

Les forums de Jocelyn Forums des énigmes

Jouer aux



par Tecsomane

PRÉSENTATION

Une citation de Jocelyn pour commencer, qui est le texte de présentation du forum des énigmes.

Vous vous prenez des truites dans la figure parce que vous êtes trop fort sur le quizz ? Les énigmes sont faites pour vous : ici, on fait fonctionner ses neurones, on va voir si vous êtes de taille !

Les énigmes, ce sont donc des petits jeux ou casse-tête, qui demandent un peu plus de recherche qu'une question de quizz, voire carrément une réflexion poussée pour certaines. J'essaie souvent de faire en sorte que cette réflexion porte sur un sujet, qu'il soit culturel, d'actualité ou scientifique, qui vous permettra de vous triturer les méninges en vous amusant.

SOMMAIRE

PRESENTATION	2
SOMMAIRE	3
1. UTILISATION DU FORUM.....	5
1.1. UTILISATION DE BASE DU FORUM.....	5
1.1.1. Mise en forme des réponses.....	5
1.1.1.1. Mise en gras, italique ou souligné.....	5
1.1.1.1.1. Gras	5
1.1.1.1.2. Italique	6
1.1.1.1.3. Souligné	6
1.1.1.2. Mise en couleur.....	6
1.1.1.3. Insertion d'une adresse internet.....	6
1.1.2. Création d'un tableau.....	6
1.1.3. Joindre une image ou un fichier à une de vos réponses	7
2. LES FORUMS ENIGMATIQUES.....	8
2.1. REGLES, SCORES ET SONDAGES	8
2.2. ENIGMES	8
2.2.1. Avant de commencer à jouer	8
2.2.2. La prémodération	8
2.2.3. Répondre à une énigme	8
2.3. REACTIONS	9
3. LES DIFFERENTS TYPES D'ENIGMES.....	10
3.1. ENIGMES OBEISSANT A DES REGLES PRECISES	10
3.2. ENIGMES « LIBRES »	10
4. LES ENIGMES RAPIDO	11
4.1. PRINCIPES DE L'ENIGME RAPIDO	11
4.1.1. Reconnaître l'énigme sur le forum	11
4.1.2. Comment ça marche ?	11
4.2. PRESENTATION TYPE D'UNE ENIGME RAPIDO.....	11
4.2.1. La fiche d'identité.....	11
4.2.2. Dates de l'énigme	12
4.2.3. L'énigme.....	12
4.2.3.1. L'énoncé	12
4.2.3.2. Le nombre de points.....	12
4.2.3.3. Les indications supplémentaires.....	12
4.2.4. Réponse	12
5. ENIGMES LENTO	13
5.1. PRINCIPES DE L'ENIGME LENTO.....	13
5.1.1. Reconnaître l'énigme sur le forum	13
5.1.2. Comment ça marche ?	13
5.2. PRESENTATION TYPE D'UNE ENIGME LENTO	13
5.2.1. La fiche d'identité.....	13
5.2.2. Dates de l'énigme	13
5.2.3. L'énigme.....	14
5.2.3.1. L'énoncé	14
5.2.3.2. Le nombre de points.....	14
5.2.3.3. Les indications supplémentaires.....	14
5.2.4. Indices et Réponse	14
5.2.4.1. Indices.....	14
5.2.4.2. Réponse.....	14
6. ENIGMES TEMPO.....	15
6.1. PRINCIPES DE L'ENIGME TEMPO	15

6.1.1.	Reconnaître l'énigme sur le forum	15
6.1.2.	Comment ça marche ?	15
6.1.2.1.	Enigme de l'été	15
6.1.2.2.	EnigmOquizzz.....	15
6.2.	PRESENTATION TYPE D'UNE ENIGME TEMPO.....	16
6.2.1.	La fiche d'identité.....	16
6.2.2.	Dates de l'énigme	16
6.2.3.	L'énigme.....	16
6.2.3.1.	L'énoncé	16
6.2.3.2.	Le nombre de points.....	16
6.2.3.3.	Les indications supplémentaires.....	16
6.2.4.	Indices et Réponse	17
6.2.4.1.	Indices.....	17
6.2.4.2.	Réponse.....	17
7.	LES ENIGMES DES ENIGMES	18
7.1.	PRINCIPES DE L'ENIGME DES ENIGMES	18
7.1.1.	Reconnaître l'énigme sur le forum	18
7.1.2.	Comment ça marche ?	18
7.2.	PRESENTATION TYPE D'UNE ENIGME DES ENIGMES	19
7.2.1.	Les points.....	19
7.2.2.	Le gagnant.....	19
8.	LES FILS ROUGES	20
8.1.	PRINCIPES DU FIL ROUGE.....	20
8.1.1.	Reconnaître l'énigme sur le forum	20
8.1.2.	Comment ça marche ?	20
8.2.	PRESENTATION TYPE D'UN FIL ROUGE.....	20
8.2.1.	Message de présentation du Fil Rouge.....	20
8.2.1.1.	La fiche d'identité	20
8.2.1.2.	But du fil rouge	21
8.2.1.3.	Dates du fil rouge	21
8.2.1.4.	Coefficient multiplicateur lors de la session finale.....	21
8.2.1.5.	La réponse	21
8.2.2.	Sessions ordinaires.....	21
8.2.2.1.	But de la session.....	21
8.2.2.2.	L'énoncé	21
8.2.2.3.	Le nombre de points.....	21
8.2.2.4.	Les indications supplémentaires.....	21
8.2.3.	Session finale.....	22
8.2.3.1.	But de la session.....	22
8.2.3.2.	Le nombre de points.....	22
8.2.3.3.	Les indications supplémentaires.....	22
9.	BOITE A OUTILS.....	23
	CARNET D'ADRESSES	23
	REALISER UNE CAPTURE D'ECRAN.....	23
	MODIFIER ET ENREGISTRER UNE IMAGE	23
MISE A JOUR		24
	POUR MON CONTACTER	24
	HISTORIQUE DES MISES A JOUR.....	24
QUESTIONS DIVERSES.....		25

1.


UTILISATION DU FORUM


Ici, je vais vous présenter quelques notions de l'utilisation du forum pour utiliser correctement les énigmes. On parlera donc de la mise en gras, des couleurs, des citations et de toutes ces petites fonctionnalités simples permises par le forum.

1.1. Utilisation de base du forum

En arrivant sur la page d'accueil du forum, vous tombez sur tous les forums, classés dans différentes catégories. Les forums des énigmes ont leur propre catégorie, et sont au nombre de trois : « Règles, Scores et sondages » ; « Enigmes » ; « Réactions ». En cliquant sur le nom de n'importe lequel forum, vous accédez à la page des sujets contenus dans ce forum.

En cliquant sur l'un des sujets, vous accédez à ce sujet et aux messages postés par les membres dans ce sujet. Vous pouvez d'ailleurs (dans la plupart des forums) poster vous-

même une réponse dans le sujet. Pour cela, il faut utiliser le bouton , situé u dessus (ou au dessous) de l'ensemble des messages. C'est d'ailleurs ainsi que vous pourrez

répondre aux énigmes. Une fois le bouton  cliqué, vous tombez sur une page où vous pouvez rentrer un nouveau message.

Parfois, pour répondre aux énigmes, il vous sera demandé de mettre des réponses, en gras, en italique, en couleur ...

1.1.1. Mise en forme des réponses

Pour mettre en forme vos réponses, il faut tout d'abord taper tout le texte que vous souhaitez publier.

Ensuite, vous pouvez taper directement les deux balises (les balises indiquent au forum qu'il faut mettre du texte en gras, en italique ... On les reconnaît car elles sont entre crochets, comme par exemple la balise [B] qui sert à indiquer le début d'un morceau de texte en gras, et la balise [/B] servira à indiquer la fin d'un texte en gras). Toutefois, si vous n'êtes pas encore expérimentés, je vous conseille d'utiliser les boutons disponibles sur le forum, dont je détaille l'utilisation ci-dessous.




Dans les réponses aux énigmes, il est interdit d'utiliser le **gras rouge**, qui est réservé à la correction

1.1.1.1. Mise en gras, italique ou souligné

1.1.1.1.1 Gras


Pour mettre du texte en **gras**, il faut sélectionner celui-ci, puis deux solutions :

- Utiliser le bouton 
- Utiliser la combinaison de touches : Alt+B (ne fonctionne pas avec tous les navigateurs)

Les balises correspondantes apparaissent : [B] et [/B]

1.1.1.2 Italique


Pour mettre en *italique*, on procède de la même manière :

- En utilisant le bouton 
- Ou la combinaison de touches : Alt+I (ne fonctionne pas avec tous les navigateurs)

Les balises apparaissent : [I] et [/I]

1.1.1.3 Souligné

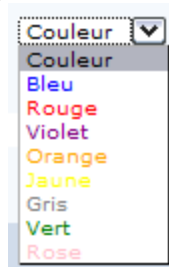
Et enfin, pour mettre en souligné :

- Avec le bouton 
- Ou la combinaison de touches : Alt+U (ne fonctionne pas avec tous les navigateurs)

Les balises apparaissent : [U] et [/U]

1.1.1.2. Mise en couleur

La couleur du texte publié est par défaut le noir. Pour mettre en couleur du texte, il faut le sélectionner, puis dans le menu déroulant, on sélectionne la couleur voulue :




Une deuxième solution consiste à taper les deux balises avant et après le texte à mettre en couleur. La balise indiquant le début du texte en couleur est : [color=?????]. Il faut remplacer les points d'interrogation ...

- Soit par le nom en anglais de la couleur voulue (pour les couleurs courantes) : par exemple **pink**, **red**, **blue**, black ...
- Soit par la valeur HTML de la couleur, par exemple #FFFF00 pour l'**orange** ...

Ensuite, on place la balise de fin de texte en couleur qui est toujours la même quelle que soit la couleur utilisée : [/color]

1.1.1.3. Insertion d'une adresse internet

Là encore, deux manières de procéder. Je ne vous présente que la manière simplifiée.

- Arrêter de taper le texte à l'endroit où vous voulez insérer votre lien.
- Cliquez sur le bouton 
- Dans la première boîte de dialogue, saisissez l'URL
- Dans la deuxième boîte de dialogue, saisissez le texte qui apparaîtra en lien.
- Votre lien est créé. Vous pouvez continuer à taper votre message

1.1.2. Création d'un tableau

Il est possible de créer un tableau à la main, mais c'est laborieux. C'est pourquoi je vous conseille d'utiliser la page de création de tableaux sur le site du quizzz :

<http://www.quizzz.net/forums/tableau.php>.

Indiquez les dimensions souhaitées du tableau ainsi que l'alignement dans les cellules, puis validez. Une nouvelle page apparaît avec un tableau de la taille demandée. Remplissez-le. Vous pouvez même utiliser du BBCode. Une fois le remplissage terminé, validez.

Vous obtenez le BBCode, qu'il vous faut copier et coller dans votre message à l'endroit où vous souhaitez faire apparaître le tableau.

1.1.3. Joindre une image ou un fichier à une de vos réponses



La fonction permettant de joindre des fichiers est ouverte à tous à condition qu'il n'y ait pas d'abus. Evitez les fichiers trop lourds !

Pour joindre un fichier, il vous suffit d'utiliser le champ en question situé en bas de la page de réponse, juste au dessus du bouton d'envoi.

Sélectionnez tout d'abord le fichier désiré sur votre disque dur en cliquant sur Parcourir.

Une fois que le chemin vers le fichier est indiqué, validez avec .

Si vous le souhaitez, vous pouvez faire apparaître votre fichier-joint à un endroit précis du message. Pour cela, placez le curseur à l'endroit visé dans le message et cliquez sur

.

Sinon, votre pièce-jointe apparaît en fin de message.

2.

LES FORUMS ÉNIGMATIQUES

Les forums énigmatiques sont au nombre de 3.

2.1. Règles, scores et sondages

C'est le forum où vous avez téléchargé ce fichier. Vous y trouverez les règles, les messages d'annonces ou de perturbation ainsi que des sondages auxquels vous pourrez voter. C'est un forum important à surveiller.

Les sujets épinglés sont particulièrement important. Vous trouverez parmi ces sujets le lien vers les classements.

2.2. Enigmes

Le forum des énigmes, là où sont postées les énigmes et où l'on y répond, est soumis à certaines règles particulières importantes, qui peuvent perturber un joueur débutant. Voici certaines de ces règles.

2.2.1. Avant de commencer à jouer

Il y a une modification importante à faire dans votre profil avant que vous commenciez à jouer.

Pour cela, en haut à droite, cliquez sur « Mes contrôles », au dessus de la boîte à table :

Dans le menu à gauche, dans la catégorie « Profil personnel », sélectionnez « Modifier mes infos du profil ». Dans la page qui s'ouvre, allez à la ligne « Je joue aux énigmes » et sélectionnez oui.



Si ce n'est pas fait, vous ne pourrez pas recevoir de points !

2.2.2. La prémodération

Le forum des énigmes est en prémodération. Cela signifie concrètement qu'en répondant à n'importe quel sujet (énigme) sur ce forum, votre message est enregistré, mais n'apparaît pas aux yeux des autres joueurs. Deux personnes seulement peuvent voir votre message : vous-même et moi, modérateur.

A la fin de l'énigme, je valide tous les messages après les avoir corrigés et compté les points. Ce n'est qu'à ce moment là que votre message est visible aux autres joueurs.



La règle de validation est légèrement modifiée dans le cas des fils rouges et des énigmes des énigmes, voir la partie qui leur est consacrée

2.2.3. Répondre à une énigme

On répond à une énigme en envoyant un message à la suite de cette énigme (voir 1.2)

Vous pouvez répondre à une énigme sur un ou plusieurs messages, totalement ou partiellement. Des règles s'appliquent à la correction, à savoir :

- Pour une réponse identique, totale ou partielle, postée deux fois, c'est toujours la réponse qui rapporte le plus de points qui est prise en compte.
- Certaines énigmes ou parties d'énigmes ont un nombre limité de réponses autorisées. Les règles sont alors précisées dans le sujet.



POUR UN MESSAGE EDITÉ :

C'est la **date d'édition** du message qui compte et non la date originale d'envoi.

Pensez-y, cela peut vous faire perdre des points !

En général, le nombre de points attribués diminue après chaque indice.

2.3. Réactions

C'est le forum à utiliser si vous avez un problème par rapport aux points ou à une réponse. Vous pouvez poster librement dans ce forum.

On y trouve aussi quelques sujets importants :

- Vous avez un sujet pour me gronder si je ne fais pas mon travail
- Un sujet pour signaler d'éventuels problèmes de correction : contestation, points oubliés, ...

3.

LES DIFFÉRENTS TYPES D'ÉNIGMES

3.1. Enigmes obéissant à des règles précises

Les énigmes Rapido sont de petites énigmes courtes (3 jours) qui sont faciles à résoudre. Les points obtenus sont fonction de la rapidité de réponse. Aucun indice n'est donné sur ces énigmes.

Les énigmes Lento sont relativement courtes (une semaine). Trois indices sont donnés, permettant de faire varier le niveau de difficulté. Les points sont diminués après chaque parution d'indice.

Les énigmes des énigmes sont un rendez-vous mensuel qui vous permet de proposer vos propres énigmes. Le nombre de points gagnés varie en fonction du type de l'énigme retenue, de la difficulté de celle-ci ainsi que de son originalité.

3.2. Enigmes « libres »

L'énigme libre par excellence est l'énigme Tempo. Il n'y a aucune limitation de durée ou de nombre d'indices. Généralement, on peut considérer deux types d'énigmes Tempo : soit des énigmes très difficiles (Tempo 25 par exemple), soit des énigmes dont la recherche et la finition ont été plus poussées (l'exemple type est l'énigme de l'été).

Le Fil Rouge, bien qu'obéissant à certaines règles (différentes sessions), permet un certain degré de liberté. Un fil rouge est basé sur une énigme à deux niveaux. L'énigme du Fil Rouge est résolue grâce à des aides (indices, clés, ...) obtenues à chaque session (une par semaine) en répondant à l'énigme de session. On peut faire une analogie avec une énigme de l'été « plus codifiée ».

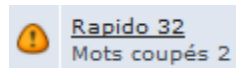
4.

LES ENIGMES RAPIDO

4.1. Principes de l'Enigme Rapido

4.1.1. Reconnaître l'énigme sur le forum

Les énigmes rapido sont reconnaissables par le symbole 🚩 sur la liste des sujets du forum, par exemple :



Les énigmes rapido ont le vert pour couleur dominante.

4.1.2. Comment ça marche ?

Les énigmes rapido sont conçues pour être très facilement et très rapidement réalisables. Pour certaines énigmes, moins de 5 minutes sont nécessaires. A ce titre, elles ont une durée très limitée : 3 jours. Leur numérotation est commune à celle des énigmes Lento et Tempo. Aucun indice n'est donné pour les énigmes rapido.

Plus votre réponse est donnée rapidement, plus vous gagnez de points :

- 1^{er} jour : 100 % des points annoncés
- 2^{ème} jour : 66% des points annoncés
- 3^{ème} jour : 33% des points annoncés

A la fin de l'énigme, les points sont reportés dans le système de classement.

4.2. Présentation type d'une énigme Rapido

4.2.1. La fiche d'identité

La fiche d'identité est un tableau résumé qui permet d'avoir une idée générale de l'énigme en quelques secondes. Pour une énigme rapido elle s'organise de la façon suivante :

- Le *thème* est une catégorie générale dans laquelle placer l'énigme.
- La *difficulté annoncée* est donnée par un nombre d'étoiles, 1 étoile correspondant à une énigme très facile, 5 à une énigme très difficile.
- Le *nombre total de points* est le nombre maximal de points que l'on peut obtenir sur l'énigme, le premier jour.
- Le *résumé* explique en quoi consiste l'énigme en quelques phrases.

Un exemple de fiche d'identité :

Thème	Jeu de lettres
Difficulté annoncée	☆☆
Nombre total de points	3 points
Résumé	Un petit jeu de lettres maintenant classique sur ce forum.

4.2.2. Dates de l'énigme

On trouvera dans cette partie les dates de début et de fin de l'énigme.

4.2.3. L'énigme

4.2.3.1. L'énoncé

C'est la question posée par l'énigme. Elle peut renvoyer à un site externe (cas rare pour les énigmes rapido).

4.2.3.2. Le nombre de points

Les points à gagner sont détaillés ici ainsi que d'éventuels points bonus. Le barème est plus ou moins détaillé selon l'énigme.

4.2.3.3. Les indications supplémentaires

Cela peut être une demande précise quand à la façon de donner votre réponse ou bien une piste de résolution.

4.2.4. Réponse


À la fin de l'énigme, la réponse est publiée dans cette partie, ainsi que le lien vers les classements.

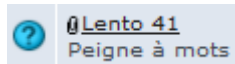
5.

ENIGMES LENTO

5.1. Principes de l'Enigme Lento

5.1.1. Reconnaître l'énigme sur le forum

Les énigmes lento sont reconnaissables par le symbole  sur la liste des sujets du forum, par exemple :



Les énigmes lento ont le bleu pour couleur dominante.

5.1.2. Comment ça marche ?

Les énigmes Lento ont une durée de 7 jours. Leur numérotation est commune à celle des énigmes Rapido et Tempo. Ce sont des énigmes qui restent facile à résoudre, mais qui peuvent demander plus de temps que les Rapido.

Trois indices sont donnés pour ces énigmes au bout de 2, 4 et 6 jours. Une énigme qui est difficile sans indice peut ainsi devenir beaucoup plus facile après un ou plusieurs indices.

Le nombre de points décroît après chaque indice :

- 100 % pour une réponse avant le premier indice,
- 75 % des points pour une réponse entre le premier et le deuxième indice,
- 50 % des points pour une réponse entre le second et le troisième indice,
- 25 % des points pour une réponse après le troisième indice.

5.2. Présentation type d'une énigme Lento

5.2.1. La fiche d'identité

Pour une énigme Lento, elle est identique à celle utilisée pour une énigme Rapido et s'organise de la façon suivante :

- Le *thème* est une catégorie générale dans laquelle placer l'énigme.
- La *difficulté annoncée* est donnée par un nombre d'étoiles, 1 étoile correspondant à une énigme très facile, 5 à une énigme très difficile.
- Le *nombre total de points* est le nombre maximal de point que l'on peut obtenir sur l'énigme, le premier jour.
- Le *résumé* explique en quoi consiste l'énigme en quelques phrases.

5.2.2. Dates de l'énigme

On trouvera dans cette partie les dates de début et de fin de l'énigme, ainsi que les dates de publication des différents indices.

5.2.3. L'énigme

5.2.3.1. L'énoncé

C'est la question posée par l'énigme. Elle peut renvoyer à un site externe (cas rare pour les énigmes lento).

5.2.3.2. Le nombre de points

Les points à gagner sont détaillés ici ainsi que d'éventuels points bonus. Le barème est plus ou moins détaillé selon l'énigme.

5.2.3.3. Les indications supplémentaires

Cela peut être une demande précise quand à la façon de donner votre réponse ou bien une piste de résolution.

5.2.4. Indices et Réponse

5.2.4.1. Indices

Au fur et à mesure de leur parution, les indices sont regroupés ici.

La parution d'un indice est aussi indiquée dans les réponses au sujet de l'énigme par un message du type :

100 % des points

*** INDICE 1 ***

75 % des points

5.2.4.2. Réponse

À la fin de l'énigme, la réponse est publiée dans cette partie, ainsi que le lien vers les classements.

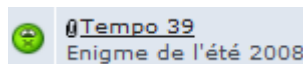
6.

ENIGMES TEMPO

6.1. Principes de l'Enigme Tempo

6.1.1. Reconnaître l'énigme sur le forum

Les énigmes tempo sont reconnaissables par le symbole 🧐 sur la liste des sujets du forum, par exemple :



Les énigmes tempo ont l'orange pour couleur dominante.

6.1.2. Comment ça marche ?

Les énigmes Tempo sont des énigmes qui sont extrêmement libres dans la forme. Leur numérotation est commune à celle des énigmes Rapido et Lento.

La durée d'une énigme Tempo va de quelques semaines à plusieurs années (Tempo 25 depuis 2005). Des indices sont donnés dans les énigmes Tempo, ils sont généralement couplés à une décroissance de points.

Il ne faut pas croire que les énigmes Tempo sont toutes des énigmes impossibles à résoudre. Bien sûr, certaines sont très difficiles. Mais la plupart des énigmes tempo sont des énigmes couplées à une histoire (beaucoup d'énigmes de l'été par exemple) et sont totalement ou partiellement faciles à résoudre.

La notion de jeu que l'on retrouve dans certaines énigmes est ressemblante à celle de session pour un fil rouge. Le jeu est en quelque sorte une sous-division de l'énigme.

Des énigmes tempo que vous pourrez croiser assez souvent sur le forum sont un peu particulières. Les voici :

6.1.2.1. Enigme de l'été

C'est une énigme entre la Tempo classique et le Fil Rouge, généralement formée de plusieurs jeux au niveau assez varié (beaucoup de jeux simples, mais quelques-uns plus coriaces).

La résolution des jeux amène généralement à la résolution de l'énigme (c'est en cela que l'énigme de l'été est un peu comme un fil rouge).

6.1.2.2. EnigmOquizzz

L'énigmOquizzz est une énigme tempo où tout ou partie de l'énoncé est à reconstituer à l'aide de cadeaux qu'Odin donne en fin de partie.

Vous avez probablement remarqué certains cadeaux spéciaux en fin de partie, lorsque vous jouez au quizzz, comportant un numéro d'énigme. C'est ceux là.

Une autre différence est que la durée d'énigme est illimitée jusqu'à ce que la première réponse juste tombe. À ce moment là, seulement, une date de fin de partie est fixée selon ce qui est indiqué dans le message présentant l'énigme.



Il ne sert à rien d'utiliser la commande !cadeau à outrance, les cadeaux associés aux énigmes ne sont disponibles qu'en fin de partie.

6.2. Présentation type d'une énigme Tempo

6.2.1. La fiche d'identité

Pour une énigme Lento, elle s'organise de la façon suivante :

- Le *thème* est une catégorie générale dans laquelle placer l'énigme.
- La *difficulté annoncée* est donnée par un nombre d'étoiles, 1 étoile correspondant à une énigme très facile, 5 à une énigme très difficile.
- La *difficulté ressentie* est la moyenne de la difficulté donnée par les joueurs dans leurs réponses. N'importe quel joueur peut donner sa difficulté ressentie, en même temps que sa première réponse à l'énigme.
- Le *nombre total de points* est le nombre maximal de point que l'on peut obtenir sur l'énigme, le premier jour.
- Le *résumé* explique en quoi consiste l'énigme en quelques phrases.

Exemple :

Thème	Décryptage
Difficulté annoncée	★★★★
Difficulté ressentie	★★★★★
Nombre total de points	3409 points
Résumé	Un message crypté coriace

6.2.2. Dates de l'énigme

On trouvera dans cette partie les dates de début et de fin de l'énigme, et éventuellement celles de publication des indices.

6.2.3. L'énigme

6.2.3.1. L'énoncé

C'est la question posée par l'énigme. Elle peut renvoyer à un site externe.

6.2.3.2. Le nombre de points

Les points à gagner sont détaillés ici ainsi que d'éventuels points bonus. Le barème est plus ou moins détaillé selon l'énigme.

6.2.3.3. Les indications supplémentaires

Cela peut être une demande précise quand à la façon de donner votre réponse ou bien une piste de résolution.

6.2.4. Indices et Réponse

6.2.4.1. Indices

Au fur et à mesure de leur parution, les éventuels indices sont regroupés ici.

La parution d'un indice est aussi indiquée dans les réponses au sujet de l'énigme par un message du type :

100 % des points

*** INDICE 1 ***

95 % des points

6.2.4.2. Réponse

À la fin de l'énigme, la réponse est publiée dans cette partie, ainsi que le lien vers les classements.

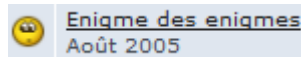
7.

LES ÉNIGMES DES ÉNIGMES

7.1. Principes de l'énigme des énigmes

7.1.1. Reconnaître l'énigme sur le forum

Les énigmes des énigmes sont reconnaissables par le symbole 🧐 sur la liste des sujets du forum, par exemple :



Les énigmes des énigmes ont le gris pour couleur dominante.

7.1.2. Comment ça marche ?

Une énigme des énigmes est proposée par mois. Chacun peut proposer son énigme, mais n'a droit qu'à une seule réponse. Il n'est pas possible de proposer de Fil Rouge. L'énigme doit être donnée avec ses indices, et éventuellement avec les différentes durées (Tempo seulement).

A la fin du mois, je sélectionne l'énigme qui me paraît la meilleure, elle sera utilisée au bout de quelques jours comme énigme à son tour. Il n'y a qu'un seul gagnant.

Les points attribués le sont :

- En fonction du type d'énigme retenu (et non proposé) :
 - Rapido : 25 points
 - Lento : 50 points
 - Tempo : 100 points
- En fonction de la difficulté retenue :
 - 1 et 5 : 5 points
 - 2 et 4 : 10 points
 - 3 : 15 points
- En fonction de l'originalité :
 - Rapido : De 0 à 25 points
 - Lento : De 0 à 50 points
 - Tempo : De 0 à 100 points



Lors d'une énigme, les messages sont validés tels quels. Ceci est différent pour les énigmes des énigmes. En effet, pour ne pas que les joueurs voient l'énigme que vous avez proposé, votre message de réponse est effacé en quasi-totalité avant validation : je ne laisse que la première phase. Deux conséquences :

- Le message du gagnant (c'est-à-dire l'énigme sélectionnée) est indiqué. Son énigme est publiée en cours du mois suivant dans un nouveau sujet (c'est-à-dire comme toute énigme normale).
- **Les perdants peuvent proposer à nouveau leurs énigmes le mois suivant. Pensez donc à conserver votre énigme dans un coin, car une fois validée, elle ne sera plus entière et vous ne pourrez plus la récupérer.**

Nota : Vous ne pouvez bien évidemment pas participer à votre énigme lorsqu'elle est publiée.

7.2. Présentation type d'une énigme des énigmes

7.2.1. Les points

Rappel des points que l'on peut gagner

7.2.2. Le gagnant


Le gagnant est annoncé ici à la fin de l'énigme, ainsi que le nombre de points gagnés.

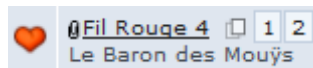
8.

LES FILS ROUGES

8.1. Principes du Fil Rouge

8.1.1. Reconnaître l'énigme sur le forum

Les fils rouges sont reconnaissables par le symbole  sur la liste des sujets du forum, par exemple :



Les fils rouges ont le rouge pour couleur dominante.

8.1.2. Comment ça marche ?

Les fils rouges sont des énigmes subdivisées en sessions, au rythme d'une session par semaine. Le nombre total de sessions est généralement de 15 plus une session finale.

Dans le premier message, le but du fil rouge est présenté. Cela peut être très varié, d'un message à décrypter jusqu'à l'organisation d'un jeu ou bien un mot de passe à trouver.

Chacune des sessions ordinaires est une petite énigme (type lento) qui va ensuite permettre d'obtenir des aides pour atteindre le but du fil rouge. La réponse, même fausse, à chacune des sessions permet aussi d'augmenter le coefficient de multiplication des points à la session finale.

La session finale consiste en la résolution du but de l'énigme. Les points obtenus à cette session sont multipliés par un coefficient qui est d'autant plus élevé que le joueur a participé à un grand nombre de sessions.

Parfois, la première séance permet de s'enregistrer comme participant au fil rouge, et est à ce titre, importante. Elle reste alors ouverte pour toute la durée du fil rouge, sans rapporter de points dès la session 2 en place (voir fil rouge 4 pour un exemple).

8.2. Présentation type d'un Fil Rouge

8.2.1. Message de présentation du Fil Rouge



8.2.1.1. La fiche d'identité

Pour un fil rouge, on ne donne pas de thème. Elle s'organise de la façon suivante :

- La *difficulté annoncée* est donnée par un nombre d'étoiles, 1 étoile correspondant à une énigme très facile, 5 à une énigme très difficile.
- La *difficulté ressentie* est la moyenne de la difficulté donnée par les joueurs dans leurs réponses. N'importe quel joueur peut donner une difficulté ressentie à partir de la 5^{ème} session.
- Le *nombre total de points* est le nombre maximal de point que l'on peut obtenir sur l'énigme, le premier jour.

- Le *résumé* explique en quoi consiste l'énigme en quelques phrases.

Exemple :

Difficulté annoncée	
Difficulté ressentie	
Nombre total de points	3409 points
Résumé	Un message crypté coriace

8.2.1.2. But du fil rouge

Cela peut être très varié, d'un message à décrypter jusqu'à l'organisation d'un jeu ou bien un mot de passe à trouver.

Durant les sessions ordinaires, on obtiendra de l'aide pour atteindre ce but lors de la session finale

8.2.1.3. Dates du fil rouge

On trouvera dans cette partie les dates de début et de fin de l'énigme et les dates des différentes sessions.

8.2.1.4. Coefficient multiplicateur lors de la session finale

Les différents coefficients utilisés en fonction du nombre de sessions participées sont regroupés dans un tableau.

8.2.1.5. La réponse

L'ensemble des réponses est donné ici à la fin du fil rouge, ainsi que le lien vers les classements.

8.2.2. Sessions ordinaires

8.2.2.1. But de la session

La date de début et de fin de la session est indiquée ici.

On trouve aussi ce que l'aide que la session permet d'obtenir pour résoudre le but du fil rouge.

8.2.2.2. L'énoncé

C'est la question posée par l'énigme. Elle peut renvoyer à un site externe.

8.2.2.3. Le nombre de points

Les points à gagner sont détaillés ici ainsi que d'éventuels points bonus. Le barème est plus ou moins détaillé selon l'énigme.

8.2.2.4. Les indications supplémentaires

Cela peut être une demande précise quand à la façon de donner votre réponse ou bien une piste de résolution.

8.2.3. Session finale

8.2.3.1. But de la session

La date de début et de fin de la session est indiquée ici.
Le but du fil rouge est aussi rappelé ici.

8.2.3.2. Le nombre de points

Les points à gagner sont détaillés ici ainsi que d'éventuels points bonus. Le barème est plus ou moins détaillé selon l'énigme.
Le tableau des coefficients est aussi rappelé ici.

8.2.3.3. Les indications supplémentaires

Cela peut être une demande précise quand à la façon de donner votre réponse ou bien une piste de résolution.

9. BOÎTE À OUTILS

Carnet d'adresses

Bientôt !

Réaliser une capture d'écran

Bientôt !

Modifier et enregistrer une image

Bientôt !

MISE À JOUR

Pour mon contacter



Historique des mises à jour

Date	Description
28/02/2009	Création du fichier.

QUESTIONS DIVERSES

Pourquoi il y a plus d'énigmes sur des sujets scientifiques que sur des sujets plus littéraires ?

J'essaie de varier les plaisirs, mais il me sera forcément plus facile de faire des énigmes dans mon domaine (les sciences) que dans d'autres domaines qui me sont plus étrangers. Je m'efforce de satisfaire les goûts au plus possible, mais ce ne sera pas toujours possible. A vous de me suggérer d'autres énigmes, grâce aux Enigmes des énigmes !

J'ai trouvé des énigmes Cho et Lentissimo parmi les énigmes terminées. Qu'est-ce que c'est ?

Les énigmes Cho et Lentissimo sont en fait des énigmes Tempo. Ce sont d'anciennes appellations.

Je proteste ! Machin a gagné 8,13 points au lieu de 8,125 !

Les points sont arrondis à 2 chiffres après la virgule, en suivant les règles normales d'arrondi. 8,125 est donc arrondi à 8,13

J'ai une super idée d'énigme, ça t'intéresse ?

Bien sûr ! Il est possible de la suggérer dans une énigme des énigmes (et donc de gagner des points) ou bien de m'en parler directement (par mail, c'est le mieux).