

FORT BOYAU

<p>Jusqu'ici, notre jeu a toujours utilisé des nains. De nos jours ils sont beaucoup trop chers. Notre producteur a donc eu l'idée géniale de les remplacer par des géants qui, vu leur taille, seront seulement évoqués. Notre scénario prévoit la présence d'un tueur géant qui sera invisible (pour des raisons financières). Votre mission est de nous en trouver un qui corresponde à cette description. Pour le rendre crédible, indiquez également les noms de deux des géants qu'il a tués dans le passé.</p>	<p>Le tueur :</p> <p>Géant 1 :</p> <p>Géant 2 :</p>
<p>Notre évocation des géants donnera lieu à diverses compétitions qui devront s'appuyer sur les légendes locales. Pouvez-vous trouver un lieu où une compétition a opposé un géant et un saint ? Indiquez le nom de ce lieu et donnez le nom des deux protagonistes.</p>	<p>Le lieu :</p> <p>Le géant :</p> <p>Le saint :</p>
<p>Notre programme est également grand consommateur de reptiles et d'insectes qui sont devenus inabordables. Nous cherchons donc un lieu où nous aurions à disposition de très nombreux animaux même s'ils ne sont pas aussi exotiques. Faites-nous une proposition incluant le nombre d'animaux disponibles.</p>	<p>Le lieu :</p> <p>Chevaux :</p> <p>Vaches :</p> <p>Moutons :</p>
<p>Les défis physiques sont à la base de notre concept. Tout ce qui peut être utilisé pour grimper, sauter, se suspendre, nous intéresse. Trouvez un funiculaire, un téléphérique ou un train à crémaillère sur lequel nos candidats pourront faire de l'équilibre en lisant à l'envers un livre publié par l'éditeur qui a payé pour sa construction.</p>	<p>Le lieu :</p> <p>L'éditeur :</p> <p>Le livre :</p>
<p>Nous aimons amener nos candidats dans des endroits insolites. Trouvez un trou de souris. Dites de quoi il s'agit. Si un animal célèbre s'y trouve, dites ce que c'est et donnez son nom.</p>	<p>Le lieu :</p> <p>L'animal :</p>
<p>Nous exigeons une grande agilité des participants à notre jeu. Trouvez un lieu où ils devront se glisser dans un trou. Une pierre creuse ferait parfaitement l'affaire. Notez combien de fois ils devront répéter l'exercice pour réussir leur épreuve.</p>	<p>Le lieu :</p> <p>Nombre de fois :</p>
<p>Notre programme comporte une épreuve où les candidats devront surmonter leur répulsions. Les salades de limaces étant désormais exclues (pour raisons diététiques) ils devront manger des cacahuètes ensevelies dans des fientes de pigeons. Nous cherchons donc un pigeonnier qui, pour garder l'aspect culturel de notre jeu, devra dater du Moyen Age, si possible de l'époque saxonne.</p>	<p>Ville où se trouve le pigeonnier :</p> <p>A quoi servaient les pigeons abrités dans le pigeonnier :</p>
<p>Des interludes musicaux sont souhaitables. Un cheval qui danse au son de la musique ferait une excellente attraction. Si en plus c'était au son d'un instrument bien français, ce serait idéal. Si un tel animal existe, trouvez son nom, trouvez où et quand on peut le rencontrer. Enfin, notez le nom de l'instrument qu'il faut lui fournir.</p>	<p>Le cheval :</p> <p>Le lieu :</p> <p>Quand :</p> <p>L'instrument :</p>
<p>Nous attachons une grande importance au développement spirituel de nos candidats. Les jeux de l'esprit ont donc une place privilégiée dans notre programme. Le jeu de cartes serait un bon choix à condition qu'il soit spectaculaire. Trouvez un établissement dont c'est la spécialité. Notez la ville où se trouve cet établissement. Nos normes de sécurité étant très strictes, comptez les fenêtres de l'établissement.</p>	<p>La ville :</p> <p>L'établissement :</p> <p>Nombre de fenêtres :</p>
<p>Enfin, nous prévoyons une épreuve de concentration. Trouvez un endroit où il est très difficile de compter les objets qui s'y trouvent. Nos candidats devront essayer de le faire mentalement sans l'aide de stylo ni de papier. Notez le nom de cet endroit et indiquez ce que les candidats devront compter.</p>	<p>Nom du lieu :</p> <p>Ce que l'on doit compter :</p>