nouveauté et investiguer pour comprendre et agir de façon appropriée)
- **Le leadership** (mobiliser une équipe / des interlocuteurs et les entraîner dans la poursuite d'un objectif partagé)
- **Le travail en équipe** (travailler et se coordonner avec les autres au sein de l'entreprise en confiance et en transparence pour réaliser les objectifs fixés)
- **L'autonomie** (prendre en charge son activité sans devoir être encadré de façon continue)

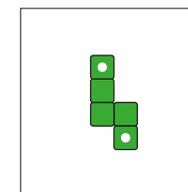
Le mot « joueur » (et l'emploi du genre masculin en général) englobe les joueurs et les joueuses. Il doit être considéré comme un terme neutre, utilisé pour simplifier la lecture des règles.

- **La capacité d'adaptation** (s'adapter à des situations variées et s'ajuster à des organisations, des collectifs de travail, des habitudes et des valeurs propres à l'entreprise)
- **La force de proposition** (initier, imaginer des propositions nouvelles pour résoudre les problèmes identifiés ou améliorer une situation. Être proactif)
- **La responsabilité et la fiabilité** (assumer ses tâches et ses devoirs avec sérieux et engagement, faire preuve de prévoyance, être une personne de confiance, et respecter ses engagements, tant envers l'organisation qu'envers ses collègues)
- **La créativité et l'inventivité** (générer des idées nouvelles et originales, résoudre des problèmes de manière innovante et envisager des perspectives non conventionnelles)

● Matériel

Le jeu est composé de :

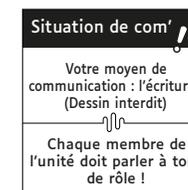
- **24 cartes mouvement**



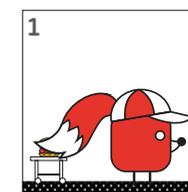
- **34 cartes Bonus/Malus**



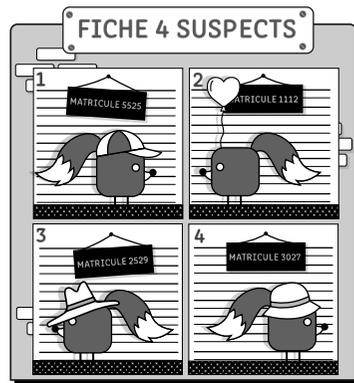
- **12 cartes communication**



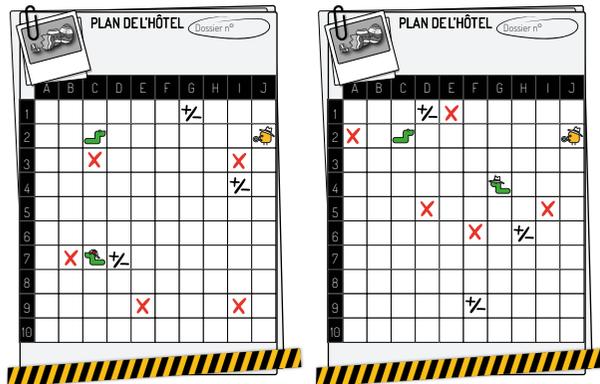
- **4 cartes suspects**



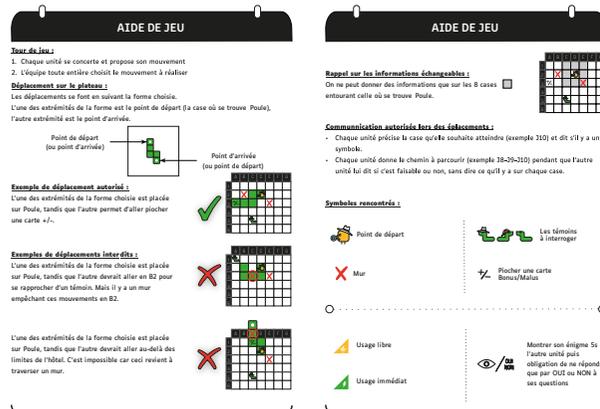
- 1 fiche 4 suspects



- 2 plateaux



- 2 aides de jeu RECTO/VERSO



- À fournir par vos soins : une enveloppe (ou tout autre objet) pour cacher la carte suspect.

MISE EN PLACE

Mélanger les 4 cartes suspects et en placer une dans « l'enveloppe coupable ». Puis mettre de côté les 3 autres, faces cachées, près de la fiche 4 suspects.

Les unités

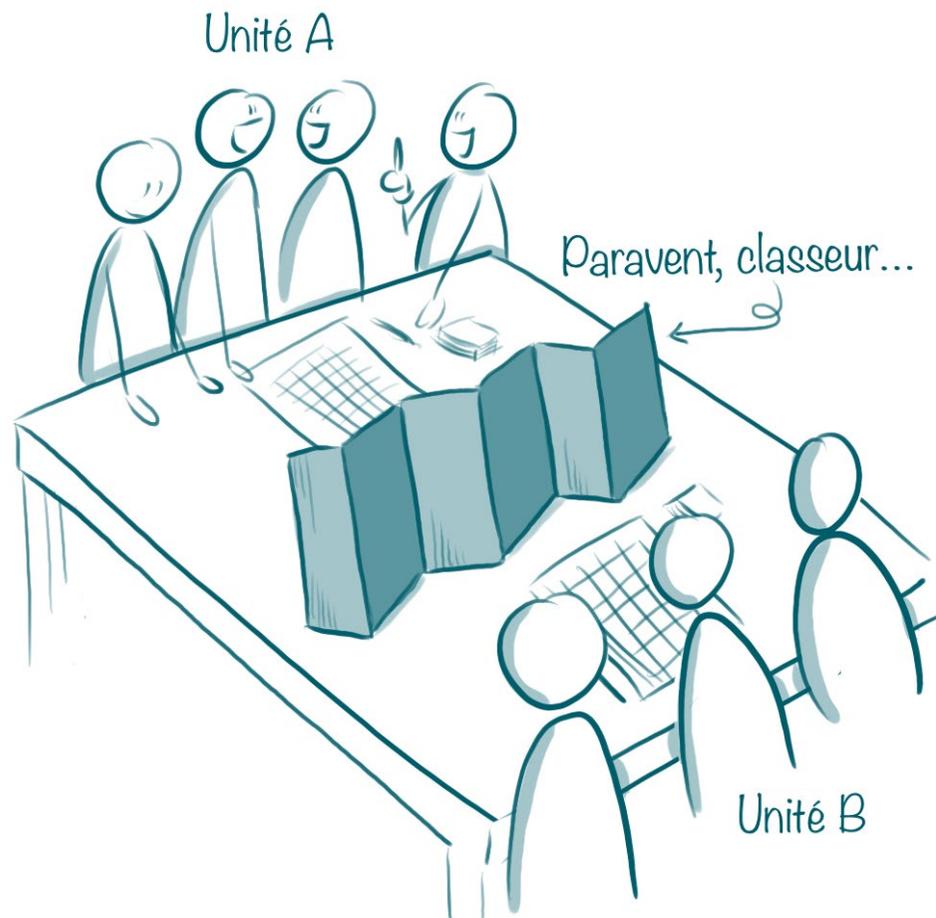
Les joueurs sont répartis en 2 unités équilibrées numériquement. Composer les 2 unités selon la méthode qui est la plus appropriée :

- Le hasard (ce n'est pas celle que nous préconisons)
- La répartition des profils (le bavard, le taiseux, le discret, le leader, le suiveur...)

Ne pas oublier que « Coup monté » est un jeu coopératif dont l'objectif est de travailler des savoir-être, principalement en rapport avec la communication.

C'est pourquoi nous conseillons de bien répartir les profils afin de favoriser l'expression de ces savoir-être.

Concernant la disposition des unités, nous conseillons de placer les 2 unités sur une table longue en les séparant par un paravent.



● Les plateaux

Chaque unité dispose d'un plateau comportant des informations différentes, mais complémentaires, de celui de l'autre unité.

Distribuer un plateau à chaque unité ainsi que des stylos pour qu'ils puissent y ajouter les informations reçues.

Les 2 unités vont pouvoir s'échanger des informations selon les conditions suivantes :

- On ne peut donner des informations que sur les 8 cases entourant celle où se trouve l'enquêtrice.
- Cet échange est réalisable à n'importe quelle étape du tour de jeu (p.7).

	A	B	C	D	E	F	G
1							
2		X		👤			
3	⚡				X		
4							
5			👤				
6							

Partie d'un plateau

Les 8 cases  sont celles entourant l'enquêtrice

Les différents symboles qui se trouvent sur le plateau sont :

-  Point de départ (commun aux 2 unités)
-  Les 3 témoins à interroger
-  Mur
-  Piocher une carte Bonus/Malus

REMARQUE : l'enquêtrice est commune aux 2 unités.

● Les cartes

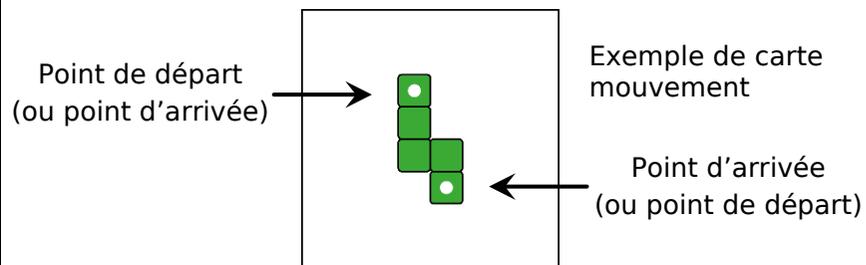
● Mouvement

Elles servent à déplacer l'enquêtrice sur le plateau pour rejoindre les témoins afin de les interroger.

Mélanger les cartes mouvements, les séparer en 2 piles égales puis donner une pile (faces cachées) à chaque unité.

Les déplacements s'effectuent en suivant la forme choisie. Les cartes mouvement ne sont pas posées sur les plateaux, elles servent à visualiser le déplacement de l'enquêtrice.

L'une des extrémités de la forme est le point de départ (la case où se trouve l'enquêtrice), l'autre extrémité est le point d'arrivée.

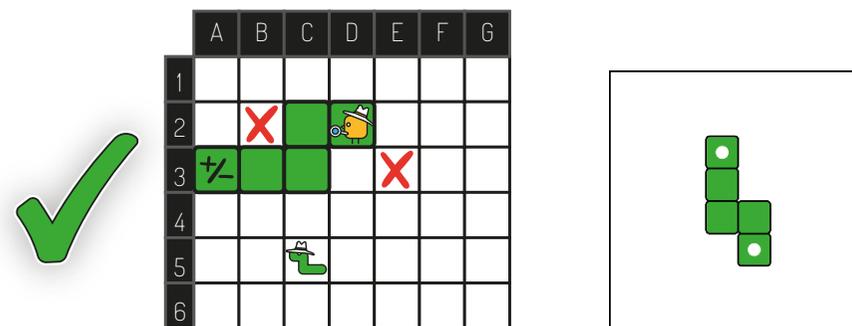


Vous pouvez orienter la carte comme bon vous semble.

REMARQUE : des formes sont à la disposition des joueurs pour faciliter la vision des déplacements.

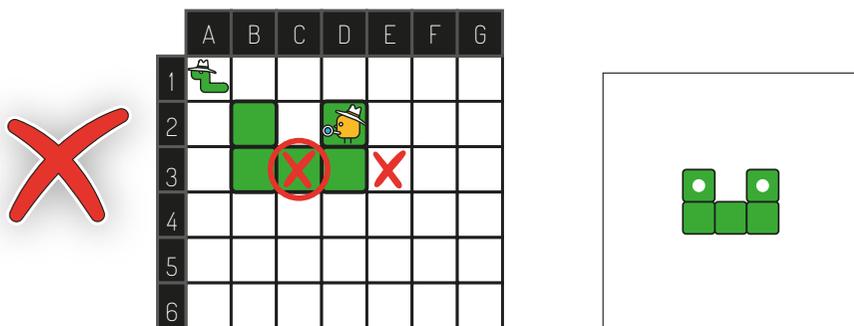
Exemple de déplacement autorisé :

L'une des extrémités de la forme choisie est placée sur l'enquêtrice, tandis que l'autre permet d'aller piocher une carte +/-.

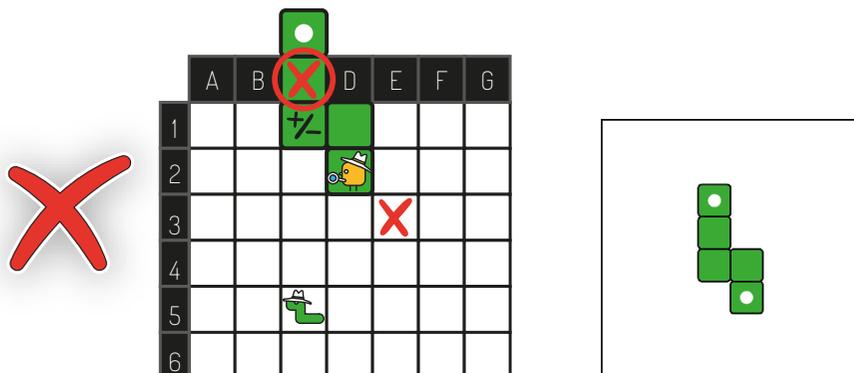


Exemples de déplacements interdits :

L'une des extrémités de la forme choisie est placée sur l'enquêtrice, tandis que l'autre devrait aller en B2 pour se rapprocher d'un témoin. Mais il y a un mur empêchant ces mouvements en B2.



L'une des extrémités de la forme choisie est placée sur l'enquêtrice, tandis que l'autre devrait aller au-delà des limites de l'hôtel. C'est impossible car ceci revient à traverser un mur.

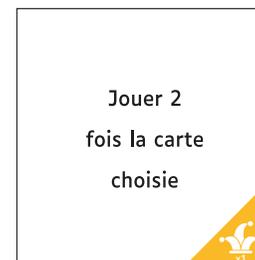


REMARQUE : l'enquêtrice étant commune aux 2 unités, elle se déplace au même endroit sur chaque plateau.

● Bonus/Malus

Comme leur nom l'indique, elles offrent un bonus (un mouvement gratuit par exemple) ou un malus (mouvement obligatoire par exemple) à l'équipe.

Mélanger les cartes Bonus/Malus, puis les placer (faces cachées) au centre de la table.



Exemple de carte Bonus/Malus

Elles sont de 2 types :

- Usage libre L'équipe utilise cette carte quand elle le souhaite
- Usage immédiat L'équipe doit utiliser cette carte immédiatement

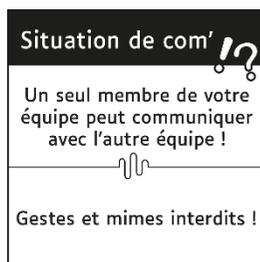
La liste des cartes Bonus/Malus avec leurs effets est en p.10, 11 et 12.

● Communication

Elles viennent imposer des contraintes de communication lors de la résolution des énigmes.

REMARQUE : Nous conseillons de les intégrer au jeu après au moins une partie sans ces contraintes ou en tant que variante.

Mélanger les cartes communication, puis les placer (faces cachées) au centre de la table.



Exemple de carte communication

L'objectif de ces contraintes est d'obliger les joueurs à expérimenter les différents savoir-être visés par le jeu.

La liste des cartes Communication avec leurs effets est en p.12.

PARTIE

● Le tour de jeu

Il est composé de 6 étapes :

1. Au début de chaque tour, chaque unité pioche une carte mouvement.
2. Chaque unité envisage le déplacement à réaliser puis le propose à l'autre unité.

PRÉCISIONS : Chaque unité ne peut préciser que la case d'arrivée (exemple J10). Puis, chacune donne le chemin à parcourir (exemple J8-J9-J10) pendant que l'autre unité valide ou invalide ce déplacement.

3. L'équipe toute entière choisit le déplacement à réaliser parmi les 2 disponibles.
4. Les unités positionnent l'enquêtrice sur leurs plateaux respectifs et échangent les informations autorisées.

RAPPEL : On ne peut donner des informations que sur les 8 cases entourant celle où se trouve l'enquêtrice.

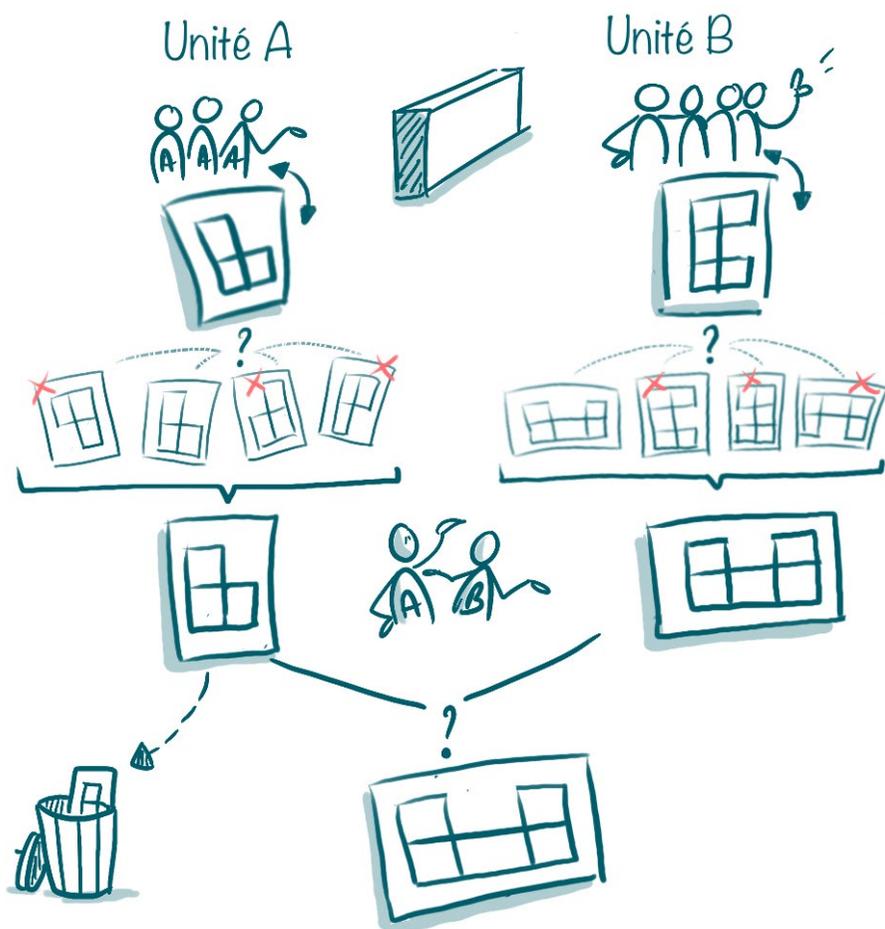
IMPORTANT : Chaque unité défausse sa carte mouvement.

5. Selon le type de case atteinte, 3 cas de figure sont possibles :
 - si case témoin : chaque unité reçoit une partie de l'énigme.

REMARQUE : Si les cartes communication sont utilisées, il est nécessaire d'en piocher une avant que les unités échangent sur leurs énigmes. Il convient ensuite d'appliquer les contraintes de cette carte.

- si case Bonus/Malus : les joueurs piochent une carte Bonus/Malus .
 - si case vide : on reprend à l'étape 1.
6. Si une condition de fin de partie (cf. **FIN DE JEU**) est atteinte, l'équipe propose un coupable.

Schéma représentant les étapes 1, 2 et 3 du tour de jeu :



● Les énigmes (cases témoins)

Elles constituent l'objectif principal des joueurs car c'est la résolution de 3 énigmes qui va permettre d'innocenter les suspects et d'identifier le coupable.

Pour chaque énigme réussie, un suspect est innocenté.

Si une énigme est ratée, les joueurs doivent amener l'enquêtrice sur une case témoin différente. Ils pourront toutefois revenir sur la case de l'énigme ratée et tenter de nouveau leur chance avec une énigme différente.

Chaque unité reçoit une partie de l'énigme.

Exemple de 2 parties d'énigme :

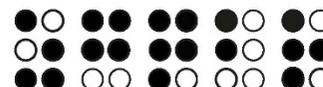
LA CASQUETTE CODÉE - 1 - UNITÉ 1

Renard a protégé ses précieuses casquettes de la convoitise de ses voisins de chambre en les enfermant dans un sac. Un cadenas à chiffre sécurise ce sac, mais quel est le code déjà ?

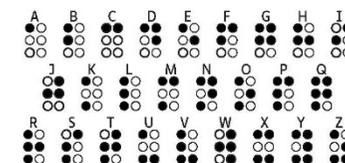
LA CASQUETTE CODÉE - 1 - UNITÉ 2

Quelle est l'utilité de tous ces points et chiffres, échangez avec l'équipe A pour essayer d'y voir plus clair !

Renard est certain que ces drôle de petits points peuvent l'aider. Mais comment ?



L	B	E	U	H	N	I	W	Q	Y
A	C	A	T	K	O	N	G	U	R
H	E	Z	P	A	Y	F	N	E	I
D	J	O	S	V	U	M	S	X	N



0	9	3	8	9	1	7	4	4	5
2	1	7	8	7	4	2	8	9	3
3	2	7	3	6	2	7	3	2	8
2	0	4	5	8	0	1	1	7	2

C'est à votre équipe de renseigner le code final, mais comment savoir quels chiffres renseigner ?

Les 2 unités vont devoir communiquer et échanger sur les informations dont elles disposent afin de résoudre l'énigme. En effet, ces informations sont complémentaires et indispensables à la résolution.

[Générateur d'énigmes](#)

FIN DU JEU

● Déclenchement

Le jeu prend fin dans deux cas de figure :

- Les joueurs ont résolu 3 énigmes et innocenté 3 suspects.
- Les joueurs ont utilisé 2 fois l'ensemble du paquet de cartes mouvement. Dans ce cas, il est possible de tenter de « deviner » le coupable.

● Proposition du coupable

Elle s'effectue dès que le jeu est terminé. Les joueurs désignent leur coupable et on procède à la vérification en dévoilant la carte isolée en début de partie.

Si elle est identique à la proposition des joueurs alors c'est une victoire. Sinon, ce n'est pas grave, ils peuvent retenter leur chance.

AIDES DE JEU

● Résumé des règles

Voici un résumé des règles en 5 points pour comprendre rapidement la logique de jeu ou rejouer facilement.

- 1. Concertation dans chaque unité** et proposition du déplacement.
- 2. Choix par les joueurs** du déplacement à réaliser.
- 3. Positionnement de l'enquêtrice** sur le plateau de chaque unité et échange d'informations si c'est possible (cf règles).
- 4. Type de case atteinte :**
 - si case témoin : chaque unité reçoit une partie de l'énigme
 - si case bonus/malus : les joueurs piochent une carte
 - si case vide : on reprend à l'étape **1**.
- 5. Proposition du coupable** si une condition de fin de partie est atteinte.

● FAQ

- Lorsque l'enquêtrice se déplace, pouvons-nous donner des informations du plateau par rapport à sa case de départ et sa case d'arrivée ? → **Oui**. Il est même fortement conseillé de la faire.
- Une unité peut-elle dire précisément pourquoi elle choisit telle ou telle case d'arrivée (par exemple : il y a un témoin en J10) ? → **Oui**.
- Est-il possible d'aider les joueurs lors de la résolution d'une énigme. → **Oui**. Il existe pour chaque type d'énigme des conseils pour aider les joueurs. Lien : [TIPS](#).
- Existe-il un document pour présenter le jeu aux joueurs ? → **Oui**. Vous le retrouverez ici : [Déroulé](#). Il est à utiliser en le complétant des affiches.

● Liste des cartes Bonus/Malus et Communication



Vous devez rejoindre la case du témoin représenté (ici Vipère casquette, mais existe également avec Vipère chapeau et Vipère).



Normalement le jeu prend fin lorsque le paquet de cartes a été mélangé 2 fois. Les joueurs gagnent un mélange du paquet de plus.



Les joueurs annulent le mouvement effectué et repositionnent l'enquêtrice sur la case précédente.



Les joueurs doivent positionner l'enquêtrice sur une des cases dont les coordonnées (ligne et colonne) sont écrites sur le plateau.



Chaque unité défausse la 1^{ère} carte de sa pioche de cartes mouvement.



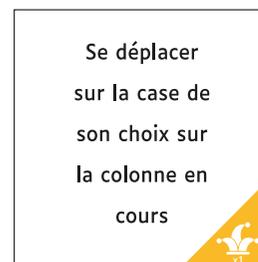
Une unité montre son énigme pendant 5s à l'autre unité puis elle ne peut répondre que par OUI ou NON aux questions de l'unité ayant observé l'énigme.



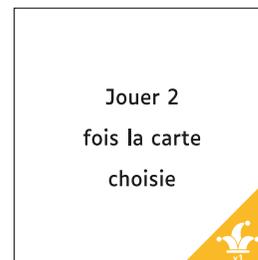
Les joueurs peuvent combiner les 2 cartes mouvement tirées au sort par chaque unité et les jouer comme un seul mouvement.



Les joueurs positionnent l'enquêtrice sur la case de leur choix sur la ligne où elle se trouve actuellement (c'est-à-dire sur une des cases de A à L).



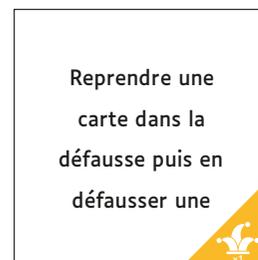
Les joueurs positionnent l'enquêtrice sur la case de leur choix sur la colonne où elle se trouve actuellement (c'est-à-dire sur une des cases de 1 à 10).



Les joueurs jouent 2 fois la carte mouvement choisie lors de l'étape 3 du tour de jeu.



Les joueurs ne sont pas obligés de respecter le point d'arrivée de la carte mouvement. Ils peuvent positionner l'enquêtrice sur n'importe quelle case du mouvement.



Une unité reprend une carte dans sa défausse puis défausse une carte.

Utiliser la forme suivante :

Les joueurs doivent utiliser la forme représentée sur la carte (existe avec une autre forme).

Rejouer la carte choisie au tour précédent (défausser 2 cartes)

Les joueurs doivent rejouer la carte mouvement choisie au tour précédent mais doivent tout de même défausser une carte mouvement par unité.

Situation de com' !?

Votre moyen de communication : l'écriture ! (Dessin interdit)

Chaque membre du groupe doit parler à tour de rôle !

Une unité ne peut communiquer qu'en écrivant. Dans l'autre unité, chaque membre doit s'exprimer à tour de rôle.

Situation de com' !?

Vous pouvez uniquement répondre par oui ou non !

Un seul membre de votre groupe peut communiquer avec l'autre groupe !

Une unité ne peut répondre que par oui ou non. Dans l'autre unité, un seul membre peut communiquer avec l'autre unité.

Situation de com' !?

Un seul membre de votre groupe peut communiquer avec l'autre groupe !

Gestes et mimes interdits !

Dans une unité, un seul membre peut communiquer avec l'autre unité. Dans l'autre unité, les gestes et les mimes sont interdits.

Situation de com' !?

Vous tournez le dos à l'autre groupe !

Vous tournez le dos à l'autre groupe !

Une unité tourne le dos à l'autre unité. L'autre unité tourne le dos elle aussi.

Situation de com' !?

Vous tournez le dos à l'autre groupe !

Vous pouvez uniquement répondre par oui ou non !

Une unité tourne le dos à l'autre unité. Une unité ne peut répondre que par oui ou non.

Situation de com' !?

Chaque membre du groupe doit parler à tour de rôle !

Votre moyen de communication : l'écriture ! (Dessin interdit)

Dans une unité, chaque membre doit s'exprimer à tour de rôle. Dans l'autre unité, seul l'écriture est autorisée comme moyen de communication.

VARIANTES

Nous vous proposons ici des variantes qui poursuivent différents buts :

- Faciliter le jeu
- Diminuer la durée de la partie
- Augmenter l'expérimentation des savoir-être

REMARQUE : vous avez, bien évidemment, l'entière liberté de changer les règles de façon à ce que cela convienne mieux à votre groupe.

● Cartes mouvement

- Piocher une carte pour l'ensemble des joueurs au lieu d'une par unité. Appliquer ensuite les règles habituelles.
- Après avoir pioché sa carte, chaque unité montre sa carte à l'autre unité afin que chacune envisage le déplacement à réaliser.
- Augmenter le nombre d'utilisations du paquet de cartes (3 au lieu de 2 par exemple).

● Cartes communication

- À utiliser après au moins une partie.
- L'animateur attribue la carte qu'il a choisie.
- Créer vos propres contraintes de communication.

● Énigmes

- Possibilité de les jouer sans utiliser le reste du jeu.
- Réduire le nombre d'énigmes à résoudre pour mettre fin au jeu.
- Jouer des énigmes plus difficiles (elles font appel à une communication encore plus précise entre les unités). Les énigmes sont disponibles sur la plateforme [THE GAME](#) et sont classées selon 3 niveaux.
- Créer vos propres énigmes pour les adapter à vos joueurs.