

## Exemple de déroulement

Lors de l'organisation de ce Trop Fort... Boyard !, nous disposions d'un très grand jardin, avec différents espaces (terrain de pétanque, potager, portique...), une piscine et donnant sur une maison avec une terrasse. Cela nous a permis d'organiser assez facilement des épreuves variées et occupant des espaces bien délimités.

Nous avons organisé le jeu un après-midi d'été, avec un temps agréable : on a ainsi pu enchaîner les épreuves dans de bonnes conditions. Par ailleurs, l'absence de pluie ajoutée au fait que le lieu était privé nous ont permis d'installer les épreuves le matin du jeu et de les laisser en place jusqu'au lendemain soir (pour faire jouer le jeu une seconde fois le lendemain).

L'équipe était constituée de cinq personnes qui ne connaissaient pas toutes Fort Boyard. Afin de mieux se rendre compte du déroulement du jeu, nous les appellerons ensuite Alice, Benjamin, Clara, Dimitri et Eva.

Pour rappel, c'est nous qui avons attribué les épreuves à chaque personne.

<b>Matériel nécessaire en continu</b> : de quoi diffuser la musique de Fort Boyard.
---

<b>Personnage du fort présent en continu</b> : animateur.
---

## Les clés

<b>Descriptif</b> : 12 épreuves (seul·e, à deux ou à trois) à réaliser. Chaque épreuve remportée dans le temps imparti permet de gagner une clé : il est nécessaire d'en gagner 9 pour ouvrir la porte de la Salle du trésor. Si un·e candidat·e ne sort pas de la zone d'épreuve avant la fin du temps imparti, 15 secondes sont perdues dans la Salle du trésor. (Dans le cas très peu probable où les candidat·es remportent plus de 9 épreuves, ils/elles pourront échanger les clés remportées contre 15 secondes supplémentaires dans la Salle du trésor ou un indice supplémentaire chacune.)
--

<b>Lieu</b> : épreuves réparties dans toute la zone de jeu (sauf les zones réservées pour le Jugement, les Maîtres du temps et la Salle du trésor).
---

<b>Matériel nécessaire</b> : gros anneau (afin de garder les clés gagnées), sablier de 2 minutes 30.
--

## Les baguettes

<b>Descriptif</b> : transporter à deux un pot sur environ un mètre cinquante, grâce à deux baguettes, tenue par leur extrémité.
---

<b>Lieu précis</b> : partie du jardin.
--

<b>Matériel nécessaire</b> : clé, deux tables, un pot, deux manches à balai.
--

<b>Candidat·es</b> : Alice et Dimitri.
--

## La piscine

<b>Descriptif</b> : récupérer des balles de ping-pong lancées dans l'eau et les poser une par une dans un pot sur le rebord, gêné-e par Miss Boo, également dans l'eau, qui cherche à systématiquement renvoyer les balles à l'opposée du/de la candidat-e et à compliquer ses déplacements.
<b>Lieu précis</b> : piscine.
<b>Matériel nécessaire</b> : clé, 15 balles de ping-pong, pot (assez grand pour les contenir).
<b>Candidat</b> : Benjamin.
<b>Personnage du Fort présent</b> : Miss Boo (identifiée par son maillot de bain).

## Le funambule

<b>Descriptif</b> : récupérer la clé accrochée d'un côté d'un portique, en partant du côté opposé, puis revenir avec à son point de départ, sans toucher le sol et en un seul essai.
<b>Lieu précis</b> : partie du jardin avec un portique.
<b>Matériel nécessaire</b> : clé, portique, ficelle (pour accrocher la clé).
<b>Candidate</b> : Eva.

## Le tour de magie

<b>Descriptif</b> : observer le tour de magie fait par M et en deviner le « truc » en un seul essai.
<b>Lieu précis</b> : pièce de la maison.
<b>Matériel nécessaire</b> : clé, deux chaises, une table, une nappe, un jeu de cartes.
<b>Candidate</b> : Clara.
<b>Personnage du Fort présent</b> : M (identifié par son chapeau).

## Le fil

<b>Descriptif</b> : récupérer la clé accrochée au bout d'un fil, en le démêlant des obstacles autour duquel il se trouve.
<b>Lieu précis</b> : sur un mur grillagé du jardin.
<b>Matériel nécessaire</b> : clé, un long fil (emmêlé dans le mur grillagé).
<b>Candidate</b> : Alice.

## Le père Fouras

<b>Descriptif</b> : répondre correctement à l'énigme du Père Fouras.
<b>Lieu précis</b> : pièce de la maison.
<b>Matériel nécessaire</b> : clé, pupitre, énigme.
<b>Candidat</b> : Dimitri.
<b>Personnage du Fort présent</b> : Père Fouras (identifié par sa longue barbe blanche).

## Le mot du fond

<b>Descriptif</b> : trouver le mot de passe du cadenas à lettres qui enferme la clé, en trouvant les lettres qui composent ce mot au fond de la piscine, en les décrochant.
<b>Lieu précis</b> : piscine.
<b>Matériel nécessaire</b> : clé, cadenas à lettres, dix papiers plastifiés, pliés en deux et fermés par une ficelle

(la moitié vide, l'autre moitié avec une des lettres du mot) et accrochés par une ficelle à des poids (trois grosses rondelles), mis au fond de la piscine.

**Candidate** : Eva.

## Les clés

**Descriptif** : trouver parmi de très nombreuses clés les quatre clés figurant sur la photo posée devant le coffre fermé par un cadenas à quatre chiffres renfermant la clé, afin de trouver le code de ce coffre en utilisant les chiffres indiqués sur les clés.

**Lieu précis** : potager.

**Matériel nécessaire** : clé, une trentaine de clés avec accrochées dessus un chiffre (réparties dans le potager), photo des quatre clés dans l'ordre (pour ouvrir le coffre), coffre avec un cadenas à quatre chiffres.

**Candidat** : Dimitri.

## Le maestro

**Descriptif** : trouver le titre d'au moins trois morceaux sur cinq, en les jouant soi-même sur un piano à l'aide d'une partition simplifiée.

**Lieu précis** : pièce de la maison.

**Matériel nécessaire** : clé, partition simplifiée (à l'aide d'un code couleur), piano (avec code couleur sur les touches, fait à l'aide de gommettes de couleur).

**Candidate** : Alice.

**Personnage du Fort présent** : M (identifié par son chapeau).

## Le porteur d'eau

**Descriptif** : transporter de l'eau dans un tube troué et ouvert aux extrémités le long d'un parcours d'obstacles afin de faire remonter la clé accrochée à un flotteur au fond d'un tuyau.

**Lieu précis** : partie du jardin incluant la piscine.

**Matériel nécessaire** : clé, tube troué et ouvert aux extrémités, flotteur dans un tuyau vertical avec la clé accrochée dessus, obstacles (sur le trajet entre la piscine et le tuyau vertical).

**Candidate** : Clara.

## L'alerte rouge

**Descriptif** : récupérer la clé et revenir à son point de départ avec, sans toucher plus de trois fois les nombreux fils tendus sur le parcours, sur lesquels sont fixés des grelots.

**Lieu précis** : partie du jardin.

**Matériel nécessaire** : clé, très long fil, une cinquantaine de grelots, ficelle (pour accrocher le fil et les grelots).

**Candidat** : Benjamin.

## Le dauphin

**Descriptif** : arriver au bout d'un parcours d'obstacles, accroché-e par la taille à un fil qui suit le parcours.

**Lieu précis** : une partie du jardin.

**Matériel nécessaire** : clé, obstacles, très long fil (qui suit le parcours), mousqueton (accroché sur le fil au

début du parcours).
<b>Candidate</b> : Clara.

## Le jugement

<b>Descriptif</b> : Toute clé non remportée à la fin des 12 épreuves est obtenue automatiquement en échange de la participation d'un·e joueur/joueuse à une épreuve du jugement. C'est à l'équipe de choisir la personne participant à chaque épreuve du jugement (mais une même personne ne peut pas participer à deux épreuves). En cas d'échec à une épreuve, l'équipe disposera de 15 secondes en moins dans la Salle du trésor. (Le nombre d'épreuves du jugement à réussir est donc variable. Dans le cas peu probable où l'équipe aurait plus de 3 clés à récupérer ainsi, les épreuves peuvent être refaites par d'autres candidat·es – où les mêmes, dans le cas encore moins probable où cela serait nécessaire.)
<b>Lieu précis</b> : zone « réservée » du jardin.
<b>Matériel nécessaire</b> : gros anneau (afin de garder les clés gagnées).
<b>Personnage du Fort présent</b> : Blanche (identifiée par un ruban blanc dans les cheveux).

## Les deux bâtons

<b>Descriptif</b> : faire coulisser une balle le long de deux bâtons afin de la placer dans un réceptacle, en trois essais maximum, matérialisés par trois balles.
<b>Matériel nécessaire</b> : clé, deux manches à balai, trois balles, réceptacle.
<b>Candidat·e</b> : au choix de l'équipe.

## Le tourné-lancé

<b>Descriptif</b> : lancer une balle dans un réceptacle juste après avoir tourné sur soi-même (autour d'un bâton) pendant quinze secondes, en trois essais maximum, matérialisés par trois balles.
<b>Matériel nécessaire</b> : clé, un bâton, trois balles, réceptacle.
<b>Candidat·e</b> : au choix de l'équipe.

## Le plateau

<b>Descriptif</b> : maintenir sans la toucher une balle sur un petit plateau sans rebords et la déplacer jusqu'à un réceptacle, en trois essais maximum, matérialisés par trois balles.
<b>Matériel nécessaire</b> : clé, trois balles, petit plateau sans rebords, réceptacle.
<b>Candidat·e</b> : au choix de l'équipe.

## Les indices

<b>Descriptif</b> : 6 nouvelles épreuves à réaliser (seul·e, à deux ou à trois). Chaque épreuve remportée dans le temps imparti permettra aux candidat·es d'avoir un indice supplémentaire pour faire tomber les pièces dans la Salle du trésor. Si un·e candidat·e ne sort pas de la zone d'épreuve avant la fin du temps imparti, 15 secondes sont perdues dans la Salle du trésor. (Les indices ne peuvent pas être ouverts avant le début de la Salle du trésor.)
<b>Lieu</b> : épreuves réparties dans toute la zone de jeu (sauf les zones réservées pour le Jugement, les Maîtres du temps et la Salle du trésor).
<b>Matériel nécessaire</b> : petit sachet (afin de conserver les indices remportés).

## Les bouées

**Descriptif** : réussir à traverser la piscine, assis·e sur une bouée, sans tomber (sous peine de devoir tout recommencer), renversé·e par Miss Boo, également sur une bouée (sur laquelle elle peut remonter si besoin).

**Lieu précis** : piscine.

**Matériel nécessaire** : indice (attaché par de la ficelle), deux grosses bouées gonflables.

**Candidat** : Dimitri.

**Personnage du Fort présent** : Miss Boo (identifiée par son maillot de bain).

## Le tableau

**Descriptif** : reconstituer un puzzle les yeux bandés, après avoir retrouvé ses pièces dans un bazar, aidé·e par les autres candidats.

**Lieu précis** : clé, partie du jardin, bazar.

**Matériel nécessaire** : indice (attaché par de la ficelle), gros puzzle en bois de cinq pièces, bandeau.

**Candidat** : Benjamin.

## La tête chercheuse

**Descriptif** : obtenir le code permettant d'ouvrir un coffre fermé par un cadenas à chiffres en réussissant une série d'obstacles seulement avec sa tête (les mains liées derrière le dos) :

- souffler sur une balle de ping-pong dans un petit pot rempli de farine pour voir le nombre écrit dessus,
- boire le contenu peu appétissant d'un verre pour voir le nombre écrit au fond,
- « manger » un fil enroulé dans un panier de fruits pour tirer à soi le nombre accroché au bout,
- mettre son visage dans un saladier d'eau pour récupérer le nombre posé au fond,
- mettre son visage dans un saladier de farine pour récupérer le nombre placé au fond.

Pendant ce temps, les autres membres de l'équipe additionnent les nombres obtenus afin de trouver le code du coffre.

**Lieu précis** : dans une partie du jardin.

**Matériel nécessaire** : indice (attaché par de la ficelle), table, farine, eau, jus de fruits et colorant, fruits, verre, petit pot, trois saladiers, nombres à additionner plastifiés, ficelle, ardoise, craie, coffre, cadenas à quatre chiffres.

**Candidate** : Alice.

## Le père Fouras

**Descriptif** : répondre correctement à l'énigme du Père Fouras.

**Lieu précis** : pièce de la maison.

**Matériel nécessaire** : indice (attaché par de la ficelle), pupitre, énigme.

**Candidate** : Eva.

**Personnage du Fort présent** : Père Fouras (identifié par sa longue barbe blanche).

## Les quatre éléments

**Descriptif** : reconstituer un code à quatre chiffres pour libérer la clé enfermée dans un coffre, en ouvrant des récipients (qui contiennent les morceaux du code et des choses en apparence dégoûtantes) accrochés en hauteur grâce à un bâton, à deux, l'un·e sur les épaules de l'autre.

<b>Lieu précis :</b> partie du jardin, sous un grand arbre.
<b>Matériel nécessaire :</b> indice (attaché par de la ficelle), grands gobelets en plastique remplis de terre, farine, feuilles, morceaux de branche, etc. et fermés à l'aide de papier cuisson scotché, ficelle (pour accrocher les gobelets), bâton, coffre et cadenas à quatre chiffres.
<b>Candidat-es :</b> Benjamin et Clara.

## La douche

<b>Descriptif :</b> remplir un tube d'eau pour faire remonter le flotteur qui y est, en amenant l'eau à l'aide de trois gouttières, à placer et maintenir en position.
<b>Lieu précis :</b> partie du jardin avec douche.
<b>Matériel nécessaire :</b> indice (attaché par de la ficelle), trois morceaux de gouttière (qui, mis bout à bout, sont au moins 40 centimètres moins longs que la distance de la douche au tuyau à remplir), flotteur dans un tuyau vertical.
<b>Candidat-es :</b> Alice, Eva et Dimitri.

## Les Maîtres du temps

<b>Descriptif :</b> 4 défis face aux Maîtres du temps : chaque épreuve remportée permet d'obtenir 15 secondes supplémentaires dans la Salle du trésor.
<b>Lieu précis :</b> zone « réservée » de la terrasse.
<b>Matériel nécessaire :</b> une table et deux chaises (face à face, pour le Maître du temps et le candidat).
<b>Personnage du Fort présent :</b> Maître du temps (identifié par son masque).

## Les bâtonnets

<b>Descriptif :</b> ne pas retirer le dernier bâtonnet, sachant qu'à son tour le/la candidat-e ou le Maître du temps retire un à trois bâtonnets (le/la candidat-e commence).
<b>Matériel nécessaire :</b> dix-sept bâtonnets.
<b>Candidat :</b> Dimitri.

## Les écrous

<b>Descriptif :</b> ne pas faire s'écrouler la pile d'écrous, sachant qu'à son tour le/la candidat-e ou le Maître du temps doit ajouter un écrou à la pile en ne touchant que sa baguette chinoise, sur laquelle les écrous se trouvent (le candidat commence).
<b>Matériel nécessaire :</b> vingt très gros écrous, deux baguettes chinoises (avec sur chacune dix écrous enfilés).
<b>Candidat :</b> Benjamin.

## Les colliers

<b>Descriptif :</b> reproduire mieux que le Maître du temps le collier montré quinze secondes en début de défi, puis caché (ensuite, les colliers sont comparés au collier repère en partant de la perle repère, la première erreur fait perdre l'affrontement, remporté par le/la candidat-e en cas d'égalité).
<b>Matériel nécessaire :</b> collier tout en longueur constitué de dix grosses perles bien reconnaissables (forme et couleur) et commençant par une perle repère, deux fils de la même longueur commençants par la même perle repère, deux bols remplis d'une vingtaine de ces mêmes grosses perles (dont les dix

nécessaires pour reproduire le collier), foulard (pour cacher le collier).
--

<b>Candidate</b> : Clara.
---------------------------

## Les poids

<b>Descriptif</b> : tenir plus longtemps que le Maître du temps le bras tendu tenant un poids d'un kilogramme, au-dessus du bras tendu de l'animateur·rice, qui sert de repère (chaque personne choisit son bras, en cas d'égalité, le/la candidat·e l'emporte).
--

<b>Matériel nécessaire</b> : deux poids d'un kilogramme.
--

<b>Candidate</b> : Alice.
---------------------------

## La Salle du trésor

<b>Descriptif</b> : Dans le temps imparti (trois minutes moins le temps perdu lors du jugement notamment plus le temps gagné face aux Maîtres du temps principalement), les joueurs et joueuses doivent ouvrir les indices remportés et trouver le Mot-code (qui permet de constituer une expression ou un mot composé avec chacun des autres mots). Il est possible de faire un sacrifice, c'est-à-dire d'obtenir un indice supplémentaire en échange de la présence d'un·e candidat·e en moins dans la Salle du trésor. Une fois le Mot-code trouvé, les candidat·es doivent rentrer dans la Salle du trésor et l'énoncer à haute voix. Ensuite, si le Mot-code est le bon, les Boyards tombent : ils/elles doivent chercher à en ramener un maximum (sans s'aider de leurs vêtements), de là où ils tombent vers le récipient en dehors de la Salle du trésor. Lorsqu'il ne reste plus que trente secondes de temps, l'animateur·rice commence un décompte à haute voix. Si un·e candidat·e ne sort pas de la Salle du trésor avant la fin du temps imparti, tous les Boyards récupérés sont perdus. Pour le Mot-code, un seul essai est possible : en cas d'erreur, aucun Boyard n'est remporté et les candidat·es doivent sortir de la Salle du trésor.
--

<b>Lieu</b> : terrain de pétanque réservé et jardin juste à côté.
---

<b>Matériel nécessaire</b> : minuteur, filet (pour déterminer la zone où les Boyards tombent, à un bout du terrain de pétanque), récipient en métal pour récupérer les Boyards (positionné à l'opposé de la zone où les Boyards tombent, à l'extérieur du terrain de pétanque), Boyards, récipient pour contenir les Boyards (que Felindra fait tomber derrière le filet si le Mot-code est trouvé par les candidat·es, après un suspense d'une dizaine de secondes).
---

<b>Candidat·es</b> : Alice, Benjamin, Clara, Dimitri et Eva.
--

<b>Personnage du Fort présent</b> : Felindra (identifiée par son bandeau rouge).
--