

# Ricochet

UN JEU DE CYRIL BLONDEL

éditions **FLIP  
FLAP**

 **1 joueur et plus**  **À partir de 18 ans**

Ricochet est un jeu solo ou collaboratif de **déduction et d'associations d'idées**.  
**30 énigmes** à résoudre vont vous plonger dans une histoire d'agents secrets loufoques.

## Matériel



15 plateaux (chaque face  
présentant une énigme)



20 galets  
numérotés



2 galets  
blancs

## Sortez de la boîte l'énigme n°1,

et suivez la procédure de la grille de démonstration présentée ci-dessous  
(différente de celle que vous avez en main) :

**1**

Lisez tout d'abord  
les instructions,  
spécifiques à l'énigme.



**2**

Lisez ensuite  
l'aide éventuelle.



**4**

Préparez vos galets pour les  
jouer dans l'ordre indiqué.  
Parfois, certains galets ne  
sont pas joués. Dans ce cas,  
les instructions l'indiquent.



**3**

Lisez le dialogue. La dernière  
phrase de celui-ci a disparu !  
**Votre mission :**  
Trouver la dernière phrase  
du dialogue !



Pour trouver la dernière phrase du dialogue,  
observez bien les indications qui vous sont données pour démarrer :

**Vous cherchez ici un rébus  
composé de 3 mots !**

Certaines énigmes proposent  
des rébus de 4, 5 voire 6 mots !



*Rébus de 3 mots.*  
**Départ : Métier - Paris**

**Deux mots de départ sont donnés  
pour démarrer vos ricochets !**

Parfois une énigme vous propose un  
autre départ (Un seul mot, question etc.).



Avec toutes ces informations, regardez ensuite les 25 mots proposés.  
Pour trouver le rébus final, vous devez occulter 22 mots grâce à vos galets.  
Il vous restera alors 3 mots visibles.

**Ces mots, en les lisant à VOIX HAUTE, DANS LE BON ORDRE, créent un  
rébus AUDITIF qui vous donnera la dernière phrase du dialogue !**

Pour occulter les mots, vous devez faire des ricochets, c'est-à-dire aller d'un mot à un autre **par association d'idées** !

## Comment ricocher ?

Chacun des mots de départ doit vous faire penser à un mot dans la grille. Dans l'exemple ci-dessous, *Métier* doit vous faire penser à un mot, et *Paris* à un autre mot.

### Les liens entre les mots sont forts et évidents :

Synonyme, contraire, mot composé, catégorie, composant, expression du langage courant ou littéraire, titre d'œuvre (livre, chanson, film...), etc. (La conjugaison, les pluriels peuvent aussi vous aider de temps à autre)

Seule règle à respecter pour valider le choix de vos ricochets :  
les deux mots envisagés **DOIVENT ÊTRE ALIGNÉS** (même ligne ou même colonne) !

Quand vous pensez les avoir trouvés, placez les deux galets au-dessus de chaque mot :

**Instructions**  
Appuyez-vous sur l'indice contextuel donné par les galets blancs.

Bon allez. On joue !

Attends !

Pourquoi ? Tu veux faire quoi ?

Règles de 3 mots. Départ : **Métier - Paris**

**Aide**  
Un lien entre deux mots peut être une expression du quotidien.

1	Cuisinier	Indien	Dé	Aigle	Après
2					
3	Consonne	Eau	Avant	Addition	Jouer
4					
5					
6	Lard	Europe	X	Coudre	Restaurant
7					
8	A	Multiplication	Océan	Demain	Machine
9					
10	France	Vapeur	Lire	Amérique	Voyelle

### Exemple :

**Métier** vous fait penser à **Cuisinier**.  
**Paris** vous fait penser à **France**.

L'hypothèse est possible car les deux mots sont dans la même colonne.

Ensuite, chacun des mots n°1 doit vous faire penser à un autre mot. Les deux nouveaux mots n°2 doivent eux aussi **être alignés**.

### Exemple :

**Cuisinier** vous fait penser à **Restaurant**.  
**France** vous fait penser à **Europe**.



Quand vous avez placé les galets n°2, vous pouvez alors descendre les **galets n°1** afin de masquer les mots.

Puis, les deux mots n°2 doivent vous faire penser à deux nouveaux mots alignés que vous allez signaler avec vos galets n°3, **et ainsi de suite jusqu'aux galets blancs !**





## Les galets blancs

Derniers galets du parcours, les mots (ou parfois un seul) vous donnent un **INDICE** (contexte, rébus, commentaire...) pour résoudre le rébus auditif final.

Si vous avez un doute sur un mot, utilisez la face du galet avec un point d'interrogation pour signaler une hypothèse.



**Quand vous avez rempli toutes la grille avec les galets, il reste donc des mots non cachés :**

**Instructions**

Appuyez-vous sur l'indice contextuel donné par les galets blancs.

Bon aller. On joue !

Attends !

Pourquoi ? Tu veux faire quoi ?

Rébus de 3 mots. Départ : Métier - Paris

**Aide**

Un lien entre deux mots peut être une expression du quotidien

1	1	4	10	Aigle	10
2	6	6	?	3	?
3	6	6	?	3	?
4	6	6	?	3	?
5	Lard	2	5	9	2
6	Lard	2	5	9	2
7	Lard	2	5	9	2
8	8	4	5	9	8
9	8	4	5	9	8
10	1	7	Lire	3	7
?	1	7	Lire	3	7

Les deux galets blancs indiquent les mots **Avant - Jouer**

C'est l'**indice** pour résoudre le **rébus final**.

Les trois mots restant sont :

**Aigle - Lard - Lire**

Lus à haute voix dans le bon ordre :

**Lire Lard Aigle = Lire la règle !**

### Fin d'une énigme

Si le rébus donne une phrase, en lien avec l'indice, qui a du sens avec le dialogue, alors bravo, vous avez résolu l'énigme !

Vous pouvez donc passer à la suivante (au verso puis sur le plateau suivant) et continuer l'histoire.

À l'inverse, si vous ne trouvez pas de sens, il vous faudra revenir en arrière (sur vos points d'interrogation) ou recommencer depuis le début.

Enfin, si votre patience est soumise à trop rude épreuve, si la crise de nerfs vous guette, si le jeu est à deux doigts de passer par la fenêtre...vous pouvez consulter les solutions.

# Les solutions

Nous avons décidé de vous faire confiance pour résoudre les énigmes.  
Les solutions ne se trouvent donc pas dans cette boîte mais uniquement sur le site :

[www.flipflapéditions.fr](http://www.flipflapéditions.fr)

En vous rendant sur la page du jeu Ricochet et à l'aventure concernée,  
vous trouverez les réponses de chaque énigme, galet par galet.  
En cliquant sur le numéro de l'énigme souhaitée, les réponses apparaissent en deux colonnes :



Une fois votre erreur trouvée, vous pouvez ainsi terminer l'énigme par vous-même.

Dans tous les cas, le rébus final n'est jamais donné dans les réponses afin que vous ayez le plaisir de le résoudre grâce aux indices.

Si toutefois vous ne le trouvez pas, il vous reste alors l'appel à un ami !

Pour cela, envoyez un message à (en indiquant le nom de l'aventure, le numéro de l'énigme et les mots qu'ils vous restent) :

[contact@flipflapéditions.fr](mailto:contact@flipflapéditions.fr)

## Conseils

- ➔ Vérifiez bien tous les mots de la grille avant de faire vos choix afin de jauger de toutes les hypothèses possibles.
- ➔ Il n'y a pas de jeux de mots ou de rébus durant le parcours (sauf si les instructions vous les indiquent), seulement pour les galets blancs et le rébus final.
- ➔ Lisez bien à haute voix les rébus de fin ainsi que les indices.
- ➔ La difficulté des grilles augmente avec l'utilisation de liens symboliques, de références culturelles, d'astuces etc...mais les liens entre les mots sont toujours forts et évidents.
- ➔ N'hésitez pas à utiliser un moteur de recherche en y écrivant les deux mots sur lesquels vous vous questionnez pour voir si un lien se dévoile (Le site [www.cnrtl.fr](http://www.cnrtl.fr) peut aussi vous être utile).
- ➔ Vous pouvez vous chronométrer et noter le temps passé à chaque résolution. Quand vous referez les énigmes dans quelques mois, vous pourrez comparer !

### Pour nos amis francophones (Bénélux, Québec...) :

Dans les réponses, les mots issus de références ou expressions très (trop) françaises sont signalées par une astérisque (\*).



Remerciements à Amandine Sauzedde, Julie Delcuvellerie, Nicolas Lhuissier, Marie-Laure Clément pour les tests, et un tout particulier à Claude Clément pour sa complicité et l'aide aux rébus ; à Max Valentin pour l'inspiration profonde ; à Alexandre Astier pour l'envie de dialogues.