

LES RÈGLES



LE JEU

L'ESPRIT DU JEU

Ce jeu est volontairement à niveau de difficulté croissant. L'essentiel est de s'amuser en faisant travailler ses méninges, soyez beaux joueurs ! Évitez de divulguer les réponses aux énigmes à d'autres équipes, guidez-les plutôt, si vous souhaitez les aider.

Nous tenons à rappeler que les jeux Zwolle ne sont pas un concours de programmation. Les joueurs sont encouragés à se servir d'Internet et à se balader sur le site, mais il est **strictement interdit d'utiliser des scripts** sur le site de jeu.

L'équipe de Créanim' se réserve le droit de disqualifier toute équipe suspecte de triche informatique ou de toute autre forme de tricherie ou de non respect de ces règles de jeu.

LE NIVEAU DE DIFFICULTÉ

La trame de l'histoire est identique mais les énigmes principales et leurs réponses sont différentes.

Mode Normal : Un défi stimulant pour les explorateurs de tous horizons. Des énigmes principales simples et accessibles, bien qu'ayant une difficulté croissante. Une mauvaise réponse entraîne une pénalité de temps très faible. Indices utiles et accessibles rapidement. Les rôles se perdent un à un, dans l'ordre suivant : Cryptologue, Chercheur de secrets, Archiviste, Investigateur, Bras droit d'exception et Chef d'expédition.

- **Recommandation du professeur** : Pour toute la famille et les amateurs d'énigmes.
-

Mode Infernal : Le défi ultime pour les braves. Affrontez des adversités impitoyables, des énigmes complexes et des choix déterminants. Seuls les plus acharnés survivront. Des énigmes complexes avec une difficulté croissante. Une mauvaise réponse entraîne une pénalité de temps plus conséquente. Les indices aident beaucoup mais se débloquent plus tard. Les rôles se perdent deux par deux.

- **Recommandation du professeur** : Pour les joueurs aguerris et déterminés à résoudre des énigmes (vraiment) impossibles.

Pour les joueurs des éditions précédentes : le niveau de difficultés de l'ancien Zwolle se situe entre les deux. Les énigmes de milieu et de fin du mode Normal correspondent au début de l'ancien Zwolle et les énigmes de début et de milieu du mode Infernal correspondent à la fin de l'ancien Zwolle.



NORMAL



INFERNAL



ANCIENNE VERSION



LES ÉNIGMES PRINCIPALES

Tous les trois jours à 12h, vous avez accès à une série d'une ou plusieurs nouvelles énigmes. Vous avez 72 heures pour tenter de la résoudre. Une série peut être composée d'énigmes obligatoires et/ou facultatives. La dernière série est appelée "Sprint Final" et fonctionne un peu différemment des autres.

Les énigmes et leurs réponses sont différentes selon le mode choisi, normal ou infernal.

Les énigmes de la série peuvent être mises à disposition simultanément ou successivement. Si elles sont disponibles simultanément, l'équipe peut y répondre dans l'ordre de son choix. Cependant, si elles sont proposées successivement, il est impératif de résoudre la première énigme pour accéder à la suivante.

La validation de la réponse à l'énigme principale par l'équipe est réservée au Chef d'expédition exclusivement. Les autres membres de l'équipe qui disposent d'un compte ont la possibilité de lui soumettre des propositions à tout moment. Ces propositions peuvent être modifiées à loisir par les membres de l'équipe et peuvent être consultées en temps réel par le Chef d'expédition.

En cas de réponse incorrecte à l'énigme principale, vous serez temporairement empêché de répondre pendant quelques minutes. Il est essentiel de noter que cette période de pénalité s'allonge en cas de réponses incorrectes consécutives. Il n'y a pas de limite au nombre de réponses incorrectes que vous pouvez fournir.

Pour le mode Infernal, les pénalités sont plus sévères que celles du mode Normal :

- Mode Normal : 0, 1, 2, 5 minutes, puis 10 minutes pour toutes les réponses suivantes.
- Mode Infernal : 5, 10, 15, 20 minutes, puis 30 minutes pour toutes les réponses suivantes.
- Assurez-vous d'avoir résolu toutes les énigmes obligatoires avant de vous reposer sur vos lauriers !

Utilisez le compteur en haut de la page pour suivre le temps restant pour vous qualifier avant la fin de la série d'énigmes actuelle.

LE SPRINT FINAL

La dernière série, le Sprint Final, est différente. Les énigmes apparaissent une par une, et vous devez résoudre chaque énigme principale pour accéder à la suivante. La première équipe à résoudre la dernière énigme est sacrée Championne de cette année. Le classement final est basé sur le temps de résolution.

LES ÉNIGMES BONUS

Chaque énigme principale a une énigme bonus correspondante, plus simple. Elles sont identiques dans les deux niveaux de difficulté.

Résoudre une énigme bonus débloque des indices pour l'énigme principale. Certains indices peuvent apparaître décalés dans le temps. Un timer indiquera le temps à attendre avant qu'ils ne soient disponibles. Vous avez besoin du Bras droit d'exception pour valider la réponse à l'énigme bonus parmi les réponses des autres membres. Leurs propositions peuvent être modifiées à tout moment.

Une mauvaise réponse à cette énigme n'entraîne aucune pénalité de temps.

LES INDICES

Trois types d'indices sont disponibles :

- Les **Mécanique de l'énigme** sont utiles pour orienter votre façon d'utiliser les éléments.
- Les **Limite de l'énigme** permettent de réduire le champ de recherche en vous indiquant ce qui peut être utile pour résoudre l'énigme.
- Les **Réponse Attendue** vous indiquent si vous êtes dans la bonne direction.

Plusieurs indices d'un même type peuvent être disponibles pour une énigme.

LES RÉPONSES

Pour le format de réponse :

- Les majuscules/minuscules ainsi que les accents et les espaces ne sont pas importants pour la réponse d'une énigme.

Exemple : Les réponses "Saint-Pétersbourg", "Saint Pétersbourg" ou "Saint Petersburg" seront toutes transformées en "SAINTPETERSBOURG" avant la comparaison avec la/les réponses attendues.

- Visez toujours la réponse la plus simple.

Exemple : Il faut répondre "1610" et non "en 1610", "en mille six cent dix", "Ravillac1610" ou "audebutdu17emesiècle"



LES ROUAGES

LE COMPTE INDIVIDUEL

Chaque compte peut avoir jusqu'à 6 rôles, proposer des réponses aux énigmes actuelles à leur Chef d'expédition, accéder aux classements et une fois l'énigme validée par le Chef d'expédition, peut faire des tentatives de réponses aux énigmes passées. Les comptes doivent être rattachés à une équipe par le Chef d'expédition.

Il est possible de prévoir plus d'un joueur par compte mais les actions seront limitées. Nous conseillons toutefois de garder un seul joueur derrière le compte de Chef d'expédition afin d'éviter les mauvaises réponses involontaires par un autre joueur sur ce compte.

Il est possible d'avoir une équipe de plus de 6 comptes mais certaines n'auront aucun rôle. Nous conseillons dans ce cas, de faire bouger les rôles d'une série à l'autre pour que chaque compte ait une expérience de jeu complète.

LES RÔLES

- Chef d'expédition : Forme l'équipe avec les codes d'intégration si l'équipe n'a pas été formé en une seule fois, attribue les rôles (et même le rôle du chef d'expédition, s'il le souhaite), entre les réponses aux énigmes principales en ayant accès aux réponses proposées en temps réel.
- Bras droit d'exception : Entre les réponses aux énigmes bonus et peut voir en temps réel, les propositions de réponse de son équipe, dévoile les indices.
- Cryptologue : Une fois par énigme, il peut proposer une séquence de caractères. Le site lui dira alors le nombre de caractères présents et à la bonne place dans la réponse et le nombre présents mais à la mauvaise place.
- Investigateur : Obtient un indice visuel pour l'une des énigmes de la série.
- Archiviste : Accède à une base de données d'articles et d'alphabets (utiles ou non). Certaines informations se débloquent au fur et à mesure du jeu.
- Chercheur de secrets : Une fois par série d'énigme, une énigme lui est proposé pour obtenir des informations sur les hauts faits et les easter eggs (éléments cachés) présents dans le jeu.

LES HAUTS FAITS

Plusieurs hauts faits, plus ou moins sérieux, sont à découvrir et à collectionner tout au long du jeu. Le Chercheur de Secrets, s'il réussit ses défis, aura des informations pour savoir comment obtenir certains des hauts faits.

LE CLASSEMENT

Le classement n'est établi qu'au Sprint Final. Les équipes sont classées par temps de résolution du Sprint Final. Les équipes n'ayant pas atteint le Sprint Final sont classées par le nombre d'énigmes résolues puis par ordre alphabétique comme lors du déroulé du reste des séries d'énigmes.

L'ÉLIMINATION

Ne pas répondre aux énigmes obligatoires d'une série fait perdre un rôle, le Chef d'expédition étant le dernier à être perdu, entraînant l'élimination de l'équipe. Les équipes éliminées conservent l'accès aux énigmes précédentes mais pas aux suivantes. La perte de rôles ne supprime pas le compte qui le possédait.

L'HISTORIQUE

Vous avez accès à toutes les énigmes précédentes et leurs réponses à travers la page "Mon Aventure" du site Web. Il s'agit là du moyen d'accéder aux énigmes des séries précédentes et de faire des propositions si jamais vous aviez raté l'énigme mais que votre équipe avait réussi à la valider.

PLUS DE QUESTIONS ?

☎ 09 84 34 22 16
✉ contact@zvolle.fr
🌐 www.zvolle.fr

