



**Clés et pièces** est un jeu de rôles sur table estival, conçu pour occuper entre une et deux heures au moment de l'apéro à l'aide d'un dé à dix faces (d10) et quelques bouts de papier.

## LE CASTING

### ÉQUIPE ET ANIMATION

DANS **Clés et pièces**, les joueuses incarnent des personnalités mineures du PAF, des artistes, journalistes ou sportives en perte de vitesse de la fin des années 90 ou des stars montantes du début des années 2000. La fine équipe se réunit pour vider la salle au trésor d'un fort insulaire dans un jeu télévisé caritatif animé par Olivier Minne et Sarah Lelouch.

La table désigne de façon collégiale une personne pour prendre le rôle de l'**Animation**. Si aucune joueuse ne fait l'unanimité, on choisit la plus musclée.

Les joueuses restantes forment l'**Équipe** et choisissent un nom ainsi qu'une association dont elles souhaitent faire avancer la cause, par exemple la fondation "Un enfant, un manteau" (*amenez un enfant, repartez avec un manteau*).

Chaque personnalité est caractérisée par trois attributs, notés par une valeur de 1 à 9 :

- ✦ *Cervo* : sert pour les énigmes et les jeux,
- ✦ *Kosto* : sert pour les épreuves physiques,
- ✦ *Beuglo* : sert pour encourager les autres.

Les joueuses distribuent 15 points dans les attributs. Lors des épreuves, on lance le d10 : si le résultat du dé est inférieur ou égal à l'attribut, c'est un succès, sinon, c'est un échec. On peut forcer l'utilisation d'un autre attribut pour une épreuve en le diminuant définitivement de 1.

### HABITANTS DU FORT

QUELQUES personnages non-joueurs viennent prêter main-forte à l'**Animation** :

- ? Le Père Fouras pose des énigmes à aux candidats et candidates qui visitent sa vigie.
- 🗡 La Boule enferme les personnalités malchanceuses aux épreuves dans ses geôles.
- 👤 Passe-Partout et Passe-Temps guident l'équipe de salle en salle à travers le fort.

🐾 Felindra la dresseuse de tigres garde l'accès à la fontaine à boyards.

🐼 Les Maîtres du Temps forment le Conseil, anonymes sous leur masque de tigre.

## L'ÉMISSION

ON utilise les règles de l'émission Fort Boyard saisons 2003 à 2006 (présentée par Olivier Minne et Sarah Lelouch)<sup>1</sup>. De manière générale, on ne joue pas tant les épreuves que ce qui se passe à l'extérieur et les échanges quand l'**Équipe** galope dans le fort. Les membres de l'équipe se motivent et poussent leur cri de guerre, l'**Animation** souhaite la bienvenue aux téléspectateurs, on lance le **générique**.

L'émission est découpée en quatre séquences :

- ① Les épreuves,
- ② La salle du conseil,
- ③ Les aventures,
- ④ La salle du trésor.

## LES ÉPREUVES

DURANT les épreuves, l'**Équipe** tente d'amasser des clés 🗝 qui serviront à accéder à la salle du trésor. À tour de rôle, l'**Animation** désigne une personnalité qui accomplit l'épreuve, inventée ou choisie dans la liste en annexe.

La joueuse désignée effectue un jet de dé sur l'attribut associé à l'épreuve.

- 👍 Succès : l'épreuve rapporte 1 🗝, la joueuse décrit sa réussite,
- 👎 Échec : la personnalité est enfermée aux oubliettes par la Boule, la joueuse décrit son échec.

Une autre joueuse peut sacrifier de façon définitive un point de *Beuglo* pour :

- 🗨 Avant une épreuve : faire le jet à la place d'une autre joueuse ("*Ralenti, étends les bras, pousse avec les jambes !*").
- 🕒 Après une épreuve : faire sortir le personnage d'une autre joueuse avant la fin de la clepsydre et lui éviter les oubliettes ("*Sors, sors ! T'as plus le temps !*").

Entre deux épreuves, l'**Équipe** court derrière Passe-Partout pour rejoindre la salle suivante. C'est l'occasion d'échanger quelques mots, de se faire beau pour la caméra ou de pousser un cri de guerre.

1. Les règles sont sensiblement les mêmes que la version 2007 à 2009 (présentée par Olivier Minne, mais avec Anne-Gaëlle Riccio) ou que celles des saisons 2000 à 2002 (présentées par Jean-Pierre Castaldi et Cendrine Dominguez). Vous pouvez adapter le déroulement de l'émission à n'importe quelle autre saison, mais débrouillez-vous, je peux pas tout faire.



Les personnages aux oubliettes y restent jusqu'à leur libération mais continuent à être filmés ("Coucou maman !").

Les épreuves se terminent soit au bout de 45 minutes de jeu IRL, soit après 15 épreuves, soit quand l'Équipe a obtenu 7 clés  $\mathcal{Q}$ .

## LA SALLE DU CONSEIL

Le cristal  $\mathcal{D}$  permet d'accéder à la salle du conseil. Sa récupération est le fait d'une longue épreuve de groupe, souvent en relais. L'Animation désigne secrètement une personnalité et note son nom sur un bout de papier. Toutes les joueuses de l'Équipe lancent le dé. Si le personnage désigné par l'Animation obtient le plus petit score, l'Équipe échoue son défi et perd le cristal. On passe alors immédiatement aux aventures.

Si l'Équipe met la main sur le cristal, elle peut ouvrir la porte de la salle du Conseil où celui-ci les attend de pied ferme. Il est de bon ton pour l'Animation de garder les bras croisés de façon stoïque et autoritaire tout au long de cette phase.

L'Équipe choisit quelle personnalité (hors oubliettes) participera au duel avant que l'Animation ne dévoile l'épreuve choisie par le Maître du Temps qu'elle devra affronter. Chaque victoire contre un Maître rapporte soit la libération d'un prisonnier, s'il y en a encore, soit 30 secondes de temps additionnel pour la salle du trésor. L'Équipe ne peut pas utiliser de point de *Zeuglo* pendant cette phase. Les prisonniers non libérés dans la salle du Conseil sont coincés jusqu'à la fin du jeu. Dommage pour leur temps de présence à l'écran ! On effectue 4 duels avant de passer à la suite.

## LES AVENTURES

Les aventures sont des épreuves permettant d'obtenir des indices  $\mathbf{i}$  concernant le mot-code nécessaire pour ouvrir la fontaine à boyards. L'Animation invente ou choisit une aventure dans la liste. Si la joueuse désignée réussit, elle récupère un indice  $\mathbf{i}$  plutôt qu'une clé. Les aventures sont bien plus spectaculaires que les épreuves : attraper un bout de papier sur une mygale, faire du saut à l'élastique, bref, c'est le moment d'en faire des caisses pour être sûr de passer au zapping.

La phase d'aventures s'arrête au bout de 6 épreuves ou de 20 minutes de temps de jeu IRL.

## LA SALLE DU TRÉSOR

Pour entrer dans la salle du trésor et amasser le pactole, il faut au minimum 5 clés  $\mathcal{Q}$  et le mot-code.

Déterminer le mot-code demande 6 points de réflexion  $\mathbf{h}$ , à raison de 1  $\mathbf{i}$  = 1  $\mathbf{h}$ .

L'Équipe a 4 minutes plus tout le temps additionnel accumulé dans la salle du Conseil. Elle peut choisir

d'emprisonner une des personnalités pour obtenir un  $\mathbf{i}$  ou une  $\mathcal{Q}$  supplémentaire.

À partir de 3 indices, l'Équipe peut sacrifier une minute de temps contre 1  $\mathbf{h}$  additionnel.

La porte de la salle du trésor s'ouvre quand l'équipe a obtenu 6  $\mathbf{h}$ .

Pour chaque tranche de 30 secondes restantes, les joueuses libres ramassent des boyards :

- Avec 5  $\mathcal{Q}$ , la porte n'est ouverte que de 50 cm : chaque joueuse lance 2d10 et conserve le pire résultat,
- Avec 6  $\mathcal{Q}$ , la porte n'est ouverte que de 120 cm : chaque joueuse lance 1d10,
- Avec 7  $\mathcal{Q}$ , la porte est complètement ouverte : chaque joueuse lance 2d10 et conserve le meilleur résultat.

Chaque point de *Zeuglo* non dépensé à ce stade ajoute 1d10 boyards à la cagnotte.

On calcule ensuite le montant reversé à l'association : nombre de boyards  $\times$  100 euros.

Si on n'a pas pu braquer le trésor, alors on se reconforte en se disant que l'essentiel c'était de faire connaître l'association.

Sinon, on saute de joie quand le montant s'affiche.

*Générique de fin.*

## (OPTIONNEL) LA PROMO

Si vous voulez épiloguer, chaque personnalité est invitée à résumer son expérience du fort dans une émission de divertissement<sup>2</sup> et raconter à quel point c'était formidable d'aider les autres.

L'Animation conclut par un commentaire sur la performance de l'équipe ("En fait, pour rendre les gens heureux sur le fort, il faut les faire courir, leur faire peur, les maltraiter ! À bientôt pour une nouvelle émission, toujours plus loin, toujours plus haut, toujours plus...FORT !").

## RÈGLES ALTERNATIVES

### VRAIE ÉNIGME

L'Animation peut préparer une véritable énigme dans son coin avec jusqu'à six indices. Généralement, il s'agit de faire trouver un mot dénominateur commun d'une liste (par exemple, "tube" pour "essai, cylindre, chanson, succès, peinture, pneumatique").

Plutôt que de dépenser du temps de réflexion pour trouver le mot-code, jouez la dernière phase en temps réel.

2. Pensez Michel Drucker/Denisot, Thierry Ardisson ou Sophie Favier. Cyril Hanouna est formellement **interdit**, n'y pensez même pas.



## PAS DE QUARTIER

Certaines épreuves génèrent des prisonniers si on les échoue car il est impossible de sortir. Par exemple, l'épreuve de la menotte implique de se faire attacher à un tuyau : impossible de sortir avant l'épuisement de la clepsydre. L'**Animation** peut inclure quelques épreuves de ce type pour corser la difficulté (une ou deux par émission).

## ÉPREUVES À PLUSIEURS

Quelques épreuves de Fort Boyard se font à deux. Dans ce cas là, deux joueuses lancent le dé...Deux fois plus de compagnie pour la Boule !

## TROP/PAS ASSEZ DE JOUEUSES

À la louche, le jeu devrait être adapté pour une tablée de 5 à 9 personnes. Il faut viser entre 4 et 8 membres dans l'**Équipe**.

Trop de joueuses ? Distribuez-leur les multiples rôles endossés par l'**Animation** : l'animatrice qui coache l'équipe (là où l'animateur est plutôt un adversaire<sup>3</sup>) et les habitants du fort, en commençant par Passe-Partout/Passe-Temps qui collent aux basques des candidats et candidates. Ils sont muets dans l'émission, mais hé, sachez improviser.

Pas assez de joueuses ? Donnez deux personnalités par membre de l'**Équipe**, ça devrait bien se passer.

## ANNEXES

### LISTE DES ÉPREUVES 🐁

<https://www.fort-boyard.fr/epreuves.php#sortBy=chrono&filter=.eprE.s2004>

On liste ici les 35 épreuves de la saison 2004 en guise d'exemple. 🐁 = *Kosto*, 🐁 = *Cervo*

1. Bonneteau 🐁
2. Étriers suspendus 🐁
3. Jarres aux souris 🐁
4. Lutte dans la boue 🐁
5. Mur glissant 🐁
6. Père Fouras 🐁
7. Tuyau transparent 🐁
8. Excalibur 🐁
9. Cellule qui rétrécit 🐁
10. Cylindres 🐁
11. Échelle infernale 🐁
12. Bizutage 🐁
13. Cabestan 🐁
14. Tapis roulant 🐁

3. Cf. note d'intention.

15. Précipice extérieur 🐁
16. Menotte 🐁
17. Ventouse 🐁
18. Bobine 🐁
19. Tourniquet 🐁
20. Débarras 🐁
21. Porteur d'eau 🐁
22. Baguettes 🐁
23. Dauphin 🐁
24. Manolier 🐁
25. Asile 🐁
26. Mange-fil 🐁
27. Souricière 🐁
28. Tonneau 🐁
29. Balles de coton 🐁
30. Noria 🐁
31. Filet-boulet 🐁
32. Fusibles 🐁
33. Nœud 🐁
34. Pivot 🐁
35. Wagonnet 🐁

Il y a presque toujours 2 énigmes du Père Fouras par émission. En cas d'échec à la première énigme, le Père Fouras lance la clé à la mer ce qui donne alors lieu à une épreuve de nage.

### LISTE DES ÉPREUVES DU CRISTAL 💎

[http://www.fort-boyard.fr/sequences/recuperation\\_cristal.php#description](http://www.fort-boyard.fr/sequences/recuperation_cristal.php#description)

**ANTERNE** : au dessus du rond central se trouve une lanterne traversée par une tige verticale. Le cristal est à l'intérieur. L'équipe doit se relayer durant la nuit pour tenir la lanterne, l'axe pouvant se rétracter à tout moment (ce qui la déloge, mais risque aussi de la faire chuter...).

**OFFRET** : un coffre verrouillé est présenté à l'équipe. Un signal apparaît quelque part dans le fort là où un Maître du Temps apparaîtra, qui leur remet un plan avec une salle. Celle-ci contient une épreuve (et une clé) qui ouvre le coffre. Sauf que la clé est attachée à un objet lourd et encombrant...

**LONGÉE** : une personnalité est équipée de matériel de plongée. Guidé par le reste de l'équipe dans un labyrinthe sous-marin, il doit récupérer un code à trois chiffres cachés sous des pierres et des grilles.



## LISTE DES JEUX DU CONSEIL

<https://www.fort-boyard.fr/defis.php#filter=.s2003>

On liste ici à titre d'exemple les duels de la saison 2003.

1. Aquarium 🗨️
2. Awalé 🗨️
3. Bâtonnets 🗨️
4. Cartes Boyard 🗨️
5. Clous en équilibre 🗨️
6. Empilage 🗨️
7. Feuille qui brûle 🗨️
8. Marteaux 🗨️
9. Pierre, feuille, ciseaux, puits 🗨️
10. Poids 🗨️
11. Réflexe 🗨️

## LISTE DES AVENTURES i

<https://www.fort-boyard.fr/epreuves.php#sortBy=chrono&filter=.eprA.s2001>

On liste ici à titre d'exemple les duels de la saison 2001.

1. Serpents 🗨️
2. Père Fouras 🗨️
3. Saut à l'élastique 🗨️
4. Tyrolienne 🗨️
5. Varappe 🗨️
6. Araignées et scorpions 🗨️
7. Catapulte 🗨️
8. Saut de l'ange 🗨️
9. Tête chercheuse 🗨️
10. Esquif 🗨️
11. Funambule 🗨️
12. Cablocypède 🗨️
13. Balancier 🗨️
14. Cloche 🗨️
15. Marches 🗨️
16. Chenille 🗨️
17. Dôme immergé 🗨️
18. Radeau 🗨️

## NOTE D'INTENTION

Ce jeu se moque gentiment de Fort Boyard, de la naïveté des candidates et candidats, de l'exagération de l'équipe d'animation et des bons sentiments que la production s'échine à véhiculer dans l'émission.

Traditionnellement Fort Boyard a fait usage de stéréotypes usés jusqu'à la corde dans son script, en particulier avec le rôle de Maître du Fort, adversaire sévère mais juste incarné par l'animateur homme (entre 1990 et 2009) et de la place de "maman-poule" alloué à l'animatrice reléguée en second plan. La fameuse épreuve des rouleaux, vraisemblablement conçue pour booster l'audimat chez les parents quand le reste de l'émission est clairement destiné pour les enfants, est un autre exemple flagrant de sexisme dans l'émission. Je suis partisan d'en rire, mais n'hésitez pas à virer tout ce qui peut gêner le plaisir de jouer de la table.

## CRÉDITS

Fort Boyard est vraisemblablement une marque déposée, franchement j'ai pas été vérifié. Bref, Fort Boyard est une production Adventure Line Productions, le logo, le nom, tout ça a priori c'est à eux.

Le symbole de dé à dix faces est une création de Hyju sous licence Creative Commons CC0.

La police des titres est **COPPERPLATE GOTHIC**, propriété de Microsoft.

La police additionnelle est **Serpentine**, propriété de Dick Jensen.

La police des attributs est une création de Lukas Soatba.

Ce jeu est une production originale d'Altay, inspirée par un week-end oisif devant un *stream* de CanardPC sur Fort Boyard : le jeu vidéo.

Merci à Cathulhu et eat your potato pour leur relecture attentive.

Ce système n'a pas été testé, il est sûrement tout pété. Il est possible que ça ne soit marrant que si vous avez grandi en France dans les années 90/2000.

Aucun présentateur, présentatrice, personnalité *has been* ou critique télé n'a été blessé durant la production de ce jeu.

Hormis les bouts soumis à propriété intellectuelle d'autrui, ce jeu est disponible sous licence Creative Commons BY-NC-SA 4.0. Vous pouvez redistribuer, modifier et partager ce jeu en respectant l'attribution et sans en changer la licence.

