

THE GAME

Coup de pression

RÈGLES DU JEU

« Coup de pression » 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

- Le but du jeu
- Le matériel
- Résumé des règles

MISE EN PLACE

- Les rôles
- Le plateau
- L'appli-compagnon

JEU

- Les questions
- Les mini-jeux
- La fin de jeu

NIVEAUX

- Les pré-niveaux
- Les niveaux de 1 à 3

RÉGLAGES

- Les paramètres de l'appli
- La taille de l'hôtel
- Les contraintes

ANNEXES

- Suggestions
- FAQ

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.

PRÉSENTATION

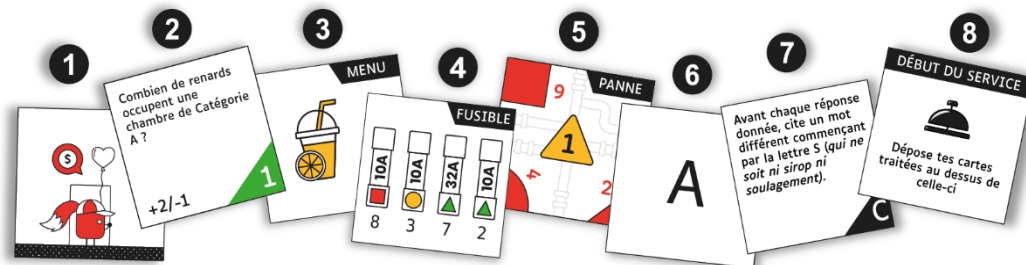
Le but du jeu

Le contexte : le joueur, un employé d'hôtel, vit un service en accéléré. Son responsable lui pose des questions pour obtenir des informations sur les clients. En parallèle, il doit traiter des urgences : préparation des menus, incidents...

L'objectif : répondre au plus de questions possibles, dans un temps donné, tout en traitant les urgences.

Les savoir-être concernés : ce jeu permet de travailler la gestion du stress : capacité à garder le contrôle de soi pour agir efficacement face à des situations irritantes, imprévues ou stressantes.

Le matériel

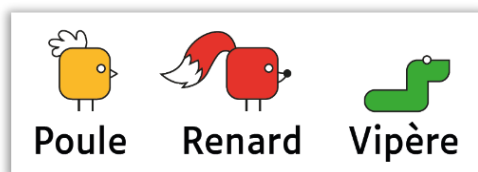


Le jeu est composé de :

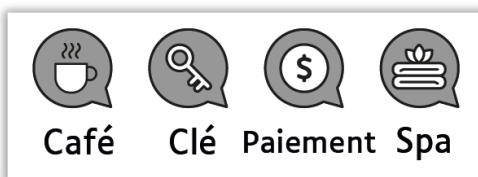
- 48 cartes chambres (1)** représentant les clients de l'hôtel (poule, renard ou vipère). Chaque client peut avoir des accessoires avec lui (chapeau, ballon...) et/ou faire une demande sous la forme d'une bulle (4 types de demandes)
- 72 cartes questions (2)**
- 9 cartes menus (3)**

- **3 cartes fusibles (4)**
- **5 cartes pannes (5)** dont la carte de référence pour le placement des cartes
- **10 cartes repères (6)** : 5 lettres et 5 chiffres
- **18 cartes contraintes (7)** : ces cartes sont une option supplémentaire de jeu et peuvent être ajoutées pour rendre la partie plus difficile
- **1 carte de dépôt (8)** : les *cartes questions* traitées sont posées dessus, cette carte permettant de s'assurer du sens de la pile lors de la comptabilisation des points.

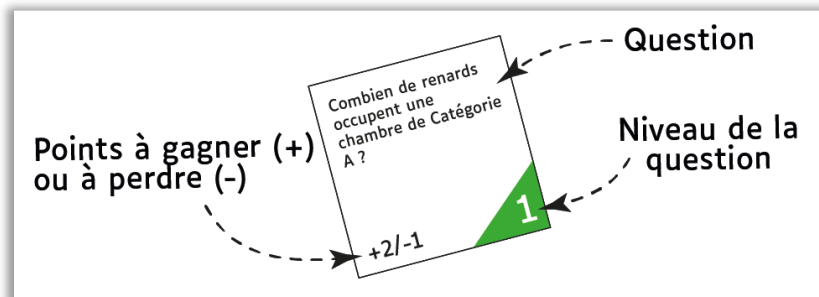
Voici les graphismes pour les clients :



Les demandes formulées par les clients, sur les **cartes chambres**, peuvent être de 4 natures différentes :



Les **cartes questions** fonctionnent de la façon suivante :



Une appli-compagnon en ligne est également nécessaire. Elle est accessible depuis un ordinateur, tablette ou encore téléphone portable. Elle ne nécessite pas d'installation.

Lien :

<https://www.retravailler-eprogames.org/thegame/univers2/U2-APPLI/index.html>

QR code



● Résumé des règles

Voici un résumé des règles en 10 points pour comprendre rapidement la logique de jeu ou rejouer facilement.

1. Constituer l'hôtel : en faisant un tableau de cinq colonnes par cinq lignes avec les *cartes chambres* puis positionner les *cartes repères*.

2. Préparer les questions : le responsable constitue le paquet de *cartes questions* selon le niveau choisi. Il pose 3 *cartes questions* face cachée sur la table.

3. Préparer les mini-jeux : selon les mini-jeux choisis, le joueur dispose les *cartes menus*, *cartes fusibles* et/ou *cartes pannes* par paquet à proximité de l'appli-compagnon.

4. Régler l'appli-compagnon : le joueur sélectionne le niveau sur l'appli-compagnon ou fait ses propres réglages.

5. Lancer la partie : le joueur clique sur « démarrer » dans l'appli-compagnon.

6. Le responsable lit les questions : le responsable lit une nouvelle question à voix haute à chaque nouvelle notification et place chaque nouvelle carte, face visible, à la suite de la précédente.

7. Le joueur répond aux questions : dès que le joueur répond à une question, il donne la carte au contrôleur. Le joueur traite en parallèle les mini-jeux faute de quoi il perd la partie.

8. Le contrôleur note les réponses : le contrôleur pose la carte traitée par le joueur sur la carte prévue à cet effet et note la réponse.

9. Comptabiliser les pénalités : les cartes non traitées sont regroupées par paquet de 3 et 1 point est perdu pour chaque paquet (les cartes en trop ne sont pas prises en compte).

10. Comptabiliser les points : les réponses du joueur sont vérifiées à l'aide des notes du « contrôleur » et le score est comptabilisé selon le niveau de chaque question.

MISE EN PLACE

Les rôles

3 personnes sont nécessaires pour une partie :



Le joueur : son rôle est de répondre au plus de questions possibles, dans leur ordre d'arrivée, et de régler les urgences dans le temps imparti. C'est grâce aux *cartes questions* que le joueur marque des points. Après chaque réponse, il donne la carte traitée au contrôleur.



Le responsable : son rôle est de lire les questions. Il tient entre ses mains le paquet de *cartes questions*. Dès qu'une notification apparaît sur l'appli-compagnon, il tire une nouvelle *carte question* et la lit à voix haute. Une fois lue, il pose la carte à côté de celle précédemment lue, à la verticale ou l'horizontale selon l'espace disponible sur la table. Ainsi, toutes les *cartes questions* se trouvent les unes à côté des autres, dans leur ordre de lecture pour permettre au joueur de les traiter dans le bon ordre (voir « *Placement des questions* »).



Le contrôleur : son rôle est de collecter les *cartes questions* traitées et de noter les réponses du joueur. Les réponses peuvent être notées sur papier libre ou sur la

feuille de score fournie. Les réponses seront vérifiées en fin de partie.

Le plateau

Tirer au sort 25 *cartes chambres* en les disposant en 5 rangées de 5 colonnes, comme dans l'exemple ci-dessous.

Disposer les *cartes repères* de la façon suivante :

- Les cartes avec des chiffres : à la verticale, à gauche du plateau, de bas en haut. Ce sont les étages de l'hôtel.
- Les cartes avec des lettres : à l'horizontale, en haut du plateau, de gauche à droite. Ce sont les catégories de chambre.

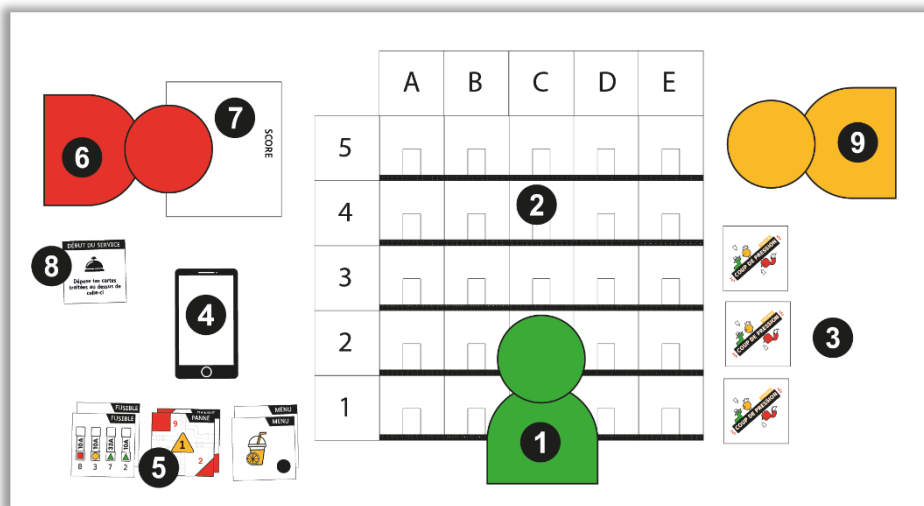
	A	B	C	D	E
5					
4					
3					
2					
1					

Préparer le paquet de **cartes questions** selon le niveau choisi. Pour rappel, le niveau est indiqué dans le coin inférieur droit. Pour une partie de niveau 1, mélanger les 30 *cartes questions* de niveau 1 (voir « Les niveaux de 1 à 3 » pour les autres niveaux).

Sur l'un des côtés de l'hôtel, disposer **3 cartes questions** sur la table, face cachée, les unes à la suite des autres. N.B. : prévoir suffisamment d'espace pour les prochaines *cartes questions*, car elles vont se juxtaposer les unes à côté des autres au fur et à mesure de la partie.

De l'autre côté de l'hôtel, positionner les **cartes menus, pannes et fusibles** par paquets, à proximité les unes des autres et près de l'**appli-compagnon**.

Voici, ci-dessous, nos recommandations de mise en place pour le plateau et les participants :



N.B. : il est possible d'inverser les éléments si le joueur est gaucher ou se sent plus à l'aise dans une autre configuration.

- **Le joueur (1)** est placé face à l'**hôtel (2)** pour pouvoir répondre aux questions. Face cachée, il a déjà **3 cartes questions en attente (3)** avant de démarrer la partie. De l'autre côté, le

joueur a une vision sur l'**appli-compagnon (4)** pour pouvoir surveiller le temps du service mais aussi réaliser les mini-jeux. Les 3 paquets de **cartes menus, pannes et fusibles (5)** sont à proximité de l'appli-compagnon.

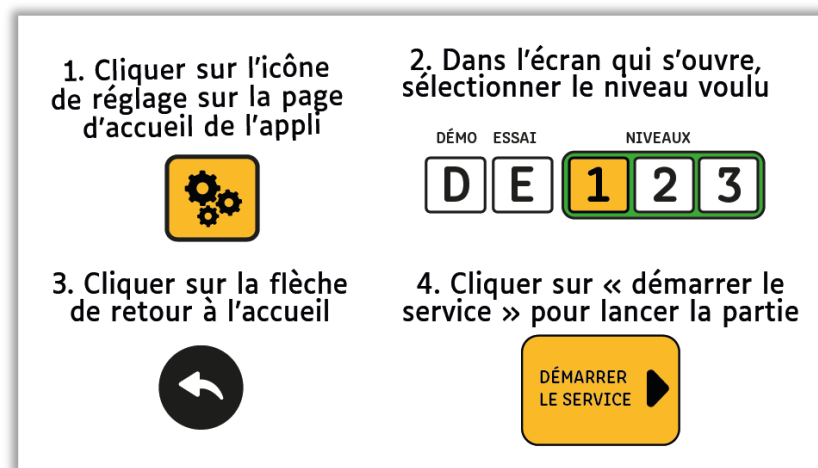
- **Le contrôleur (6)** est placé à gauche du joueur. Il a avec lui la **feuille de score (7)** pour noter les réponses du joueur. Il a également à proximité la **carte de dépôt (8)** sur laquelle il dépose les *cartes questions* données par le joueur lorsque ce dernier les a traitées.
- **Le responsable (9)** est à droite du joueur et proche des questions pour pouvoir en déposer de nouvelles.

● L'appli-compagnon

L'appli compagnon permet de régler le niveau ou de définir des paramètres personnalisés (voir « Les paramètres de l'appli »). Elle sert également de chronomètre pour la partie.

Lancer l'appli-compagnon en veillant à bien mettre le son.

Choisir le niveau, par exemple le niveau 1. Puis « démarrer le service » pour lancer la partie.



● Les questions

Les questions constituent la partie principale du jeu. Elles permettent de faire gagner des points au joueur. L'objectif est d'en traiter le plus possible.

Exemple de question : « Combien de vipères portent un chapeau ? ».



Le joueur : en observant le plateau devant lui, il doit répondre le plus rapidement possible, à l'oral, aux questions posées. Il doit y répondre dans l'ordre dans lequel elles sont disposées et ne peut pas passer une question. Lorsqu'il répond à une *carte question*, il la donne au contrôleur.



Le responsable : à chaque nouvelle notification, il tire une *carte question* et la lit à voix haute même si le joueur est concentré sur autre chose. L'objectif ainsi visé est de générer du stress chez le joueur. Après lecture de la carte, il dispose la carte concernée à la suite des autres, face visible (voir « *Placement des questions* »).



Le contrôleur : pour chaque réponse donnée par le joueur, il collecte la *carte question* qu'il pose sur la pile, au-dessus de la *carte dépôt*, et note la réponse du joueur sur papier libre ou sur la feuille de score fournie.

● Questions en attente

Le joueur doit d'abord répondre aux *cartes questions* en attente, face cachée. Ces 3 cartes ont pour but de générer un stress chez le joueur qui accumule du retard dès le début de la partie.

La consigne suivante peut être donnée avant de lancer la partie : « Votre collègue, qui a assuré le service précédent, n'a pas eu le temps de traiter

toutes les questions du responsable. Il vous a laissé trois messages en attente. »

Le joueur commence donc la partie en traitant d'abord ces questions. Il est libre de retourner, face visible, la première question, la traiter, puis de retourner la deuxième et ainsi de suite ; ou de retourner directement les trois cartes questions et de les traiter une par une.

● Nouvelles questions

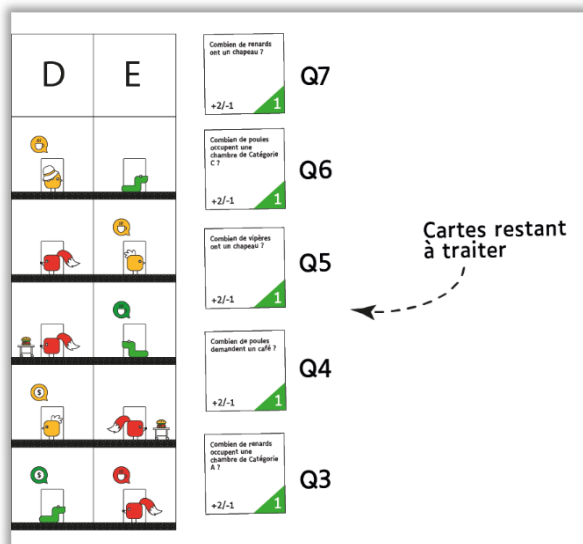
L'appli-compagnon rythme le déclenchement des questions. Une nouvelle question doit être lue par le responsable dès qu'une sonnerie de téléphone retentit. Sur l'appli-compagnon, près du chronomètre, la bulle de notification devient orange et le chiffre change en même temps que le bruitage du téléphone.



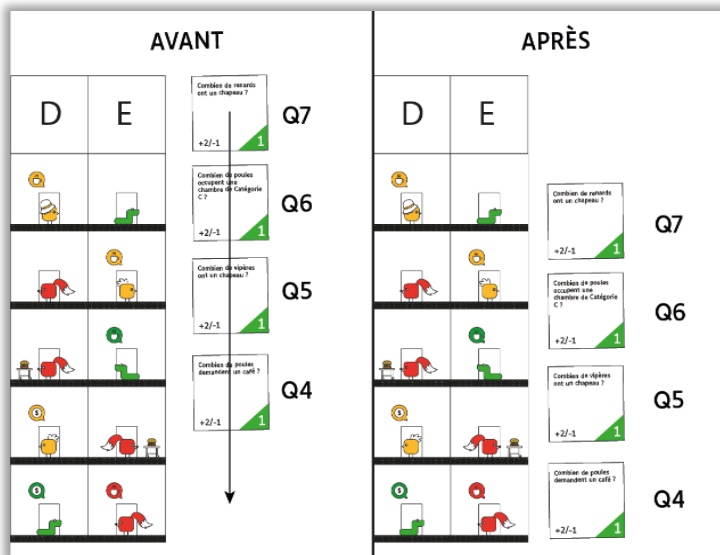
● Placement des questions

Le responsable veille à placer les *cartes questions* dans leur ordre d'arrivée, les unes à la suite des autres. Selon la place disponible sur la table, les cartes peuvent être placées à l'horizontale voire sur plusieurs lignes.

Voici, ci-dessous, un exemple de disposition des cartes pour que le joueur puisse les traiter dans le bon ordre.



Le responsable aide le joueur dans la fluidité de la partie, par exemple en rapprochant les *cartes questions* quand le joueur a répondu et laissé un espace vide.



● Fin des questions

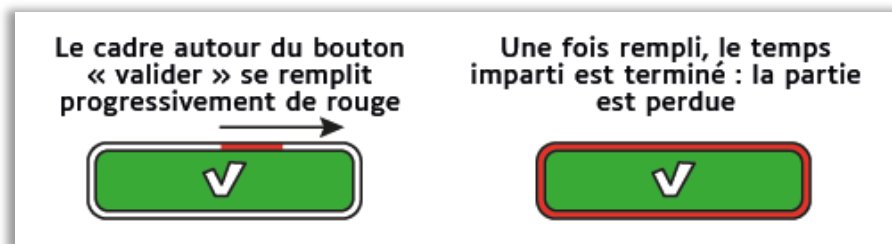
Durant les 20 dernières secondes de jeu, il n'y a plus de nouvelles questions. Le joueur peut donc tenter de répondre aux questions non traitées restantes.

● Les mini-jeux

Les mini-jeux sont des aléas lancés automatiquement par l'appli-compagnon. Ils ont pour objectif d'interrompre le joueur et de le perturber dans les réponses aux questions. Ils ne font pas gagner de points.

Pour chaque mini-jeu, le joueur doit trouver une combinaison ou un code et appuyer sur le bouton « valider » avant la fin du temps imparti. En cas d'erreur, il peut recommencer jusqu'à la fin du décompte. Mais s'il ne trouve pas la solution dans le temps donné, alors la partie est interrompue et les points de la partie ne sont pas comptabilisés.

Le temps imparti est matérialisé par le remplissage du cadre autour du bouton « valider » :

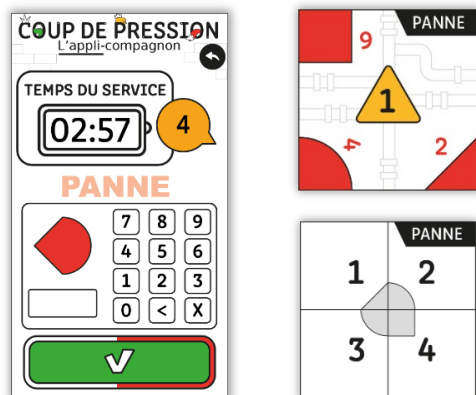


Il existe trois mini-jeux :

- Panne
- Fusible
- Menu

● Panne

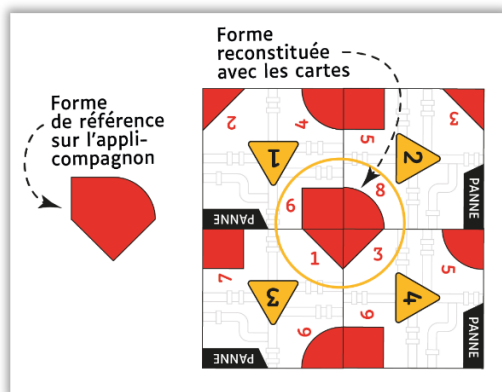
Un symbole de panne s'affiche sur l'appli-compagnon. Le joueur doit reconstituer le code de la panne pour la résoudre.



Pour cela, le joueur a, à sa disposition, les **cartes pannes** :

- 4 cartes numérotées de 1 à 4 et comportant des formes géométriques dans les coins (quart de cercle, carré, triangle) ;
- 1 carte de référence qui permet de connaître le sens de positionnement des cartes (1 exemple de forme est donné au milieu de la carte).

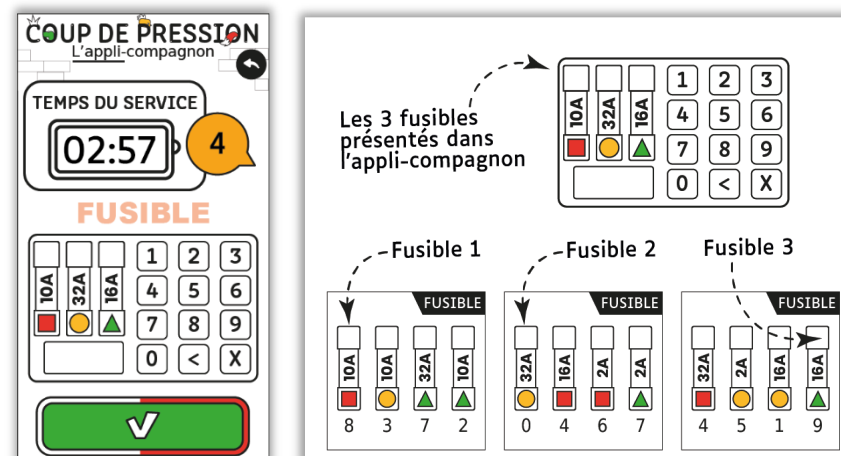
Voici un exemple de positionnement des cartes selon le symbole affiché précédemment :



Une fois le symbole reconstitué, le joueur saisit le code dans l'appli-compagnon à partir des chiffres inscrits à côté de chacune des formes. Le code doit être renseigné en respectant l'ordre des cartes de 1 à 4. Dans l'exemple ci-dessus, le code à saisir dans l'appli-compagnon est le 6813. Le joueur doit ensuite cliquer sur le bouton « valider ».

● Fusible

Trois fusibles s'affichent sur l'appli-compagnon. Le joueur doit saisir la référence de chaque fusible pour réparer la coupure de courant.



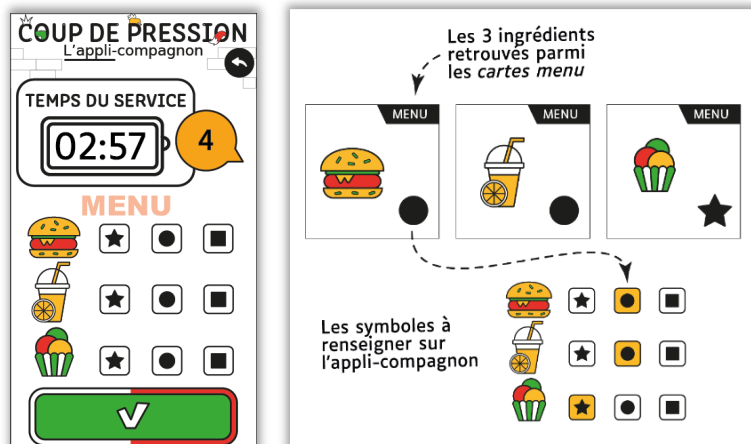
En s'aidant des 3 **cartes fusibles**, le joueur doit reconstituer le code.

- Le fusible 10A avec le carré rouge correspond au code 8,
- Le fusible 32A avec le cercle jaune correspond au code 0,
- Le fusible 16A avec le triangle vert correspond au code 9.

En suivant l'ordre de gauche à droite, le joueur doit donc saisir le code 809 sur l'appli compagnon. Il doit ensuite cliquer sur le bouton « valider ».

● Menu

Un menu du jour s'affiche sur l'appli-compagnon. Le joueur doit servir les bons aliments et renseigner les bons pictogrammes pour lancer la préparation.



En s'aidant des 9 **cartes menus**, le joueur doit sélectionner le bon symbole pour chaque catégorie d'aliment. En prenant l'exemple ci-dessus, le joueur doit retrouver le burger, le jus de citron et les boules de glace parmi ses cartes et saisir le code : rond, rond, étoile dans l'appli.

Une fois le symbole renseigné pour chaque catégorie d'aliment, le joueur doit cliquer sur le bouton « valider ».

● La fin de jeu

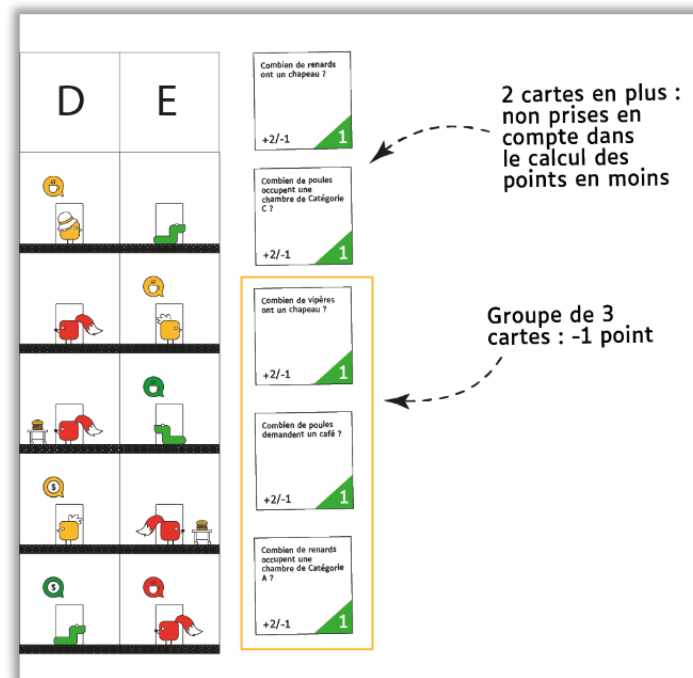
Le jeu prend fin dans deux cas de figure :

- Le joueur a échoué lors d'un mini-jeu. La partie s'est alors arrêtée avant la fin du service. Les points ne sont pas comptabilisés.
- Le joueur a bien réalisé l'ensemble des mini-jeux durant la partie, alors la partie se termine à la fin du temps imparti pour le service. Les points sont bien comptabilisés puisque le service est réussi.

● Les questions non traitées

Après la fin du service, les **cartes questions** lues par le responsable mais non traitées par le joueur sont encore face visible sur la table. Ces cartes sont comptabilisées par groupe de 3. Ainsi, chaque groupe de 3 cartes équivaut à -1 point. S'il y a des cartes en plus, elles ne sont pas comptabilisées.

Voici un exemple avec 5 cartes non traitées (le joueur obtient une pénalité de -1 point) :



Une fois le calcul fait, les cartes non traitées peuvent être retirées de la table.

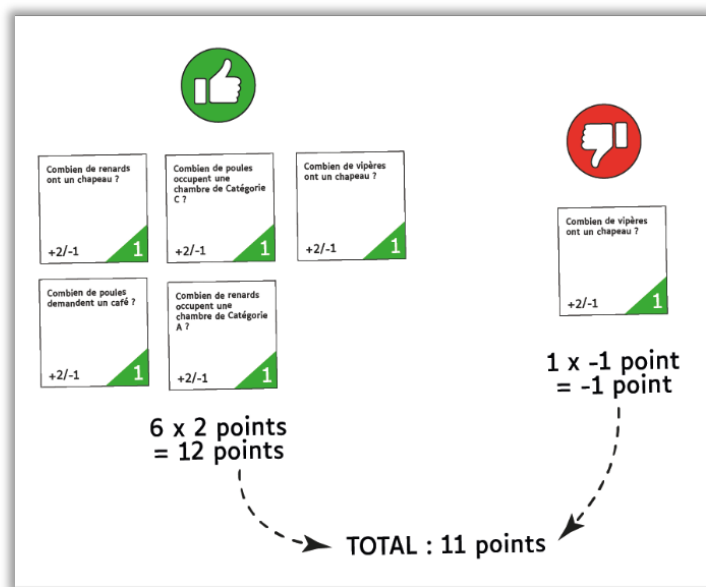
● Les questions traitées

Les notes du contrôleur sont reprises. Chacune des questions traitées est vérifiée. Le joueur gagne ainsi des points si la réponse est bonne.

Le nombre de points dépend du niveau de la question (*le nombre de points est rappelé sur chaque carte*) :

- Niveau 1 : 2 points
- Niveau 2 : 4 points
- Niveau 3 : 6 points

En cas d'erreur, il obtient une pénalité de -1 point, quel que soit le niveau de la carte. Par exemple, si le joueur a répondu correctement à 6 questions de niveau 1, mais a donné une mauvaise réponse pour la 7^e question, alors cela donne :



● Le score final

Pour obtenir le score final, il suffit de retirer les pénalités des cartes non traitées, si tel est le cas. Dans l'exemple donné, il y avait une pénalité de -1 point. Cela donne donc 12-1. Le score final est donc de 11 points.

NIVEAUX

● Les pré-niveaux

Il existe 2 pré-niveaux :

- **D / Démo** : ce pré-niveau n'est pas jouable en tant que tel. Il sert uniquement pour la démonstration des mini-jeux. La démo est facilitée par une apparition rapide du mini-jeu sélectionné et une durée réglée au maximum permettant un affichage long. Par défaut, le mini-jeu sélectionné est « menu ». Pour faire la démonstration d'un autre mini-jeu, le sélectionner en personnalisant les paramètres (voir « Les paramètres de l'appli »).
- **E / Essai** : ce pré-niveau permet d'essayer le jeu et de se familiariser sans enjeu. Aucun mini-jeu n'est sélectionné par défaut. Il est possible d'en ajouter un ou plusieurs (voir « Les paramètres de l'appli ») pour les tester avant de passer à une partie de niveau 1.

● Les niveaux de 1 à 3

Il existe 3 niveaux. Ils s'appuient sur :

- Un ensemble de paramètres préréglés sur l'appli-compagnon (il est possible de réaliser des réglages personnalisés, voir « Les paramètres de l'appli »),
- Une difficulté progressive des questions.

Voici, pour chaque niveau, le paquet de **cartes questions** à préparer :

	Cartes niv. 1	Cartes niv. 2	Cartes niv. 3
Niveau 1	30		
Niveau 2	10	20	
Niveau 3	5	10	15

RÉGLAGES

Pour renforcer ou diminuer l'impression de stress, nous avons déterminé plusieurs réglages, en plus des niveaux. L'objectif est de permettre à chaque joueur d'expérimenter une situation de stress suffisante pour trouver les moyens d'y faire face et d'améliorer sa performance.

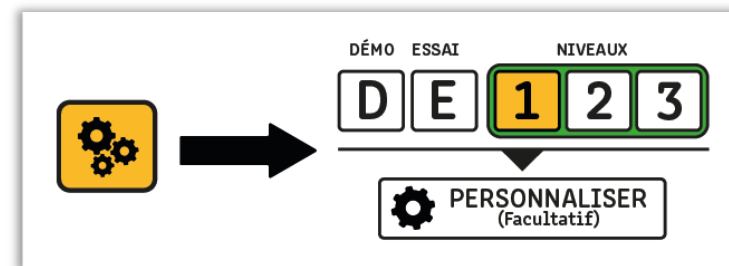
À la fin de sa partie, le joueur doit analyser la difficulté rencontrée pour prévoir les réglages de la suivante. Pour cela, nous invitons chaque joueur à se questionner après chaque partie : la partie a-t-elle été trop stressante ou pas assez ? quels paramètres peuvent-être modifiés, ajoutés ou supprimés ?...

Voici quelques exemples concrets :

- Si le joueur n'a pas été suffisamment interrompu dans le traitement des questions, il peut être utile d'augmenter la « fréquence mini-jeu » et/ou de diminuer la « durée des mini-jeux ».
- Si le joueur a rapidement rattrapé son retard dans le traitement des questions, il est possible de diminuer le paramètre « fréquence max boss » ou de le faire passer à un niveau supérieur pour des questions plus difficiles.
- Si le joueur a été trop en difficulté pour répondre aux questions de niveau 1, il est possible de diminuer la taille de l'hôtel.

● Les paramètres de l'appli

Dans les paramètres de l'appli-compagnon, il est possible de choisir le pré-niveau ou niveau souhaité. Il est également possible de personnaliser le pré-niveau ou niveau choisi. Pour cela, cliquer sur l'icône de réglage sur la page d'accueil de l'appli-compagnon, choisir un pré-niveau ou niveau puis cliquer sur « Personnaliser ».



Les paramètres suivants sont réglables :

- **Temps global** (de 2 min à 6 min) : plus la partie est longue, plus le joueur est amené à ressentir une situation de stress. En effet, telle une course d'endurance, il doit tenir sur la durée, entre les différentes questions et les mini-jeux.
- **Fréquence max boss** (de 10 à 30 secondes) : plus le temps réglé est court, plus les questions du responsable seront fréquentes.
- **Fréquence des mini-jeux** (de 10 à 50 secondes) : plus le temps réglé est court, plus les mini-jeux seront fréquents et interrompent le joueur.
- **Durée des mini-jeux** (de 10 à 30 secondes) : plus le temps réglé est court, moins le joueur aura de temps pour réaliser les mini-jeux. Il doit donc être plus rapide sous peine de perdre la partie.
- **Mini-jeux actifs** : il est possible de sélectionner les 3 mini-jeux (panne, fusible, menu) ou d'en désélectionner certains si le joueur se sent en difficulté avec l'un d'entre eux.

Les réglages s'effectuent en cliquant sur le chiffre de chaque paramètre jusqu'à la valeur souhaitée ou en cochant les mini-jeux.

● La taille de l'hôtel

Par défaut, la taille de l'hôtel est de 5 x 5. Mais il est tout à fait possible d'en diminuer le nombre de colonnes et de lignes.

Par exemple, il est possible de passer l'hôtel en 4 x 4 ou 3 x 3. Moins le nombre de lignes et de colonnes est important, plus le jeu sera facile.

Exemple d'un plateau 3 x 3 :

	A	B	C
3			
2			
1			

● Les contraintes

Si le joueur n'éprouve pas suffisamment de difficulté et de stress, une contrainte peut être ajoutée à l'aide des **cartes contraintes**.



Chaque mot donné doit être nouveau et donc différent des précédents.



Le joueur : avant de cliquer sur « démarrer le service » sur l'application, il pioche une *carte contrainte* et la lit à voix haute. La consigne indiquée devra être respectée pendant toute la durée de la partie, avant chaque réponse à une question.

Si, par exemple, la consigne est de nommer un nom de pays, alors avant chaque réponse donnée, le joueur devra nommer un pays (ex : Allemagne 4 / Argentine 3 / ...).



Le contrôleur : en plus de la réponse donnée par le joueur à chaque question du responsable, le contrôleur note aussi la réponse donnée à la contrainte (sur papier libre ou sur la **feuille de score** fournie).

En fin de partie, les points tiennent compte du respect ou non de la contrainte. En cas de bonne réponse, et seulement si la contrainte a été respectée, les points sont accordés selon le niveau de la question (voir la rubrique « Le comptage des points »).

Aucun point n'est accordé à une réponse correcte si :

- Le joueur a oublié de respecter la contrainte pour la question concernée,
- Le joueur a donné un mot qu'il a déjà cité auparavant,
- Le joueur a cité l'un des mots interdits (notés sur la carte, entre parenthèses).

Si le joueur est trop en difficulté avec la partie entre parenthèses sur la carte, il est possible de ne pas en tenir compte. Dans l'exemple précédemment donné, le joueur devra donner un mot commençant par S mais ne perdra pas de point s'il cite les mots « sirop » ou « soulagement ».

ANNEXES

● Suggestions

● Le comptage des points

Lors des premières parties, il n'est pas indispensable de compter les points. Le choix peut être fait de ne les comptabiliser qu'une fois que le joueur a trouvé les bons réglages pour créer un niveau de stress adéquat.

● Le mélange des cartes

Si un même joueur ou plusieurs jouent au même niveau, il n'est pas nécessaire de renouveler entièrement le paquet de *cartes questions* ni le plateau de *cartes chambres*.

Pour le paquet de *cartes questions*, Il suffit simplement de le mélanger ou de remplacer quelques cartes par des cartes de niveau similaire. Cependant, pour le niveau 1, le remplacement des cartes n'est pas possible car ce niveau nécessite l'intégralité des *cartes questions* de niveau 1.

En ce qui concerne le plateau, il est possible de déplacer ou de remplacer une ou plusieurs *cartes chambres*.

● Le joueur n'a plus de questions

Ce cas de figure peut se produire pendant la partie ou dans les 20 dernières secondes, période où plus aucune notification n'apparaît. Le joueur a alors le choix d'attendre la prochaine question/fin de partie, ou bien de demander une nouvelle question. Dans ce dernier cas, il devra répondre à la question avant de passer à une nouvelle.

● Points pour les mini-jeux

Il n'est pas prévu de points pour les mini-jeux car ceux-ci servent uniquement à interrompre le jeu. Cependant, il est envisageable d'octroyer des points supplémentaires selon le nombre de mini-jeux réalisés. Le barème est à définir en amont (par exemple, 3 points pour chaque mini-jeu réalisé). Il est également possible d'accorder des points gradués : 1 point pour chaque mini-jeu réalisé lorsqu'un seul mini-jeu est sélectionné ; 2 points pour chaque mini-jeu lorsque deux mini-jeux sont sélectionnés ; 3 points dans le cas où tous les mini-jeux sont sélectionnés.

● FAQ

- Pour la question « **combien d'animaux se font face ?** », doit-on donner le nombre de paires ou le nombre total d'animaux ? La réponse attendue est le nombre total d'animaux. Cependant, il est préférable d'adopter un principe de tolérance vis-à-vis du joueur et d'accepter une réponse portant sur le nombre de paires.
- À quoi servent les **accessoires boisson, œuf ou burger** sur les *cartes chambre* ? Ils ne sont pas utiles pour répondre aux questions et servent simplement à distraire l'œil et augmenter la difficulté du jeu.
- « **Chapeau** », « **casquette** », c'est pareil ? Oui, lorsque l'on demande le nombre d'animaux portant des chapeaux, cela inclut tous les types de couvre-chef.
- **3e étage et dernier étage**, c'est quoi la différence dans la configuration de l'hôtel 3 x 3 ? Aucune. Le dernier étage et le 3^e étage correspondent au même étage.
- **L'appareil électronique utilisé pour l'appli s'éteint en cours de partie**, que faire ? Il faut modifier les paramètres de mise en veille de l'appareil.