

# **L'enlèvement**

Jeu de piste

**À partir de 5 joueurs/joueuses  
1 organisateur·rice  
3 heures**

**Manuel d'organisation**

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



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

**Suivi de version :**

Version :	Date :	Description :
1.0	20/11/2020	Création initiale du document

## **Principe du jeu**

Comme son nom l'indique, une personne va être « enlevée » lors de ce jeu, et emmenée dans un endroit secret. Les autres, divisés en équipes, auront pour mission de la retrouver le plus rapidement possible ! Pour cela, ils et elles pourront rentrer en contact par SMS. La personne enlevée a été déplacée les yeux bandés mais elle peut voir où elle a été emmenée et le décrire aux autres, qui peuvent demander de l'aide aux passant-es, chercher un plan, essayer de reconstituer avec la personne enlevée le chemin suivi, etc. L'équipe gagnante sera celle ayant retrouvé la personne enlevée la plus rapidement !

## **Présentation du jeu**

Nous sommes l'après-midi du 20 juillet 1998. Un·e informateur·rice a rendez-vous successivement avec plusieurs équipes de journalistes pour les informer d'un scoop important. Mais cette personne se fait enlever (par l'organisateur·rice du jeu) : elle est emmenée, les yeux bandés, dans un endroit mystérieux, où on lui débande les yeux. Seule, elle prend alors contact avec les équipes de journalistes pour leur demander de la retrouver en échange de son scoop, afin d'éviter d'avoir à faire avec la police (ses activités ne sont pas forcément très légales...). Et ça marche : les équipes de journalistes se lancent dans la course !

À partir de là, le jeu démarre vraiment : les équipes de journalistes et la personne enlevée communiquent, uniquement par SMS pour ne pas alerter les ravisseur·ses, et les équipes cherchent à rejoindre leur informateur·rice, en utilisant tous les moyens de transport et toutes les informations à leur disposition. L'équipe qui retrouve en premier l'informateur·rice le libère et gagne le jeu !

## **Préparation**

### **La répartition des rôles**

Lors de ce jeu, les joueurs et les joueuses vont être réparti-es en plusieurs rôles :

- une personne jouera l'indicateur·rice enlevé·e : lors du jeu, elle sera emmenée les yeux bandés dans un lieu particulier et elle devra ensuite guider les autres pour retrouver ce lieu ;

- les autres joueurs et joueuses seront réparti·es en différentes équipes (de 3 à 6 personnes) : dans chaque équipe, une personne sera désignée comme étant la personne contact et son rôle sera de communiquer les règles du jeu à son équipe, ainsi que de dialoguer au nom de son équipe avec la personne enlevée et l'organisateur·rice.

Au moment de choisir les joueurs et joueuses, il faut leur choisir un de ces rôles et les répartir dans les équipes. Pour cela, basez vous sur les caractères des personnes, leurs affinités... Pour la personne enlevée, il faut s'assurer qu'elle ne sera pas frustrée de ne pas chercher avec les autres. Quand nous l'avons fait jouer, nous avons choisi quelqu'un aimant observer plutôt que jouer, qui a au final beaucoup apprécié ce rôle.

Lors de la constitution des groupes, ayez bien conscience que ce jeu nécessite de pas mal marcher, ou du moins de beaucoup se déplacer, ce qui peut ne pas plaire/ne pas être possible pour tout le monde. N'hésitez pas à prévenir les personnes invitées avant, pour vous assurer que cela leur convient.

## **Le choix de la zone de jeu**

Le choix de la zone de jeu est crucial pour « L'enlèvement ». En effet, si les joueurs et joueuses connaissent trop bien la zone, ils et elles risquent de comprendre immédiatement où la personne enlevée a été amenée. À l'inverse, si la personne enlevée est emmenée dans un lieu où il y a trop peu de repères visuels, elle ne pourra pas donner d'indices très utiles pour sa localisation. Voici donc quelques conseils pour bien choisir votre zone de jeu, et plus spécifiquement les points de départ (il y en a trois, celui de la personne enlevée et ceux des groupes de journalistes) et l'endroit où sera amenée la personne enlevée (et quel parcours on lui fera faire entre les deux).

Tout d'abord, choisissez les moyens de transport autorisés pour le jeu : pieds, vélo, transports en commun, voiture, trottinette... À voir selon où se passe votre jeu et quels sont les moyens de transport habituels des joueurs et joueuses !

Il vous faut ensuite délimiter :

- une zone de jeu pas trop grande : avec les moyens de transport autorisés, les joueurs et joueuses doivent pouvoir la parcourir assez rapidement, en maximum une heure (il est possible qu'ils et elles aient besoin de la parcourir un peu dans tous les sens, d'où l'importance du fait que la zone ne soit pas trop grande), il doit être assez simple et sécurisé de circuler dans la zone, la zone ne doit pas être trop connue des joueurs et joueuses (mais tout de même assez proche de chez eux/elles) ;

- un point de départ pour la personne enlevée et un point de départ différent pour

chacun des groupes : idéalement, ces points de départ sont faciles à trouver (les participant·es devront s'y rendre seul·es et il ne sera pas très facile pour vous de les guider) et assez centraux par rapport à la zone de jeu ;

- l'endroit où sera emmenée la personne enlevée : cet endroit doit être peu connu, mais offrant de nombreuses possibilités de description, visuelles mais aussi auditives, voire olfactives (immeuble caractéristique, vue d'un commerce avec une partie du nom visible, partie d'un arrêt de métro visible, bruit de chemin de fer proche, odeur de champ de tournesol...), aucun de ces éléments ne doit permettre à lui seul de déterminer l'endroit, mais plusieurs doivent pouvoir aider, a priori, mieux vaut que cet endroit soit en extérieur, et autant qu'il y ait quelque chose vous permettant de vous installer confortablement pendant l'attente de la libération de la personne enlevée ;

- le parcours entre le point de départ de la personne enlevée et la zone où elle sera gardée : la personne enlevée sera déplacée les yeux bandés, mais elle peut tout de même retenir quelques éléments sur son trajet, potentiellement utiles pour la retrouver : durée approximative du trajet, bruits et conversation entendu·es, moyens de transport utilisés...

Une fois ces différents espaces définis, il est conseillé de s'exercer à faire au moins une fois le trajet qui sera fait avec la personne enlevée, de son point de départ à l'endroit où elle sera amenée. Mieux vaut le connaître sur le bout des doigts et éviter de se perdre, cela donnerait beaucoup d'indices à la personne enlevée mais lui paraîtrait sans doute aussi très ennuyant.

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

Lors de l'invitation, expliquez brièvement le jeu aux joueurs et joueuses, donnez-leur la date, l'heure et le point de rendez-vous qui correspond à leur groupe ou rôle, et précisez à la (future) personne enlevée de ne pas en parler aux autres. La personne enlevée doit avoir rendez-vous environ 30 minutes avant les autres (ou plutôt le temps approximatif qu'il faut de son point de rendez-vous jusqu'au point où elle sera amenée). Précisez bien à chacun·e la liste des moyens de transport autorisés et de venir avec celui/ceux qu'il/elle préfère (vélo, carte de transports en commun, etc.), son téléphone chargé, une gourde, des chaussures de marche et des vêtements confortables !

## **Les adaptations des documents de jeu**

Avant de préparer le matériel nécessaire au jeu, il vous faudra adapter les documents « Règles du jeu - pour les contacts des équipes de journalistes » et « Règles du jeu - pour l'indicateur·rice enlevé·e » (la police de caractères utilisée est « OCR A Extended », téléchargeable en ligne).

Pour cela, ajoutez les informations liées au rendez-vous, insérez les différents

numéros de téléphone, adaptez les règles du jeu si nécessaire, et si vous le souhaitez adaptez le texte au genre des joueurs et joueuses. Au minimum tout ce qui est entre crochets doit être adapté/vérifié ! Dans le document pour l'indicateur·rice enlevé·e, il y a également en gris italique quelques indications de règles, utiles pour l'organisateur·rice qui peuvent être adaptés si besoin.

Préparez également un plan très simplifié de la zone de jeu, pour que les joueurs et joueuses sachent qu'il n'y a pas besoin de chercher en dehors, sans pour autant avoir une vision trop précise des différentes rues/parcs/etc. dans la zone.

## **Le matériel nécessaire**

### **À préparer**

Le matériel nécessaire pour réaliser ce jeu est :

- un bandeau pour les yeux, pour bander les yeux de la personne enlevée sur son trajet ;
- un téléphone portable chargé ;
- le plan indiquant le chemin à faire avec la personne enlevée, de son point de rendez-vous jusqu'au lieu où elle sera emmenée pour le jeu ;
- le document « Règles du jeu - pour l'indicateur·rice enlevé·e » imprimé en un exemplaire ;
- pour chacun des groupes, un exemplaire du document « Règles du jeu - pour les contacts des équipes de journalistes » imprimé, le plan simplifié de la zone de jeu, et une enveloppe ; mettez dans chaque enveloppe un exemplaire de la seconde page du document et un exemplaire du plan, et fermez l'enveloppe, la première page reste seule.

### **À donner aux joueurs/joueuses avant le début du jeu**

Avant le début du jeu, il vous faut remettre une version des « Règles du jeu - pour les contacts des équipes de journalistes » à chaque contact. Donnez-leur la première page, avec l'instruction de la lire le jour J dès que toute son équipe sera sur place, et l'enveloppe, en lui disant qu'il leur sera clairement indiqué quand l'ouvrir.

### **À emmener pour le jeu**

Le jour J, vous aurez besoin du bandeau, de votre portable chargé, du document « Règles du jeu - pour l'indicateur·rice enlevé·e », de votre plan indiquant le chemin à faire avec la personne enlevée jusqu'au lieu où elle sera pendant le jeu, et, comme les autres participant·es, des chaussures de marche, des vêtements confortables et une gourde au cas-où !

# Déroulement du jeu

## L'enlèvement

Soyez à l'heure et au lieu du rendez-vous de la personne enlevée avec tout le matériel de jeu. Lisez la première partie du document de règles pour l'indicateur·rice enlevé·e (jusqu'à la ligne de séparation), puis emmenez la personne enlevée jusqu'à l'endroit prédéterminé, en suivant votre plan.

Lors du trajet, essayez de ne pas donner trop d'informations (sauf si vous estimez qu'elles sont importantes à transmettre pour le bon déroulement du jeu) et faites bien attention à la sécurité de la personne (on oublie vite qu'on marche avec quelqu'un qui ne voit rien et qui n'a pas l'habitude !).

Parallèlement, les équipes de journalistes vont se réunir. La personne contact devrait lire le document de règles en sa possession et vous envoyer « Équipe prête » par SMS lorsque tel sera le cas.

Une fois arrivé·es à destination, c'est le moment de débander les yeux de la personne et de lui indiquer l'endroit où elle est retenue (c'est-à-dire la zone dans laquelle elle a le droit de se déplacer).

Ensuite, lisez à la personne enlevée la deuxième partie des règles (après la ligne de séparation) et, si les personnes contact de chaque équipe vous ont bien envoyé un SMS vous indiquant que leur équipe est au complet, un SMS « Top départ » : le jeu commence !

## La recherche

La personne contact de chaque équipe peut alors ouvrir l'enveloppe que vous lui avez remise précédemment. Les équipes y trouveront toutes les explications sur le jeu ainsi que le plan de la zone de jeu. Elles devraient alors commencer à prendre contact avec la personne enlevée pour lui poser des questions, à partir de là essayer de comprendre où elle se trouve et se lancer à sa recherche !

N'hésitez pas à aider les joueurs et joueuses si vous avez l'impression qu'ils/elles tournent en rond, perdent de la motivation, se fatiguent... (idéalement, juste avant que ça n'arrive !). Pour cela, vous pouvez donner une indication à la personne enlevée (lui demander si elle a vu tel ou tel élément pouvant servir de repère par exemple) ou dire « involontairement » quelque chose d'utile en discutant. Vous pouvez aussi si besoin aider directement les personnes qui cherchent, notamment si elles vous demandent directement de l'aide.

Veillez à ce que la personne enlevée n'avantage involontairement aucune équipe : si elle donne une information de sa propre initiative, il faut qu'elle la donne à toutes les

équipes, si elle répond d'une certaine manière à une question d'une équipe, elle doit répondre la même chose si l'autre équipe lui pose la même question.

## **La libération**

Dès qu'une des équipes arrive au complet là où est retenue la personne enlevée, elle la libère, et c'est gagné !

Vous pouvez ensuite voir où en est l'autre équipe : est-ce qu'elle souhaite continuer la recherche même sans le côté compétitif, est-ce qu'elle veut continuer mais avec un indice important en plus, ou est-ce qu'elle préfère que vous lui donniez l'adresse où vous-êtes pour qu'elle vous rejoigne directement ?

## **Une énigme finale ?**

Lorsque nous avons organisé le jeu, nous avons ajouté une énigme finale, pour libérer la personne enlevée. Vous pouvez faire de même si vous souhaitez ajouter un petit défi surprise final !

Cette dernière énigme était très spécifique au lieu que nous avons choisi donc nous ne pouvons pas la retranscrire ici. Pour vous donner des idées, voici ce que nous avons fait : à l'approche de la première équipe, nous avons attaché la personne enlevée. Pour la libérer, il fallait trouver le code d'un cadenas à lettres qui pouvait être trouvé à l'aide d'indices innocemment laissés près de la personne enlevée « pour l'occuper pendant sa détention » (livre, casse-tête...).

## **Conseils**

- Lorsque vous constituez votre groupe de participant·es, précisez bien que le jeu peut être sportif (en tous cas, demande de beaucoup marcher), afin de vous assurer que cela ne rebute personne !
- Si vous sentez que la recherche est bloquée, vous pouvez donner un indice à la personne enlevée, qu'elle se chargera ensuite de retransmettre aux équipes de recherche.
- Il est possible que la personne enlevée n'ait rien à faire par moments, c'est normal ! C'est d'ailleurs pour ça que l'organisateur·rice reste avec elle pendant tout le jeu : à deux, moins de chance de vous ennuyer.



- Vous trouvez bizarre de vous promener en guidant une personne les yeux bandés ? Nous l'avons fait en plein Paris, les gens ont bien compris qu'il s'agissait d'un jeu (ou d'un enterrement de vie de garçon/jeune fille), et n'ont fait aucune remarque qui aurait pu donner un indice à la personne enlevée. On a surtout eu des réactions d'amusement/clins d'œil « j'ai bien compris ce que vous faites, ça a l'air marrant ».