

LES RÈGLES ZWOLLE 2025



LE JEU

L'ESPRIT DU JEU

L'essentiel est de s'amuser en faisant travailler ses méninges ! Soyez beaux joueurs : évitez de divulguer les réponses des énigmes à d'autres équipes, guidez-les plutôt, si vous souhaitez les aider.

Ce jeu est volontairement à niveau de difficulté croissant.

Nous tenons à rappeler que le jeu Zwolle n'est 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 suspectée de triche informatique ou de toute autre forme de tricherie, de non respect de ces règles de jeu ou de toute autre forme d'incivilité.

LE NIVEAU DE DIFFICULTÉ

Le jeu possède deux niveaux de difficulté (Normal et Infernal). La trame de l'histoire est quasiment identique aux deux niveaux 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. Lors des changements de chapitre, si les énigmes obligatoires ne sont pas toutes résolues alors l'équipe perd un point de vie et aura accès à un rôle de moins.

- **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 assez conséquente. Les indices aident beaucoup mais se débloquent plus tard. En cas de perte de point de vie pour votre équipe, l'accès aux rôles se perd deux par deux.

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



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 les 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.

*Les temps de pénalités se réinitialisent à 4h du matin chaque jour. .

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 du Sprint Final 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.

Une bibliothèque de documents est accessible à l'ensemble des joueurs.

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", "Ravaillac1610" ou "audebutdu17emesiècle"

- Bien que ne puissions penser à tout, plusieurs format de réponses différents sont acceptés.



LES POINTS DE VIE

Votre équipe commence le jeu avec 6 points de vie.

A la fin de chaque chapitre, si votre équipe n'a pas résolu toutes les énigmes obligatoires, elle perd 1 vie (mode Normal) ou 2 vies (mode Expert).

Le nombre de vie représente l'état de santé de votre équipe : c'est donc aussi le nombre de rôles de votre équipe peut utiliser.

Lorsque vous n'avez plus de vie, et que donc, vous perdez le rôle de chef d'expédition : vous êtes éliminés du jeu. Vous avez été valeureux malgré les difficiles épreuves du Pr. Zwolle.

Les rôles disparaissent dans l'ordre suivant : Cryptologue, Investigateur, Hacked mémoriel, Chercheur de secrets, Bras droit, Chef d'expédition.



LES ROUAGES

Chaque compte peut utiliser un ou plusieurs rôles (sous réserve du nombre de point de vie), proposer des réponses aux énigmes (directement ou les envoyer au Chef d'Expédition et au Bras droit) , accéder aux classements et (une fois l'énigme validée par le Chef d'Expédition) faire des tentatives de réponses aux énigmes passées.

Il est possible de prévoir plus d'un joueur par compte mais les actions seront alors limitées par les mécanismes du jeu.

Il est possible d'avoir une équipe de plus de 6 comptes mais certains n'auront aucun rôle. Nous conseillons donc de les faire tourner entre les joueurs.

LES RÔLES

- **Chef d'expédition** : Forme l'équipe avec les codes d'intégration si l'équipe n'a pas été formée en une seule fois, attribue les rôles, soumet les réponses aux énigmes principales.
- **Bras droit d'exception** : attribue les rôles, soumet les réponses aux énigmes bonus, dévoile les indices.
- **Cryptologue** : Une fois par énigme, il peut proposer une séquence de 30 caractères maximum. 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.

Exemple : Si la réponse attendue est : REPONSE et que vous proposez : REUSSIR, il vous donnera : 2 bien placées, 2 mal placées.

R E P O N S E
R E U S S I R

Le cryptologue porte attention à chaque lettre individuellement. Ainsi les deux mal placées sont les deux S. Car chaque S n'est pas à la bonne place mais est bien présent dans le mot attendu.

Le E lui est considéré comme bien placé, même s'il y a un autre E à une autre place.

- **Investigateur** : Obtient un indice visuel pour l'une des énigmes de la série.
- **Chercheur de secrets** : Une fois par série d'énigme, une énigme lui est proposée pour obtenir des informations sur les hauts faits et les easter eggs (éléments cachés) présents dans le jeu. C'est également lui qui peut soumettre les réponses à l'énigme de la machine de communication (nouveau 2025).
- **Hacker mémoriel** : Une fois par série d'énigme, il peut écouter son moi du futur qui a déjà résolu cette énigme.

LA MACHINE DE COMMUNICATION (NOUVEAUTÉ)

Nouveauté 2025 : la machine de communication est une énigme bonus, visible de tous qui permet l'accès à deux pouvoirs : celui de l'espion ou celui du messager. Sa résolution n'est pas obligatoire pour être qualifié. Seul le Chercheur de secrets peut valider la réponse de l'équipe à cette énigme mais tout le monde peut faire une proposition comme pour les énigmes principales et secondaires. Il n'y a aucune pénalité à rentrer une mauvaise réponse.

Si la bonne réponse est donné, le Chercheur de secrets doit ensuite faire un choix entre deux pouvoirs à débloquer :

- L'espion qui donne accès à une énigme de l'autre mode de difficulté (Infernal pour une équipe en mode Normal et inversement). Les indices pour cette énigme sont débloqués en décalé par rapport au timing classique. Vous pouvez donner et modifier jusqu'à 3 propositions de réponses et elle vous sera validée une fois le chapitre terminé.
- Le messager qui vous permet d'envoyer un message d'encouragement, d'indice ou simplement fun à d'autres équipes. Vous pouvez envoyer un seul message par énigme. Une fois vos messages envoyés vous pouvez recevoir un message par énigme.
 - Note : Ces messages sont modérés par notre équipe, et un indice trop évident ou un message inapproprié pourra faire l'objet d'une modération.

Il y a une énigme de la machine par chapitre et le choix est réinitialisé à chaque fois. Il est donc possible de tester les deux pouvoirs sur toute la durée du jeu.

LES HAUTS FAITS

Plusieurs hauts faits, plus ou moins sérieux, sont à découvrir et à collectionner tout au long du jeu. Il n'est pas nécessaire de chercher à les obtenir pour jouer au jeu, il s'agit d'une option de jeu pour ceux qui le souhaitent. Les hauts faits sont divisés en 3 catégories : Classiques, Bonus et Secrets.

Pour le décompte des points de hauts faits, les hauts faits bonus ne comptent pas et il n'y a aucun haut fait caché en dehors de la liste des hauts faits. Chaque haut fait ne peut être obtenu qu'une seule fois.

Le classement est calculé en direct dès qu'un haut fait est obtenu. Vous pouvez consulter vos hauts faits obtenus depuis la page "Hauts faits".

Le Chercheur de Secrets, s'il réussit ses énigmes, gagnera des points de hauts faits qu'il pourra dépenser pour obtenir des indices sur la manière d'obtenir les hauts faits. Chaque énigme du Chercheur de secrets résolue fait gagner 3 points.

- Dépenser des points pour un Haut fait classique ou bonus, vous donnera un indice.
- Dépensez des points pour un Haut fait secret vous donnera son nom et son icône.

LE CLASSEMENT

Plusieurs classement sont possibles pendant le cours du jeu : par temps de résolution, par nombre d'énigmes résolues, par nombre d'indices utilisés et par nombre de haut fait obtenus.

Le classement qui sert à déterminer les Champions sont : le temps de résolution du Sprint Final pour le Champion Zwolle 2025 et le nombre de hauts faits obtenus pour le Champion des Hauts faits.

Créanim' se réserve le droit de modérer ou de ne pas mettre en avant une équipe ayant un nom non approprié.

L'ÉLIMINATION

Ne pas répondre aux énigmes obligatoires d'une série fait perdre un point de vie (ou 2 en mode Expert).

Lorsque l'équipe perd son dernier point de vie, cela entraîne l'élimination de l'équipe. Les équipes éliminées conservent l'accès aux énigmes précédentes mais pas aux suivantes.

L'HISTORIQUE ET LES SOLUTIONS

Vous avez accès à toutes les énigmes précédentes et à leurs réponses à travers la page "Mon Aventure". Il s'agit là du moyen d'accéder aux énigmes des séries précédentes. Vous pouvez également faire des propositions de réponse si jamais vous avez raté l'énigme.

Toutes les solutions seront disponibles et accessibles depuis cette page dès la fin du jeu et pendant 15 jours.

PLUS DE
QUESTIONS ?



09 84 34 22 16



evenement@creanim.net

www.zwolle.fr

