

Les épreuves :

Ce jeu est ouvert à tous, lecteurs ou non lecteurs. Il est avant tout conçu pour s'amuser et permettre à tous, quelques soient ses qualités ou connaissances, de pouvoir participer. Au sein de l'équipe, les participants pourront se partager les épreuves à accomplir (les plus sportifs, les plus créatifs etc...)

Nature des épreuves :

- Sportive (50%)
- Ludique
- Logique
- Créative
- Connaissances générales et littéraires

Conseil : composez vos équipes avec des participants pouvant se compléter dans leurs qualités et compétences!!!

Vêtements et chaussures de sport sont à prévoir! Tenez aussi compte de la météo !!!

Le déroulement du jeu :

Le jeu se déroule en 3 parties :

1^{ère} partie : les 12 stations 14h à 18h30

- De 14h00 à 18h30 : les 12 équipes passent dans les 12 stations, elles y passent des épreuves
- De 14h00 à 18h30 : dans chaque stations, les équipes accumulent des objets et des mots qui leur serviront dans la 2^{ème} partie (finale)
- De 14h00 à 18h30 : dans chaque stations les équipes accumulent des cartes indices pour résoudre une enquête policière dans la 2^{ème} partie

2^{ème} partie : la Finale 19h00 à 22 h00

- A partir de 18h30, toutes les équipes devront se rendre au café littéraire pour la 2^{ème} partie du jeu.
- Un petit repas leur sera servi gratuitement. Les boissons « extras » seront payantes.
- Pendant que les jurys font le décompte des points des stations, les équipes doivent présenter tour à tour une histoire qu'ils auront inventée.
- Pendant cette même période, les équipes devront mettre dans une enveloppe les résultats du Cluedo : qui a tué, où, et comment (avec quelle arme)

Les stations :

Le rallye comptera 12 stations.

Chaque équipe doit passer dans chaque station, dans l'ordre indiqué sur la feuille de route qui lui sera attribuée au démarrage du rallye.

Les stations seront regroupées dans 4 grandes zones à travers la ville de Bettembourg.

Les 3 premières équipes inscrites commenceront le rallye par la zone 1, les 3 suivantes par la zone 2, les 3 suivantes zone 3 etc ... Lorsque toutes les épreuves d'une zone seront terminées, les équipes passent à une autre zone, selon l'ordre prévu par la feuille de route

Votre point de départ vous sera communiqué par email jeudi le 21 avril 2016.

L'heure de départ est la même pour toutes les équipes : samedi 23 avril 2016 à 14h00 précises !

Les inscriptions :

Le Rallye accueillera 12 équipes maximum. L'inscription est gratuite mais obligatoire.

Les places étant limitées, il est obligatoire de s'inscrire en contactant la MJC Bettembourg.

(mjcbet@pt.lu ou 51 80 80 219) avant le

Pour vous inscrire, vous devrez fournir la liste (nom/ prénom + âge + téléphone) d'au moins 6 participants.

La participation au rallye, le repas et la soirée « Finale » est gratuite pour tous les participants du rallye. (sauf boissons pendant la soirée)

Inscriptions : mjcbet@pt.lu jusqu'au Samedi 16 avril 2016 inclus.

La MJC vous enverra un email de confirmation qui rendra votre inscription définitive.

Cet email sera à présenter au moment du départ le samedi 23 avril à 14h00.

En cas de désistement, nous invitons les participants à nous contacter au plus vite car une liste d'attente sera créée)

Les participants :

Les équipes se composent au minimum de 6 personnes, et de 10 personnes au maximum.

L'âge minimum pour participer est de 9 ans. Il n'y a pas de maximum !!!!

Les moins de 9 ans peuvent accompagner les équipes mais ne compteront pas en tant que participants.

La participation d'un adulte au minimum est obligatoire par équipe.

Les participants s'engagent pour l'ensemble du rallye (12 STATIONS + FINALE). En cas d'abandon d'un ou plusieurs participants, l'équipe sera pénalisée par des points en moins.

En cas d'abandon de toute l'équipe, elle sera disqualifiée pour la finale

Les points :

Les équipes gagnent des points de 3 façons :

- Dans les stations : les épreuves seront notées sur 20 points dans chaque station.
Comme il y a 12 stations, un maximum de **240 points maximum** par équipe peut être cumulé dans cette partie du jeu.
- Lors de la finale, les équipes doivent avoir récolté assez d'indices pour résoudre une enquête policière : au fur des stations, les équipes vont accumuler des cartes d'indices qui vont leur permettre d'éliminer des suspects, des lieux de crime et des armes.
Lors de la Finale, toutes les équipes devront faire une proposition secrète (sous enveloppe) selon le principe du jeu Cluedo :
 - le nom du tueur : 80 points
 - l'arme utilisée : 80 points
 - le lieu du crime : 80 points
- Dans la création d'une histoire : au fur et à mesure du jeu, les équipes vont accumuler des objets et des mots. Elles doivent, à partir de ces éléments, inventer une histoire ;
Lors de la finale, chaque équipe devra lire ou jouer son histoire
 - 1^{er} prix : 160 points,
 - 2^{ème} prix : 80 points,
 - 3^{ème} prix : 40 points

Les critères du jury seront :

- ▣ L'originalité de l'histoire
- ▣ La qualité de la mise en scène
- ▣ La qualité du texte
- ▣ Qualité de la lecture ou du jeu d'acteurs

Au maximum, les équipes pourront donc gagner 240+240+160= 640 points

Les indices « Cluedo »

Dans cette enquête Cluedo, il y a au total 27 cartes : 9 personnages suspects, 9 lieux suspects, 9 armes suspects soit au total $9 \times 3 = 27$ « cartes »

-12 de ces cartes sont dans les stations (1 par station)

-12 de ces cartes sont en possession de chacune des 12 équipes (1 carte différente par équipe)

-3 de ces cartes sont dans une enveloppe tenue secrète jusqu'à la fin de la finale : il s'agit du résultat : le tueur- le lieu- l'arme

Au départ du jeu, chaque équipe reçoit 1 carte indice qu'elle est seule à détenir.

A chaque station, les équipes reçoivent 1 carte indice (la même pour toutes les équipes).

A la fin des stations, toutes les équipes ont donc en leur possession :

les 12 mêmes cartes indices + 1 carte qui leur est propre = 13 cartes

Il manquera donc à chaque équipe 11 cartes pour pouvoir éliminer tous les personnages, les lieux et les armes qui ne sont pas dans l'enveloppe.

Comment faire pour avoir accès à ces 11 cartes Cluedo manquantes ?

Ces 11 cartes sont celles en possession des 11 autres équipes.

Pour y avoir accès, il faudra :

- Trouver un « joker » sur votre chemin pendant les stations qui pourra vous faire voir une carte parmi les 11 manquantes
- Affronter d'autres équipes « en défi » pendant la finale : le perdant montrera sa carte.

Les récompenses :

1^{er} prix :

1 journée à Europapark (voyage en bus et entrée compris) pour chaque membre de l'équipe

2^{ème} prix :

1 entrée à Walygator pour chaque membre de l'équipe

3^{ème} prix :

1 place de cinéma pour chaque membre de l'équipe