

Coup monté

TUTORIEL

Les impressions

COUP MONTÉ

UNIVERS 3



Jeu coopératif dans lequel il faut identifier le coupable en partageant des informations afin de résoudre collectivement des énigmes.
Savoir-être concernés : communication, leadership, force de proposition...

RETOUR

TUTOS

MATÉRIEL

GÉNÉRATEURS

RESSOURCES

BADGES

TUTOS

Prenez connaissance des règles du jeu et conservez l'aide de jeu à proximité pendant la partie.

Règles du jeu

Aide de jeu

Cliquer sur les boutons pour ouvrir les PDF. Puis, télécharger et imprimer. 2 aides de jeu sont nécessaires.

MATÉRIEL

Vous trouverez ci-dessous le matériel imprimable pour jouer vos 1ères parties. Pour vos futures parties, vous pourrez utiliser les générateurs disponibles dans la section suivante.

Kit de base - à imprimer une seule fois

Les cartes

Cartes "Mouvement"

Cartes "Bonus / malus"

Cartes "Communication"

Les suspects

Fiches des suspects

Cartes "Suspects"

Aide à la présentation du jeu

Déroulé

Affiches

Cliquer sur les boutons pour ouvrir les PDF. Puis, télécharger et imprimer.

DÉROULÉ

Ce document est là pour aider l'animateur (surtout lors des 1ères parties). Il permet d'expliquer le jeu au joueur pas à pas. Il fonctionne de pair avec les affiches

AFFICHES

Ces documents sont à afficher à proximité des joueurs. Ils permettent à l'animateur d'expliquer le fonctionnement du jeu (au niveau du plateau). Pour le plan de chaque unité, il est recommandé (si cela est possible) de les imprimer sur du papier transparent pour pouvoir les superposer.

Kit à générer pour de prochaines parties

Les plateaux (Formateur / Groupe A / Groupe B)

Plateau 535

Plateau 462

Plateau 380

Enigme Staff [*]

Énigme 11149

Énigme 78788

Énigme 95959

Enigme Clés [*]

Énigme 12212

Énigme 44448

Énigme 64571

Enigme Casquette [*]

Énigme 1410

Énigme 32659

Énigme 78745

Enigme Labyrinthe [**]

Énigme 1

Énigme 2

Énigme 3

Enigme Dominos [**]

Énigme 1

Énigme 2

Énigme 3

Enigme Bagages en vrac [***]

Énigme 1

Énigme 2

Énigme 3

Tips et solutions

Tips et solutions

Retrouvez ici tout le nécessaire pour vos 1^{ères} parties (plateaux et énigmes).

ÉNIGMES

Elles sont de 3 niveaux représentés par [*] [**] [***]. Nous vous conseillons de jouer dans un 1^{er} temps avec celles de niveau 1.

TIPS & SOLUTIONS

Astuces pour aider les joueurs lorsque les blocages persistent et solutions des énigmes pour vérification.

GÉNÉRATEURS

DE L'HÔTEL
Nouveau Plateau
Formateur Unité A Unité B
Télécharger
Dossier n° F-771
aux techniques : C1 - G4

Générateur de plateaux pour le formateur et les joueurs.
Procédure :

1. Cliquer sur Nouveau Plateau
2. Sélectionner le plateau (Formateur par exemple)
3. Cliquer sur Télécharger (génération d'une image correctement dimensionnée)
4. Enregistrer cette image
5. Répéter les points 2 à 4 avec Unité A et Unité B
6. Imprimer les 3 images générées

Chaque plateau porte le même numéro précédé d'une lettre (F pour Formateur, A pour Unité A & B pour Unité B) → cf. zone en surbrillance

Grand écran

- COUP MONTÉ - LES ÉNIGMES -



Ici, tu peux :

- Générer de nouvelles énigmes et les imprimer
- Retrouver les énigmes existantes et les imprimer
- Résoudre les énigmes

IMPRIMER

JOUER

GÉNÉRATEUR ÉNIGMES

Vous pouvez sur cet écran : générer de nouvelles énigmes, réimprimer une énigme déjà jouée ou la résoudre en ligne. Pour la réimpression ou la résolution, il suffit d'indiquer le numéro de celle-ci et de se laisser guider

Grand écran

- IMPRIMER UNE ÉNIGME -

MENU

IMPRIMER

Écran : choix du type d'énigme à générer
Le bouton MENU permet de revenir au début.

JE GÉNÈRE UNE NOUVELLE ÉNIGME DE TYPE :



LANCER L'ÉNIGME

Cliquer sur lancer l'énigme pour atteindre l'écran suivant.

3

MENU TÉLÉCHARGER

1

FORMATEUR

2

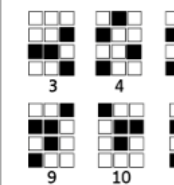
LA BONNE CLÉ - UNITÉ A - 612

LA BONNE CLÉ - UNITÉ B - 612

Les coffres des clients ont tous été modernisés. Les traditionnelles clés ont été remplacées par des digicodes. Echangez avec l'équipe en votre possession.

Les coffres des clients ont tous été modernisés. Les traditionnelles clés ont été remplacées par des digicodes. Echangez avec l'équipe en votre possession.

1. Cliquer sur TÉLÉCHARGER pour générer l'image (de l'énigme) à imprimer. L'image est correctement dimensionnée.
2. Cliquer sur FORMATEUR pour atteindre l'écran suivant.
3. Le bouton MENU permet de revenir au début.



MENU TÉLÉCHARGER

LA BONNE CLÉ - FORMATEUR -

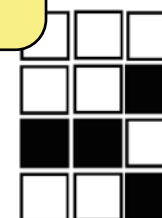
Les tips et pistes d'animation

Penser à traiter l'énigme en 2 temps :

- * le 1er : identifier la clé
- * le 2ème : identifier les touches du digicode
- * Trouver un vocabulaire, un référentiel commun
- * Trouver les éléments discriminants de la clé : sa tête, son emplacement / biseau etc., les touches et les colonnes pour le digicode

Cliquer sur TÉLÉCHARGER pour générer l'image des tips et solutions à imprimer. L'image est correctement dimensionnée.

Énigme n° 612
Unité la n°3
Les codes à actionner sont les suivantes :



Les grilles d'auto-analyse

Debrief Énigme

Auto-Analyse de fin de partie

DEBRIEF ÉNIGME

Document permettant d'effectuer un retour après la résolution d'une énigme afin que les joueurs puissent s'améliorer lors de la résolution suivante.

AUTO-ANALYSE

Document de fin de partie pour que chaque joueur puisse s'auto-évaluer sur sa mise en œuvre des différents savoir-être sollicités dans ce jeu.