

# **Trop Fort... Boyard !**

Épreuves et énigmes

**4 à 6 joueurs/joueuses**

**2 organisateur·rices**

**3 heures**

**Manuel d'organisation**

**Un jeu adapté par claiRe  
et Arthur Lefebvre**

**d'après l'émission télévisée Fort Boyard, créée par Jacques Antoine,  
Jean-Pierre Mitresey et Pierre Launais**



Téléchargé sur La Vie en Jeux (<https://www.lavieenjeux.fr/>)

**Suivi de version :**

Version :	Date :	Description :
1.0	20/08/2019	Création initiale du document

# **Présentation**

## **Le jeu télévisé**

Le jeu télévisé Fort Boyard a été créé par Jacques Antoine, Jean-Pierre Mitresey et Pierre Launais en 1990 et est diffusé sur France 2 tous les étés depuis. Nous avons cherché à l'adapter pour rendre possible son organisation sans trop de moyens, assez rapidement... et sans accès au fort !

## **Un recueil de conseils**

L'adaptation de ce jeu est particulièrement liée au lieu où vous souhaitez l'organiser et au matériel que vous avez à disposition. Ce manuel vise donc davantage à vous donner des conseils pour l'organiser qu'à transmettre un jeu clés en mains. Notre objectif est également d'essayer de transmettre notre expérience afin de permettre à davantage de personnes de jouer à ce jeu, qui fonctionne très bien !

Organiser un Fort Boyard nous a semblé assez long mais plutôt facile : la quasi-totalité des joueurs et joueuses sont attaché·es au jeu car ils/elles le connaissent et l'apprécient, ce qui permet de créer facilement une très bonne ambiance de jeu qui fait vite oublier d'éventuels loupés !

## **Des adaptations**

Au fil des années, Fort Boyard a connu de nombreuses évolutions en termes de déroulement du jeu, mais quelques constantes demeurent : des clés à récupérer lors d'épreuves pour ouvrir la porte gardant le trésor, des indices à gagner lors d'autres épreuves pour trouver le mot code permettant de faire tomber les pièces du trésor, des affrontements avec les Maîtres du temps et enfin la course à la récupération des Boyards dans la Salle du trésor ! Par exemple, il y a eu parfois 5 clés à récupérer, d'autres fois 7 ou 9 ; les modes de libération des prisonnier·ères ont varié ; différents personnages ont peuplé le Fort (la Bohémienne, Felindra, la Boule, Luciole, Rouge, le Magicien, Willy...) ; etc. Parmi ces nombreuses possibilités, nous avons choisi ce que nous préférons personnellement en termes ludiques et surtout ce que nous nous imaginions être en mesure d'adapter facilement ! N'hésitez pas à faire d'autres choix !

Par ailleurs, pour ces mêmes raisons de préférences ludiques et de simplicité d'organisation, nous n'avons pas cherché à adapter les épreuves impliquant des animaux ainsi que celles mettant les joueurs et joueuses face à leurs peurs, et nous avons aussi choisi de ne pas emprisonner les joueurs/joueuses (mais d'attribuer des malus à la

place, de façon à ce que tout le monde suive l'intégralité du jeu).

## **Présentation du jeu**

### **Le principe de Trop Fort... Boyard !**

Une équipe de six joueurs/joueuses affronte le Fort dans l'objectif d'y dérober le maximum de Boyards (dans le jeu télévisé, les gains sont reversés à une association choisie par l'équipe, constituée de célébrité – à l'exception de rares années où les candidats, anonymes, jouaient pour eux/elles). Pour cela, ils/elles devront se mesurer à différentes épreuves !

### **Le déroulement de Trop Fort... Boyard !**

Voici le jeu tel que nous l'avons organisé, en nous inspirant de différents éléments de sa version télévisée.

Les candidat·es vont tout d'abord se confronter à 12 épreuves (seul·e, à deux ou à trois), à réaliser chacune dans un temps imparti. Chaque épreuve remportée permet de gagner une clé : il est nécessaire d'en gagner 9 pour ouvrir la porte de la Salle du trésor.

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. En cas d'échec à une épreuve, l'équipe disposera de 15 secondes en moins dans la Salle du trésor.

Ensuite, les candidat·es vont faire face à 6 nouvelles épreuves : chaque épreuve remportée leur permettra d'avoir un indice supplémentaire pour faire tomber les pièces dans la Salle du trésor.

C'est ensuite les Maîtres du temps : 4 défis face aux Maîtres du temps ! Chaque épreuve remportée permet d'obtenir 15 secondes supplémentaires dans la Salle du trésor.

Enfin, c'est le grand final ! C'est le moment, grâce aux neuf clés gagnées lors des premières épreuves et lors du jugement (clés qui ouvrent la porte de la Salle du trésor), de trouver le Mot-code permettant de faire tomber le trésor grâce aux indices remportés lors des épreuves de la seconde partie, puis de récupérer le maximum de Boyards dans le temps imparti (trois minutes moins le temps perdu lors du jugement, plus le temps gagné face aux Maîtres du temps).

## **Conseils pour la préparation**

### **Le choix du moment et du lieu**

Comme ce jeu comporte de nombreuses épreuves, un grand espace est nécessaire. La quasi-totalité des épreuves sont en extérieur, mais il peut être pratique d'en organiser certaines à l'intérieur (ne serait-ce que pour l'ambiance). Idéalement, le terrain extérieur est varié (pelouse, bitume, terre, terrasse...) et comporte une piscine afin de pouvoir organiser des épreuves très diverses.

Afin de pouvoir facilement installer puis désinstaller le jeu, il vous faudra un accès au lieu pendant au moins une journée : il y a de très nombreuses épreuves et tout préparer prend du temps ! Il nous semble indispensable que le lieu soit privé ou privatisé pendant tout ce temps : en effet, cela permet de vous assurer que vos installations resteront en place pendant le jeu, de savoir ce que vous avez le droit d'installer ou non sur place et d'avoir une meilleure ambiance pendant le jeu puisque seul·es les joueurs et joueuses seront sur place !

La plus grande partie du jeu se déroulant en extérieur, l'idéal est d'essayer de choisir un jour sans pluie et avec des températures permettant d'être à l'aise à l'extérieur, donc a priori en été.

Le jeu étant tout de même assez long à préparer et installer, n'hésitez pas à « rentabiliser » ce temps en l'organisant pour plusieurs équipes qui se succéderont (comptez une matinée/après-midi/soirée pour l'installation, une pour la désinstallation, et une par groupe).

### **L'invitation des joueurs et joueuses**

Les épreuves sont généralement faites par une seule personne : nous pensons donc qu'il faut éviter d'organiser le jeu pour des équipes de plus de six. Si vous avez plus de six joueurs/joueuses motivé·es, c'est peut-être l'occasion d'organiser le jeu plus d'une fois ! En dessous de quatre personnes par équipe, le côté « esprit de groupe » devrait moins se ressentir, ce qui est également dommage tant il s'agit d'une part importante de l'expérience de jeu.

Lorsque vous invitez vos joueurs et joueuses, vous pouvez leur suggérer de se choisir un nom d'équipe ainsi qu'un cri de guerre avant le jeu. Demandez-leur de s'habiller de façon sportive, avec des vêtements et chaussures qui ne craignent rien. Si vous avez des épreuves en piscine, dites-leur de prendre également un maillot de bain et une serviette (idéalement en mettant leur maillot de bain sous leur vêtements pour être prêt·e le plus vite possible en cas d'épreuve aquatique).

## **L'ambiance du jeu**

### **La musique**

Pour la musique, nous vous conseillons d'utiliser la musique originale du jeu, que vous trouverez sans difficulté. Prévoyez de quoi la diffuser pendant le jeu : elle met facilement dans l'ambiance ! Nous l'avons diffusé en début de jeu (lors de la présentation du jeu par l'animateur), entre chaque épreuve, lors des déplacements, ainsi qu'en continu lors de la Salle du trésor.

### **Le décor**

Décorer tout un espace de jeu comme le Fort nous a semblé très compliqué et coûteux ! Nous ne l'avons donc pas fait, nous contentant de bien distinguer les différents espaces de jeu afin qu'une ambiance un peu différente puisse se créer dans chacun. Nous avons également préparé une grande image du logo du jeu, pour pouvoir prendre une photo à la fin du jeu de toute l'équipe avec. Cela a beaucoup plu à nos joueurs et joueuses !

### **Les personnages**

Nous avons organisé le jeu à deux : l'un de nous jouait l'animateur du jeu, et restait donc en continu avec les joueurs et joueuses, pendant que l'autre jouait tous les autres personnages apparaissant dans le jeu (Miss Boo, M, Père Fouras, Blanche, Maître du temps et Felindra). Afin de les différencier sans demander trop de temps de changement de costume, un seul accessoire permettait d'identifier chacun de ces personnages : un masque pour le Maître du temps, une barbe pour le Père Fouras, etc.

Selon les épreuves que vous choisirez d'organiser, différents personnages pourraient intervenir dans votre jeu, mais il nous semble assez indispensable de conserver au moins le Père Fouras, tant il est lié à l'imaginaire construit autour du Fort Boyard.

## **Le déroulement du jeu**

### **Un document récapitulatif**

Nous vous conseillons fortement de créer un document récapitulatif du déroulement de votre TROP FORT... BOYARD !. Cela vous permettra en effet de vérifier que vous avez pensé à tout avant le jeu et d'assurer une animation fluide pendant. Pour cela, vous pouvez vous inspirer du document « Exemple de déroulement », qui présente le jeu tel que nous l'avons fait jouer.

Pour chaque partie et chaque épreuve, un tableau tel que celui ci-dessous est particulièrement utile. Toutes les lignes ne sont cependant pas nécessaires pour chaque partie/épreuve.

<b>Descriptif : ...</b>
<b>Lieu précis : ...</b>
<b>Matériel nécessaire : ...</b>
<b>Matériel à déplacer et/ou (dés)installer au dernier moment : ...</b>
<b>Matériel à déplacer et/ou (dés)installer à la fin de l'épreuve : ...</b>
<b>Code du cadenas : ...</b>
<b>Candidat·e(s) : ...</b>
<b>Personnage du Fort présent : ... (identifié·e par ...)</b>

Afin de ne pas vous donner d'informations inutiles sur le déroulement de « notre » jeu, les lignes « Matériel à déplacer et/ou (dés)installer au dernier moment », « Matériel à déplacer et/ou (dés)installer à la fin de l'épreuve » et « Code du cadenas » n'apparaissent pas sur le document donné en exemple.

### **Le choix du déroulement du jeu**

Comme expliqué plus haut, nous avons conservé dans notre version de TROP FORT... BOYARD ! les étapes des clés, du Jugement, des indices et des Maîtres du temps. Cela n'est bien sûr pas obligatoire, n'hésitez pas à faire d'autres choix selon ce que vous préférez dans le jeu !

### **Le choix des épreuves (clés, Jugement, indices, maîtres du temps) et de leur nombre**

Votre choix d'épreuves va fortement découler du lieu, du temps de préparation, des moyens matériels, etc. dont vous disposez.

Vous pouvez bien sûr créer vos propres épreuves, mais vous pouvez aussi vous inspirer de celles du jeu télévisé : certaines sont assez facilement adaptables. Pour cela, allez sur les sites <https://www.fan-fortboyard.fr/> et <http://www.fortboyard.net/> qui listent toutes les épreuves qui ont été organisées depuis la création de l'émission, ils vous seront d'une grande aide ! Vous pouvez aussi regarder les épreuves que nous avons organisées, détaillées dans le document « Exemple de déroulement ».

Dans l'idéal, essayez de privilégier la diversité des épreuves (équilibre, énigme, adresse, réflexion, force, vitesse...). Gardez également à l'esprit que dans le jeu original, la plupart des épreuves sont très simples, explicables en quelques mots : pas besoin de rechercher la complexité à tout prix !

Toutes les épreuves des clés et des indices doivent être réalisables dans le même temps (nous avons choisi des épreuves de 2 minutes 30), mais il n'est pas nécessaire de chercher à les équilibrer parfaitement. Évitez bien sûr les épreuves impossibles ou simplistes, sans pour autant vous inquiéter du fait que certaines épreuves sont plus faciles que d'autres : c'est aussi le cas dans le jeu télévisé et cela ne pose pas de

problème, le jeu étant coopératif !

Pensez bien au fait que les épreuves de chaque partie sont un peu différentes : celles des clés et des indices sont plutôt de grandes épreuves, celles du Jugement sont des défis d'adresse avec des balles (type balles de tennis en mousse) et celles des Maîtres du temps sont des affrontements physiques ou intellectuels assez courts, organisables autour d'une table. Les épreuves des clés et des indices sont les seules qui, pour certaines, sont à faire à deux ou à trois. C'est aussi lors de ces épreuves que le Père Fouras est présent.

Le nombre d'épreuves découle des choix que vous avez faits en préparant le déroulement du jeu. Il nous semble qu'il faut compter au moins six ou sept épreuves par personne, pour que chacun·e ait l'impression d'avoir véritablement participé.

### **Le Mot-code et des indices**

Pour faire tomber les Boyards une fois dans la Salle du trésor, les joueurs et joueuses auront besoin d'un Mot-code. Il va vous falloir choisir ce Mot-code et trouver les indices en fonction. Chaque indice aide à trouver le Mot-code car, quand il lui est associé, on obtient une expression ou un mot composé. Pour vous aidez, vous pouvez aller sur les sites <https://www.fan-fortboyard.fr/> et <http://www.fortboyard.net/>, qui listent tous les Mots-codes et indices utilisés à Fort Boyard depuis le début du jeu télévisé. Comme nombre d'indices, prévoyez-en un pour chaque épreuve permettant d'en gagner plus deux en cas de sacrifices. Pour cela, écrivez l'indice sur un petit bout de papier, puis roulez-le et attachez-le avec une petite ficelle.

À titre d'exemple, nous avons ainsi choisi comme Mot-code « chaîne », avec comme indices « travail » (à la chaîne), (chaîne de) « montagnes », (chaîne) « alimentaire », (chaîne de) « vélo », (chaîne de) « télévision », « réactions » (en chaîne) », (chaîne de) « montage » et « maillons » (de la chaîne).

### **La préparation du matériel des épreuves**

Une fois vos épreuves choisies, c'est le moment de les préparer : listez le matériel nécessaire puis procurez-le vous ou fabriquez-le ! Si vous le pouvez, pensez à tester vos épreuves : cela vous permettra de vous assurer qu'elles fonctionnent bien, qu'elles sont intéressantes/drôles/marquantes, et que le matériel de jeu est assez solide.

Pensez à prévoir des clés (idéalement de vieilles clés assez grosses), un grand anneau pour tenir les clés qui seront gagnées, vos indices, un petit sac pour les garder une fois remportés, et un sablier ou, encore mieux, une clepsydre de la durée de vos épreuves. Si des personnages interviennent lors de ces épreuves, prévoyez leur costume... ou plutôt leur accessoire distinctif !



## **L'installation des épreuves avant le jeu**

Installez le maximum des épreuves avant le jeu. Cependant, cela peut être impossible, par exemple si plusieurs épreuves sont organisées successivement au même endroit ou si un même élément sert pour différentes épreuves. Dans ce cas, installez l'épreuve qui arrive en premier dans le déroulement du jeu, en plaçant à côté le matériel qui sera nécessaire pour l'installation de la seconde épreuve.

Si vous avez fait un document précisant le déroulement du jeu comme conseillé, dès que la première épreuve qui utilise le lieu ou le matériel réutilisé ensuite est finie, indiquez ce qui doit être installé ou déplacé pour vous en rappeler le jour J.

## **L'installation des épreuves pendant le jeu**

Pendant le jeu, vous aurez sans doute quelques épreuves à finir d'installer. A priori, c'est à la personne chargée de jouer les différents personnages du Fort de s'en charger (et non à l'animateur·rice, qui est en permanence avec les joueurs et joueuses, qui devra alors gagner du temps en faisant des détours et en discutant, accompagné par la musique du Fort).

Si vous avez fait un document précisant le déroulement du jeu, il vous sera alors d'une grande aide pour pouvoir le faire rapidement !

## **L'ordre des épreuves et leur répartition entre joueurs et joueuses**

Les deux sont particulièrement liés. Si vous avez fait un document précisant le déroulement du jeu, il vous sera utile pour cela. Sinon, créez au minimum un document de suivi avec les épreuves dans l'ordre et la/les personnes qui s'y confronteront !

Pour choisir l'ordre des épreuves et les répartir entre participant·es, différents éléments sont à prendre en compte au mieux :

- tou·tes les participant·es doivent faire à peu près le même nombre d'épreuves
- un·e participant·e ne doit pas se retrouver à faire une épreuve dangereuse pour lui/elle en raison de contradictions médicales (demandez-les en amont, ou prévoyez de vous adapter au dernier moment)
- un joueur ou une joueuse ne doit pas faire deux épreuves d'affilée
- une même personne ne peut pas faire deux épreuves trop ressemblantes (par exemple, il vaut mieux attribuer des épreuves aquatiques à différentes personnes et faire de même pour les épreuves plus intellectuelles)
- si deux personnes ont fait une épreuve ensemble, elles n'auront pas d'autres épreuves collectives à faire ensemble
- si vous pensez avoir des épreuves plus réussies/plus marquantes que d'autres, ne les attribuez pas toujours aux mêmes personnes

- chaque joueur ou joueuse participe au maximum à une épreuve des Maîtres du temps

- l'organisateur·rice jouant les personnages du Fort ne doit pas avoir à enchaîner deux épreuves (impossible par exemple de jouer Miss Boo dans une épreuve et le Père Fouras dans la suivante, puisqu'il n'y a pas le temps de se changer entre les deux)

- si un personnage du Fort apparaît plusieurs fois dans le jeu, il doit apparaître à des moments assez espacés dans le temps

- l'organisateur·rice jouant les personnages du Fort doit avoir le temps de faire les installations d'épreuves pendant le jeu (en n'ayant pas à jouer de personnage du Fort lorsque des installations sont nécessaires)

De tous ces éléments difficilement conciliables deux points sont à privilégier : tou·tes les participant·es doivent participer de manière à peu près égale au jeu et l'organisateur·rice jouant les différents personnages du Fort et s'occupant des installations de dernière minute doit pouvoir mener à bien toutes ses missions !

### **La Salle du trésor**

La Salle du trésor nous semble un élément assez indispensable d'une adaptation de Fort Boyard. De nombreuses questions d'adaptation vont se poser : quel espace est la Salle du trésor ? où tombent les Boyards ? comment tombent-ils ? comment les joueurs et joueuses forment le Mot-code ? qu'est-ce qui représente concrètement les Boyards ? une pesée a-t-elle lieu et si oui comment, et à quoi correspond-elle ? etc.

La partie la plus compliquée et pourtant nécessaire pour l'ambiance du jeu est... les Boyards ! Il vous en faut de très nombreux, au moins 500, voire 1000 ou 1500, sinon il sera trop facile pour les candidat·es de tous les ramasser malgré le temps limité. Pour nous, une joueuse, gérante d'un bar, avait ramené de très nombreuses pièces de 50 centimes, ce qui était parfait, mais n'est pas possible pour tout le monde... Sinon, nous avons pensé à fabriquer des pièces à partir de carton peint en jaune et découpé (ce qui était facile et peu coûteux, mais long, n'aurait pas fait de bruit en tombant et aurait été très léger), à nous rapprocher d'une association organisant des jeux de rôle Grandeur nature dans un environnement médiéval pour leur demander de nous prêter des pièces de leur « trésor » (bien plus facile avec des contacts...), à acheter des pièces de jeux pour enfants (très très coûteux, pour au final avoir des pièces trop légères pour faire du bruit en tombant), à utiliser autre chose que des pièces (sans avoir d'idée précise)... bref, nous n'avons pas de solution miracle !

### **L'objectif du jeu**

Dans l'émission télévisée, les candidat·es jouent pour remporter le maximum d'argent pour une association : c'est une partie très importante de leur motivation dans

le jeu.

Dans votre adaptation, à vous de voir quelle sera la motivation des candidat·es. Elle peut être uniquement de ramasser un maximum de Boyards, mais vous pouvez la développer si vous trouvez cette motivation insuffisante !

## **Conseils pour le déroulement**

### **Briefing et débriefing**

Ce jeu nécessite un temps de briefing des joueurs et joueuses très court, qui peut tout à fait se faire en introduction au jeu. Il consiste essentiellement en un rappel des règles et de l'objectif du jeu. Concluez le briefing en demandant à l'équipe son nom, puis proposez-leur de faire leur cri de guerre !

Le débriefing peut de même se faire en jeu, après la Salle du trésor, pour permettre aux joueurs et joueuses de revenir sur leur expérience de jeu, d'en partager les moments forts et de faire d'éventuels retours sur l'organisation. N'hésitez pas vous aussi à vous impliquer dans le débriefing : en tant qu'animateur·rice ou personnages du Fort, vous aussi avez des choses à raconter ! Concluez le débriefing par une photo-souvenir !

### **Animation et ambiance**

Le rôle de l'animateur·rice est primordial dans ce jeu : une grande partie de l'ambiance repose sur son enthousiasme et sa capacité à le transmettre aux joueurs et joueuses. Impliquez-vous au maximum dans votre rôle ! Veillez à maintenir une bonne ambiance dans l'équipe : l'objectif est que les joueurs et joueuses passent un bon moment ensemble, et se soutiennent et s'encouragent mutuellement. Même si les épreuves sont presque toutes individuelles, la réussite est collective !

De même, les personnages du Fort sont assez importants pour les participant·es, notamment le Père Fouras, n'hésitez pas à jouer la comédie !

### **Épreuves et Salle du trésor**

Au début de chaque partie du jeu (clés, Jugement, indices, Maîtres du temps et Salle du trésor), l'animateur·rice explique aux candidat·es son fonctionnement et leur objectif. Avant chaque épreuve des clés et des indices, l'animateur·rice l'explique brièvement aux candidat·es, pour qu'ils/elles comprennent son objectif. Pendant l'épreuve, il/elle ajoute d'éventuelles précisions et motive le/la candidat·e. Lors du Jugement, le personnage de Blanche explique chaque épreuve au/à la candidat·e puis juge de sa réussite, pendant

que l'animateur·rice est avec les autres participant·es. Pendant les Maîtres du temps, l'animateur·rice explique l'épreuve au/à la candidat·e et joue le rôle de l'arbitre (le Maître du temps ne parle jamais) et les autres participant·es attendent à l'écart, en voyant l'épreuve de loin.