

DOSSIER 2008

FRANCE

LES PRODUCTIONS DE  
**FORT BOYARD**

[WWW.FORTBOYARD.NET](http://WWW.FORTBOYARD.NET)



# SOMMAIRE

Éditorial .....	3
Nos avis.....	6
Nouveautés et explications de la saison 2009 .....	9
Programmation : .....	9
Déroulement du jeu : .....	9
L'équipe et le capitaine : .....	9
Temps accordé de jeu : .....	9
Père Fouras (partie épreuves) : .....	10
Épreuves et clés : .....	10
Prisons : .....	10
Libération des prisonniers : .....	10
Conseil : .....	10
Aventures : .....	11
Père Fouras (partie aventures) : .....	11
Salle du trésor : .....	11
Personnages : .....	11
Animations : .....	12
Nouvelles épreuves et aventures pour 2009 : .....	14
Les Epreuves : .....	14
Les duels : .....	22
Les aventures : .....	23
Nos derniers conseils .....	27
Émission type.....	30
Crédits .....	61

# ÉDITORIAL

*Le dossier qui va suivre a été conçu entièrement par un groupe de fans de l'émission via le premier site non officiel sur Fort Boyard de la Toile à savoir [www.fortboyard.net](http://www.fortboyard.net).*

*Il est le fruit d'une année complète de réflexions, sondages, impressions sur la version française de Fort Boyard, diffusée depuis dix-huit ans sur la chaîne de télévision publique France 2, du groupe France Télévisions. Il s'adresse aux internautes, aux téléspectateurs, qu'ils soient fidèles ou occasionnels, et bien sûr à la société de production Adventure Line Productions à qui nous avons souhaité adresser nos remarques et suggestions concernant notre « Fort Boyard idéal ».*

*Le but premier est de proposer un schéma de jeu pour la version française qui puisse satisfaire la plus grande majorité des fidèles de l'émission, mais aussi les simples téléspectateurs, assidus ou non.*

*Aussi, il a fallu pendant plusieurs semaines débattre, discuter, argumenter, sélectionner et trancher afin d'arriver à fonder les bases d'une version cohérente.*

*Brièvement, je vais revenir sur la nature de notre projet, indiquer comment il s'est mis en place, comment il s'est articulé et quelle est sa finalité.*

## Août 2006 : le commencement

*Le 31 août 2006, à l'initiative d'Aurélien, le webmaster de [www.fortboyard.net](http://www.fortboyard.net), les « Productions Fort Bavard » voient le jour et une soixantaine de fans s'inscrivent à ce groupe pour plancher sur une version idéale du jeu télévisé Fort Boyard.*

*Pour mener à bien ce projet, le webmaster et moi-même décidons de mettre en place dix ateliers. La publication de ces dix ateliers doit alors s'étaler de septembre 2006 à mai 2007. De fait, toutes les six semaines, deux ateliers voient le jour et tous les membres inscrits peuvent donner leur avis sur un thème choisi par le webmaster et moi-même.*

## Dix ateliers thématiques

*Les dix ateliers qui ont été choisis sont les suivants : nombre de parties dans l'émission, nombre et rôle des personnages, invention de six nouvelles épreuves, quête du cristal, conseil, aventures, prisons et oubliettes, Salle du Trésor, l'image de l'émission (réalisation) et les musiques de l'émission.*

*Il s'agissait à travers ces dix ateliers spécialisés de revisiter l'ensemble de l'émission, et de permettre aux membres d'indiquer ce qui pour eux serait bon d'ajouter, de modifier, d'aménager ou de supprimer.*

*Après plusieurs mois de débats, toujours dans une ambiance sereine et agréable, de nettes préférences ont commencé à se dessiner et une autre étape devait être maintenant envisagée, la rédaction d'un bilan.*

### *Une synthèse objective et représentative*

*C'est ainsi que la dernière étape devait commencer. Après huit mois d'interrogations et de doutes, il était temps de choisir.*

*Par conséquent, j'ai fait appel à une équipe de rédaction (le but étant qu'outre l'éditorial que je vous présente, ce soit les membres qui rédigent l'ultime bilan) afin de rédiger une synthèse claire, lisible, mais surtout objective et représentative de la majorité des membres ayant participé au projet. Une équipe de trois rédacteurs s'est donc formée et chacun avait une ou deux parties à traiter. Mais la tâche n'était pas simple, puisqu'il fallait faire preuve de recul et ne pas choisir selon ses préférences personnelles. Sans compter le grand tri nécessaire pour bâtir un schéma d'émission à la fois simple et efficace.*

*Sous notre direction, l'équipe de rédaction fut composée de Cosser et Kévinfortboyard. Kévinfortboyard ayant pris en charge les parties du Conseil, des prisons et de l'oubliette et Cosser, tout le reste (Ouverture de l'émission, épreuves, aventures, et Salle du trésor). Fortboy6, Willy et Père-rafou se sont eux chargés des créations graphiques, formant ainsi l'équipe artistique de la production.*

*Ensemble, ils ont mis en place une trame, un plan, afin de créer un dossier solide dont le cheminement se voudrait logique et limpide. Ils ont fait de leur mieux pour représenter de la meilleure des façons les soixante membres ayant participé activement à ce projet, bien qu'il soit de toute façon impossible de contenter totalement tout le monde sur tous les points de l'émission.*

### *Finalité du projet*

*Répondons maintenant à la question : pourquoi ce projet ?*

*Si ce projet a été créé sur le site [www.fortboyard.net](http://www.fortboyard.net) et encadré par l'équipe d'administration pour réaliser un travail par étapes, c'est tout simplement, et dans un premier temps, pour répondre au désir des « Boyardnautes » qui souhaitent donner davantage leur avis sur le schéma de l'émission télévisée pendant qu'il était temps, c'est-à-dire en période creuse, quand l'émission n'est pas diffusée à la télévision. Pourquoi donc ne pas utiliser cette période plus calme, utiliser le temps à bon escient pour monter un projet ?*

*Dans un second temps, le but était simple : transmettre à la production de l'émission nos sentiments, nos avis, nos idées d'améliorations, de modifications, de suppressions ou d'aménagements.*

*Loin de vouloir imposer un avis, le but était simplement de relayer à une plus grande échelle nos opinions communes et proposer un schéma d'émission soutenu par une grande majorité.*

*En outre, les nombreuses pages qui vont suivre offrent une synthèse détaillée, précise, mais concise de quelques mois de réflexions sur la version française de Fort Boyard.*

*Ces quelques pages vont vous présenter un schéma d'émission française soutenu par un groupe de fidèles désireux de faire connaître son avis et pourquoi pas d'aider la production dans les choix qu'elle fera pour la version française 2009 de Fort Boyard.*

*Grâce à son imagination, sa patience, son objectivité et sa créativité, l'équipe des « Productions de Fort Bavard » du Site [www.fortboyard.net](http://www.fortboyard.net) est heureuse de vous présenter le fruit d'un an de réflexion, un projet novateur et unique sur la Toile se voulant le porte-parole de la plus grande majorité des fidèles.*

*Alors, laissez-vous entraîner par votre passion et rentrez dans l'aventure d'un Fort Boyard idéal, une aventure originale qui vous emportera au-delà du petit écran...*

*Bonne lecture !*

**Guillaume**

**Chef de projet des « Productions de Fort Bavard »**

**Administrateur et rédacteur en chef [www.fortboyard.net](http://www.fortboyard.net)**

## NOS AVIS

Afin de synthétiser l'avis des fans sur l'émission, Météo Les Sables, Willy et Cosser ont décidé de donner leurs impressions sur les précédentes saisons.

### *Météo Les Sables*

Fan de l'émission depuis 2001

Musiques préférées : Course 91-97, et musique des tableaux

Epreuves préférées : « Tuyau transparent », le « Filet-boulet » et le « Barillet »

Aventures préférées : La « fosse aux serpents », le « Cablocypède » et la « Tyrolienne »

Son rêve : avoir une clepsydre de Fort Boyard et visiter le Fort Boyard

*« Le générique du début de l'émission est le même depuis 5 ans, et devient de plus en plus lassant. L'émission en général a plutôt bien évolué depuis 2003 en ce qui concerne les épreuves et aventures : de nouvelles épreuves et aventures, mais aussi un choix d'épreuves pas assez varié, exemple, en 2007, nous n'avons pas vu le mange-fil. Un bon point par contre, les épreuves dites « faciles » sont moins récurrentes que les autres années. Je souhaite garder le système 5 – 6 – 7 clés. Passons à la partie libération des prisonniers : les prisons sont, selon moi, pas assez adaptées à l'esprit du Fort. De même, la libération proprement dite est automatique ! Le cryptogramme est basé sur un bon principe, mais le coffre est gagné presque tout le temps ! Cela est lassant au bout de 2 – 3 émissions. De plus, il est coupé par la libération des prisonniers ! Alors, le Conseil maintenant : la porte pour passer du préconseil au Conseil est adéquate. Par contre, le « blocage » des candidats à l'entrée est désolant ! En plus, les duels n'ont presque pas changé à part un nouveau duel que j'apprécie spécialement. Mais il y a toujours ces coupures avec le coucher du soleil ! En revanche dans la Salle du Trésor, la musique est magnifique ainsi que la nuit ! Par contre, les échanges des indices contre des clés sont inadmissibles ainsi que le curseur en tête de tigre qui descend ! »*

### *Willy*

Fan de l'émission depuis 1996 :

Musiques préférées : Les Clés de Fort Boyard (version 1996-2000), Course d'un Point à l'Autre (version 1998-2000) et Le Conseil (version 1995-2003)

Épreuves préférées : Toile d'araignée, Draps, Aiguilleur

Aventures préférées : Funambule, Fil d'Ariane et la Tyrolienne

Son rêve : Un Fort Boyard dynamique, qui sache se resservir des points forts du passé tout en innovant de façon efficace !

*« Le schéma de l'émission depuis 2006 me plaît. Commencer le jeu de jour et le terminer de nuit est un très bon procédé.*

*Le générique de l'émission est strictement le même depuis 2003, il devient impératif de le changer.*

*Les épreuves du cru 2007 m'ont beaucoup plu (sauf peut-être les Sacs), mais il faudrait éventuellement réduire leur difficulté, et mieux les expliquer aux candidats qui perdent trop de*

temps à se demander ce qu'il faut faire. En revanche, M. Chang est un excellent personnage dont la cellule est très réussie.

Concernant les prisonniers, ou plutôt leur libération, celle-ci est trop aisée, car automatique. De plus, le parcours est lassant. En parallèle, le cryptogramme (code couleur en 2008) est un concept intéressant, mais encore trop long et confus pour le téléspectateur, qui n'est pas assez sollicité.

Nous en arrivons aux aventures : très bon cru 2007 de ce côté-là aussi, seule la Bougie m'a déçu. Les mathématiques du Père-Fouras permettent de varier un peu les énigmes, un bon point !

La décoration du conseil est, je pense, à revoir : l'éclairage est excessif et les duels sont filmés d'une façon mal adaptée au téléspectateur. Trop peu de nouveaux duels ont été inventés ces dernières années : il devient urgent de remédier à cela ! Enfin, pour être franc, la colonne où l'on verse le sable est laide et peu imposante. Le pupitre d'Olivier Minne manque.

Nous voilà arrivés au dénouement : la Salle du Trésor. L'ouverture fractionnée de la grille n'est pas un problème, mais il faudrait supprimer les échanges d'indices, car les équipes en abusent, puis ont recours à des sacrifices trop révélateurs : le mot-code devient trop simple. C'est injuste ! Dans le cas où les boyards tombent, je trouve que les clés qui les accompagnent sont peu esthétiques. Au final, la grille se referme, éventuellement précédée par la descente du curseur : bonne idée selon moi, car ce n'est qu'une indication. Par contre, la synchronisation avec la grille n'est pas parfaite, une petite correction serait la bienvenue.

On ouvre ensuite le coffre à boyards. Très bonne idée, ce coffre ! Mais essayer les clés en espérant trouver la bonne est peu utile selon moi. Il vaudrait mieux que le coffre lui-même soit plus difficile à obtenir précédemment.

Derniers mots, dernières réactions : le cri d'Olivier Minne (peut-être un peu lassant à la longue), et la présentation de l'équipe suivante : un montage pas forcément agréable, qui nuit à l'impression de direct. Et finalement, le générique de fin : à retravailler aussi, car il est trop court notamment. »

## Cosser

Fan depuis 1992

Musiques préférées : Préludissimo, Musique du pont de singe et du souterrain inondé

Épreuves préférées : L'« Entre-filet », la « Balançoire » et la « Pêche à la clé »

Aventures préférées : le « Vol d'Icare », le « souterrain inondé » (dans sa version de 1992) et le « Parcours encombré »

Son rêve : « Un retour des équipes 100 % anonymes ainsi qu'un fort plein de mystères comme à ces débuts et puis aussi... dévaliser la banque des musiques créées par Paul Koulak que se soit pour Fort Boyard, mais aussi pour toutes les autres émissions ! »

« Aujourd'hui, je considère l'émission comme... délavée. Les teintes d'autrefois n'ont pas été remplacées assez efficacement pour donner un esprit de renouveau au fort. Certes, le format de 2003 a permis de récupérer efficacement de l'argent et de l'audience qui ont disparu petit à petit durant les années Castaldi. Cependant, on trouve un manque d'ingéniosité dans les innovations, et surtout une ambiance qui était autrefois magique et mystérieuse pour le fort, mais aussi tendue et avec un enjeu pour les équipes qui venaient participer à l'émission. Ces dernières années, le jeu a gagné en longueur, mais aussi en lassitude. Les équipes ne sont pas assez performantes (4 équipes ayant 4 clés en 2007) cela est dû à une mauvaise composition

des équipes et aussi aux conseils de la présentatrice qui sont dirigés en premier vers l'équipe au lieu du candidat, ce qui fait perdre du temps considérable et donc, la possibilité de récupérer des clés dans les temps.

Les grandes épreuves et aventures passent trop souvent chaque année (Cylindres, Tapis roulant, Tourniquet, Tonneau, Araignées et scorpions, Tête chercheuse, Fosse aux serpents...) ou certaines nouvelles épreuves typiques de la saison (le pont de singe version épreuves de 2006 ou le Chinois de 2007 qui sont apparues toutes deux 10 fois) au détriment d'épreuves et d'aventures qui passent une fois ou jamais au cours de la saison (Pierres extérieures, Mange-fil, Tuyau transparent, Bizutage, Bras de fer, Cellule qui rétrécit, Funambule...). De plus, l'utilisation trop fréquente des épreuves à prisonnier fait que l'on sait qu'à chaque émission il y aura un ou deux voire trois prisonniers ! C'est trop !

Depuis 2003, une étape de jeu a été ajoutée (Récupération du cristal de 2003 à 2006, le passage de 2006, salle du cryptogramme de 2007). C'était une bonne idée à la base, mais aujourd'hui cette partie est répétitive et réussie à tous les coups ! La libéralisation des prisonniers de manière automatique est dommage, le téléspectateur se demande plutôt qui va rester prisonnier au lieu de voir une équipe complète du début jusqu'à la fin !

**Le hasard ainsi que le suspense doivent prôner !**

Dernier point à noter, le manque de personnages. De plus certains toujours présents sont trop mis dans l'ombre comme La Boule, Passe-Temps et Passe-Muraille qu'on ne voit que lors de leurs principales fonctions.

Malgré ces points négatifs, il faut noter que l'émission garde tout de même une petite note d'authenticité : l'ancien téléspectateur n'est pas perdu lorsqu'il regarde à nouveau l'émission. De plus mention spéciale aux décorations des couloirs du deuxième étage qui reprennent des éléments d'anciennes épreuves ou aventures.

En bref, il reste encore du chemin pour trouver une nouvelle formule qui captivera à la fois le téléspectateur moyen, les enfants et les fidèles. Toutefois, la base sur laquelle s'appuyer est suffisamment stable pour monter vers le haut ! »

# NOUVEAUTÉS ET EXPLICATIONS DE LA SAISON 2009

## PROGRAMMATION :

Concernant la programmation générale des émissions, le nombre d'émissions françaises de *Fort Boyard* augmenterait pour passer de dix à douze émissions (de fin juin à début septembre) sachant que trois d'entre elles seraient des nocturnes (de préférence une chaque fin de mois afin de varier les diurnes des nocturnes) tant regrettées des fidèles. De plus, l'émission est considérée comme trop longue ! 1 h 50 paraît un peu long, 1 h 35-40 suffirait.

## DÉROULEMENT DU JEU :

### Nouvelle année, nouvelles règles !

Commençons point par point, dans l'ordre chronologique de l'émission :

### L'ÉQUIPE ET LE CAPITAINE :

Nous souhaitons que le rôle du capitaine soit remis en avant, car le choix des candidats de la part du présentateur semble être parfois inadéquat. C'est donc le système du coach qui reviendrait, ce qui n'enlèverait pas forcément une difficulté dans le déroulement du jeu, car un mauvais choix du capitaine pourrait s'avérer néfaste pour l'équipe. De plus, cette méthode permettrait d'accentuer l'aspect « esprit d'équipe » du jeu et de créer une ambiance basée sur la stratégie, donnant ainsi avec le côté convivial, un côté sérieux où l'enjeu de gagner la clé ou pas influencerait sur la suite des événements.

Les vêtements portés par les candidats comportent peu de changements hormis quelques légers détails. Premièrement, les couleurs des tee-shirts, elles sont considérées comme trop vives (cf. le rose). Voici donc la liste de couleurs à respecter : marron, bleu marin, orange, vert, jaune et violet. Deux couleurs par équipe, une par trio de candidats.

Ensuite la réduction de nombre de hauts en décolleté, la pose d'un logo « Fort Boyard » dans le dos en grand format et d'un petit au niveau de la poitrine, ainsi que le remplacement de l'élastique par un scratch sur les pantacourts serait à effectuer.

### TEMPS ACCORDÉ DE JEU :

Les deux chronomètres (celui des épreuves et des aventures) disparaissent afin de permettre le retour du chronomètre général ménageant ainsi le suspense pendant toute la durée de l'émission. Il s'enclenche à quatre-vingt-dix minutes. Ces quatre-vingt-dix minutes sont représentées par neuf torches installées sous le rond central, chacune représentant dix minutes. La couleur des flammes de chaque torche est différente et montre une étape de l'émission : bleue pour les épreuves, rouge pour le reste des étapes du jeu. Toutes les dix minutes, une torche s'éteint, symbolisant l'écoulement inexorable du temps.

## **PÈRE FOURAS (PARTIE ÉPREUVES) :**

Concernant l'épreuve des énigmes du Père Fouras, la seule modification à noter provient du fait que le candidat désigné par le coach partira durant la deuxième épreuve.

## **ÉPREUVES ET CLÉS :**

Pour 2009, il est question de la suppression de 3 épreuves, et l'utilisation d'une nouvelle cellule. Le nombre d'épreuves en 2006 à savoir 37 épreuves, descend à 34. Six nouvelles épreuves arrivent pour avoir un total de 38 épreuves à disposition (détail des nouveautés et des suppressions plus bas). Le système des clés de 2006 et 2007 (de 5 à 7 clés) disparaît afin de revenir aux 7 clés obligatoires. En effet, ce système est jugé trop simple et pas assez représentatif de la difficulté physique de l'émission.

## **PRISONS :**

Les prisons reviennent à celles de 2003 concernant le concept et la localisation, c'est à dire dans les sous-sols, sous forme de cellules à barreaux avec passes et surveillées par La Boule. Chaque cellule accueillera un type de compagnon de la « population boyardesque » (serpents, rats, batraciens...).

## **LIBÉRATION DES PRISONNIERS :**

Cette année la libération des prisonniers ne se fait plus automatiquement avec un parcours dans les sous-sols comme en 2006, 2007 et 2008. L'avenir des candidats sur le Fort dépendra d'un personnage, « La joueuse de dés » (se reporter à la catégorie des personnages dans le dossier) donc leur liberté sera soumise à une épreuve de hasard.

## **CONSEIL :**

La position du conseil dans le déroulement du jeu revient à sa place initiale c'est-à-dire entre les épreuves et les aventures. Sa place entre les aventures et la Salle du Trésor depuis 2006 est considérée comme inadaptée et surtout entravant le suspense de l'émission. Toutefois, l'émission étant tournée actuellement sur toute une journée jusqu'à la nuit, la position du Conseil pourrait éventuellement rester à sa place pour assurer une transition logique entre le jour (aventures) et la nuit (Salle du Trésor). Le nombre de candidats acceptés revient à la totalité de l'équipe sauf s'il reste des prisonniers définitifs. Autre importante révélation, le présentateur ne présidera plus la séance du conseil cette année, en effet le « Grand maître des ténèbres » (voir personnages) a pris « de force » la place du présentateur. Les candidats ont donc intérêt à bien se tenir, car la discipline sera de rigueur : le candidat qui entre dans la salle doit saluer le « Grand Maître » (à l'image du Chinois) !

Concernant les duels, le nombre total de douze duels descend à dix, car les duels des « Paires » et du « Puits-feuille-pierre-ciseaux » se retirent, mais quatre autres duels apparaissent donc quatorze duels attendront les candidats.

Le temps donné d'office aux candidats passera de trois minutes à une minute cinquante et le temps gagné par duel sera de vingt-cinq secondes par candidat puisque l'ouverture des

indices ne se fera plus au proscénium. Au final, les candidats pourront avoir un maximum de quatre minutes dans la Salle du Trésor.

### **AVENTURES :**

Sur les 20 aventures de 2006, 6 passent à l'oubliette tandis que 3 nouvelles aventures prennent le relais. On notera aussi le retour souhaité de 5 aventures déjà inventées, mais disparues, soit un total de 22 aventures. De plus, concernant les ouvertures des cartouches, elles ne se feront plus devant la Salle du Trésor, mais au fur et à mesure de la récupération des indices. Nous considérons que les candidats n'ont pas assez de temps pour découvrir le mot code ce qui donne lieu à trop de sacrifices et restreint considérablement la prise des Boyards.

### **PÈRE FOURAS (PARTIE AVENTURES) :**

L'énigme reste une énigme littéraire avec les trois définitions menant à un indice.

### **SALLE DU TRÉSOR :**

Disparition du système des 5 à 7 clés et des échanges « Indices-clés ».

### **PERSONNAGES :**

#### *Le grand maître des ténèbres :*

Histoire : Les maîtres des ténèbres se rebellent ! Et pour cause, durant l'hiver, ils ont décidé d'élire un représentant de leur groupe. Elu « Grand Maître des Ténèbres », son interdiction de parler est levée et de fait il prend le contrôle de la Salle du Conseil...

Comportement : Homme ténébreux, ses émotions sont « masquées » laissant ainsi apparaître quelqu'un de froid, mais qui reste néanmoins poli et respectueux envers les autres. Si par exemple un candidat réussit, il déshonore le maître perdant, à l'inverse le maître est félicité.

Utilité : Ce personnage permet de créer une meilleure ambiance et donne du volume à cette étape, peut-être trop répétitive.

Habillement : Ce personnage se différencie peu de ses congénères au niveau de ses vêtements. Seul son masque change puisque la couleur argentée est remplacée par une teinte en or et la partie inférieure du masque est coupée, laissant ainsi le grand maître s'exprimer plus distinctement. Sa toge quant à elle arbore des teintes dorées.

### *La joueuse de dés :*

Histoire : Partie à la hâte des côtes charentaises parce qu'elle est recherchée pour « soupçon de tricherie » du fait de sa grande chance aux jeux de dés, elle échoue par inadvertance sur le Fort, qui deviendra sa nouvelle maison... et son nouveau lieu d'exercice par la même.

Comportement : Jeune femme qui se révèle à la fois féline et énergique, on peut la croire sauvage, mais elle reste pourtant quelqu'un de sociable, elle va toujours de l'avant même si cela peut lui créer des ennuis et lui vaut son surnom de filou.

Utilité : Son rôle principal réside dans la libération des candidats, grâce à un système de dés, d'où son nom (explication du principe de libération dans la rubrique « Libération des prisonniers »).

Habillement : Afin de montrer son côté filou, l'habiller en une sorte de voleuse « boyardesque » pourrait s'avérer pertinent : bottes, pantalon et gilet en cuir avec un haut et en cas d'émissions nocturnes, une écharpe sera ajoutée à sa garde-robe. Il faut noter la présence d'un chat afin d'accentuer son caractère félin.

### *L'aviateur :*

Histoire : De retour d'une mission de reconnaissance, son avion rencontre un brouillard très épais au large des côtes françaises ce qui lui fera perdre le contrôle de son avion. Peu après, l'engin s'écrasera sur la terrasse du Fort ce qu'il le rendra inutilisable par la suite. Pour revenir sur la terre ferme, l'Aviateur cherche absolument des pièces de rechange afin de reconstruire son avion, ce qui ravive l'ambition d'un ancien capitaine, devenu géôlier du Fort, de partir après tant d'années d'attente... La Boule bien sûr.

Comportement : Tantôt calme tantôt énergique, sous ses airs de jeune homme un peu rustre, se cache un cœur d'or... il peut être à la fois aimable et courtois mais à la minute suivante grossier et mal élevé. Bref quelqu'un d'instable émotionnellement !

Utilité : Son rôle est simplement d'encren davantage le Fort dans son espace géographique (un fort en pleine mer, à proximité des côtes...).

Habillement : Ses habits rappellent ceux des aviateurs des années cinquante c'est-à-dire blouson en cuir, casque en cuir avec ses lunettes ainsi que pantalon en cuir, sans oublier les lunettes de vol.

## **ANIMATIONS :**

Saynète d'introduction :

Avant le générique, Olivier retrouve le Grand Maître des Ténèbres dans la Salle du Conseil où une saynète permet aux téléspectateurs de s'immiscer doucement dans l'ambiance du Fort et de commencer sur une touche d'humour.

#### Présentations des candidats :

Afin de sortir du Fort et de revenir à des « tons » plus anciens, la présentation des candidats serait faite par le Grand Maître des ténèbres en voix off et à l'image, le téléspectateur retrouve sur le Zodiac, avançant vers le Fort, les candidats du jour. Un par un les candidats sont décrits : nom, prénom, âge, profession ainsi que quelques caractéristiques intéressantes pour le jeu. Le capitaine de l'équipe est le dernier cité, pour qu'on garde bien son nom à l'esprit. À l'écran dès qu'un candidat est cité, son visage apparaît sur la scène du Zodiac.

Ensuite, les candidats arrivent sur les marches du Fort et courent en direction de la Salle 001, là où se trouve Anne-Gaëlle. Ils déposent leurs cirés et suivent la présentatrice vers le rond central et Olivier. Le jeu pourra ainsi commencer.

#### Saynètes intermédiaires :

Elles auront lieu durant les moments les plus répétitifs (pendant les courses ou durant le Conseil par exemple). Il y aura des saynètes entre les personnages ou entre un personnage et Olivier. Elles permettront de créer une pause humoristique et apporteront un peu de volume à l'ambiance. Il n'est pas exclu qu'une petite histoire entre les personnages serve de fil conducteur du début à la fin d'une émission. Par ce procédé, les personnages que l'on voit très promptement (Passe-Muraille, La Boule...) seront mieux reconnus et plus exposés.

#### Apparitions :

Ce seront en quelque sorte des sous-genres de saynètes, elles permettront à un personnage de regarder avec les candidats un de leurs coéquipiers participant à une épreuve ou à une aventure. L'apparition sera bien sûr furtive (trente secondes au plus). Les présentateurs et les candidats pourront « dialoguer » avec le personnage afin d'adoucir l'ambiance.

#### Conseil :

Lors du conseil, les candidats qui entreront dans la pièce devront saluer l'assistance composée des Maîtres et du Grand Maître des Ténèbres avec la formule « Bonsoir maîtres ! », afin de renforcer la solennité de ce lieu.

## NOUVELLES ÉPREUVES ET AVENTURES POUR 2009 :

### LES EPREUVES :

Epreuves de la saison 2006 retirées :

- L « ~~Asile~~ » (déjà disparue)
- La « ~~Double échelle~~ » (déjà disparue)
- Le « ~~Lustre~~ » (déjà disparue)
- Les « ~~Louches~~ » (déjà disparue)
- Le « **Manolier** » (toujours présente en 2008)
- Les « ~~Perches~~ » (déjà disparue)
- Le « ~~Pont de singe~~ » (version épreuve) (déjà disparue)
- Les « ~~Souffleurs~~ » (déjà disparue)
- Le « **Tonneau** » (toujours présente en 2008)

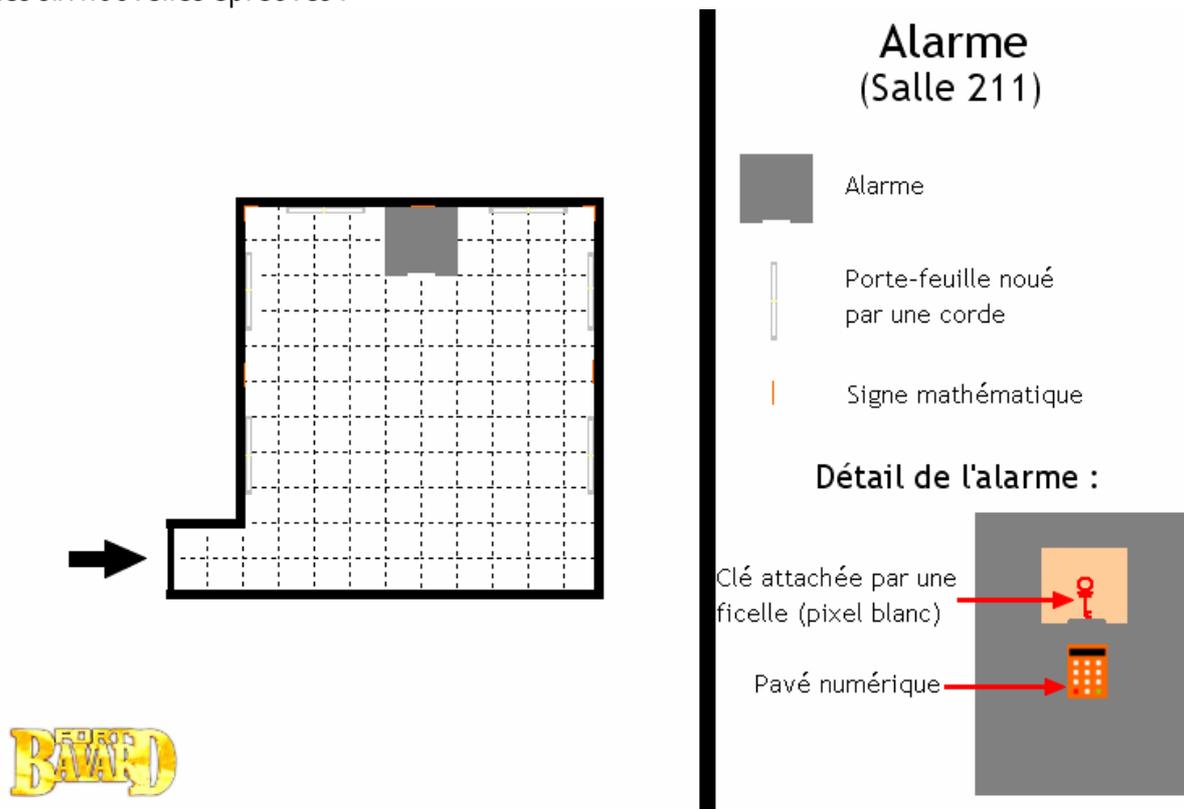
Modifications de certaines épreuves :

Le « Barillet » : l'espace de jeu est plus grand, car les candidats sont comme « compactés » à l'intérieur !

« Sisyphé » : l'épreuve n'est plus à "prisonnier".

Les « Souris » : nous souhaitons que la disposition des jarres soit modifiée.

Les six nouvelles épreuves :



Titre : **Alarme**

Créateur : *Jpfan*

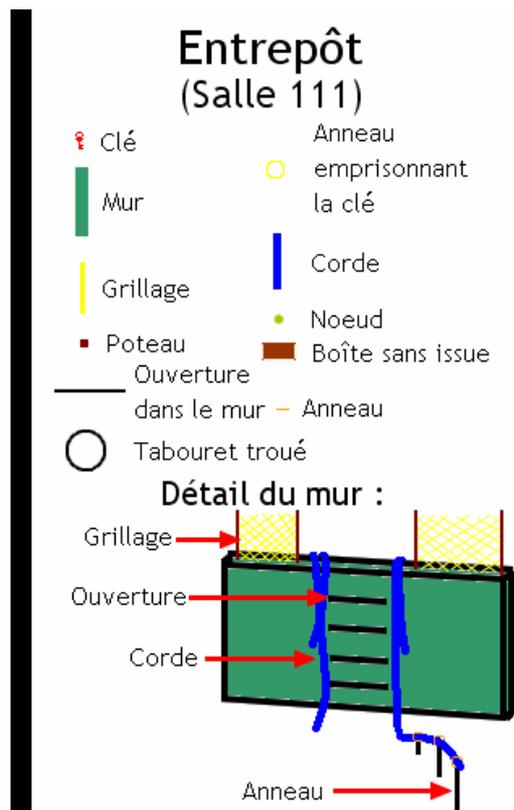
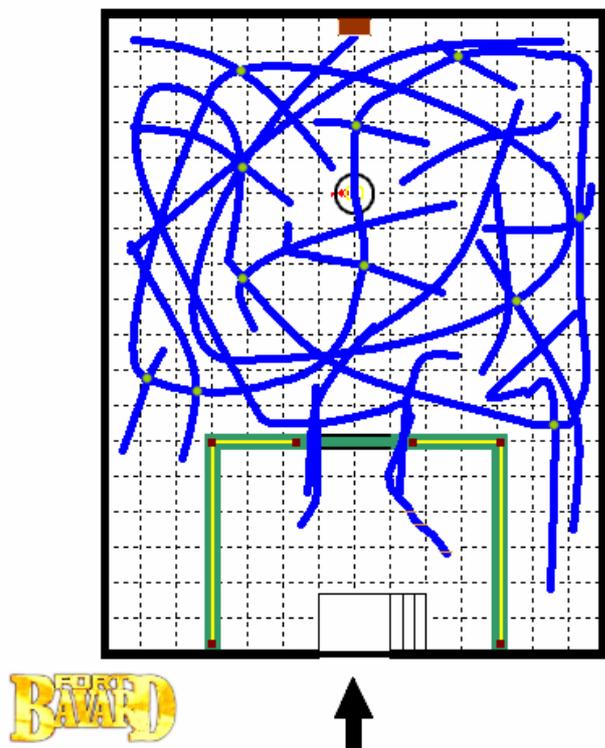
Position : Salle 211 (devrait remplacer les « Perches »)

Pour : Un homme ou une femme

Concept : Dans cette cellule, la clé se trouve dans l'alarme du fort. En effet, une cavité fort éclairée laisse la clé accessible au candidat. Seulement lorsqu'il tente de prendre cette clé, il remarque que son sésame est relié à une cordelette fragile. Le candidat doit tirer jusqu'à rompre la ficelle pour qu'un mécanisme se déclenche. En réalité, la porte se bloque ce fait que le candidat prisonnier. Le seul moyen de sortir de la cellule est de composer un code de quatre chiffres sur le pavé numérique de l'alarme. Pour connaître ce code, le candidat doit dénouer six portes-feuilles pour laisser apparaître des nombres de un à cinq chiffres formant ainsi un calcul qui s'étale sur les murs de la cellule. Les signes mathématiques qui sont entre chaque porte-feuilles sont simplistes (les signes plus, moins, multipliés et divisé sont acceptés). Pour aider le candidat, l'équipe qui est à l'extérieur de la cellule possède un tableau en leur possession pour effectuer le calcul énoncé par le candidat. Le candidat a aussi un tableau pour poser le même calcul.

Qualités requises : De la concentration et de la réflexion.

Temps : 3'30 minutes



Titre : **Entrepôt**

Créateur : *Cosser*

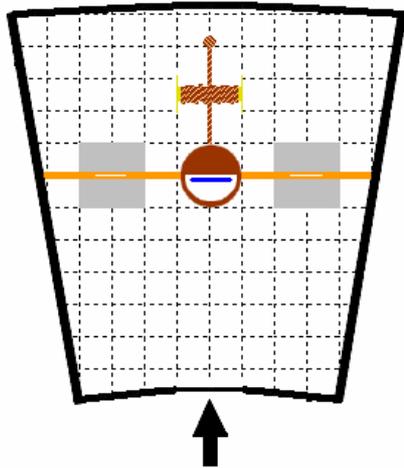
Position : Salle 111 (remplacerait le « Tonneau »)

Pour : Un homme ou une femme

Concept : Dans cette cellule, la clé est suspendue à une table basse circulaire et trouée. De plus, la clé est emprisonnée à un anneau qui est aussi relié à une corde. Pour que le candidat récupère la clé, il doit en un premier temps escalader un mur d'où quelques cordes sortent au-dessus de la paroi. Le mur a pour but de ralentir sa sortie, mais aussi de lui faire perdre ses repères. Derrière le mur se trouve une salle remplie d'une cinquantaine de cordes allant de dix à trente mètres, éparpillées sur le sol. Le candidat doit libérer la clé en suivant un côté de la corde où six nœuds sont logés. Mais les ennuis commencent lorsque l'un des côtés de la corde ne mène pas la clé à la sortie ! Car une des deux extrémités est enfermée dans une boîte « sans issue » qui se trouve au fond de la cellule. Dans un premier temps, il est conseillé au candidat de prendre la corde dans ses mains pour longer la corde principale et ainsi savoir si le côté choisi est le bon ou pas. Ensuite, il doit prendre l'anneau et commencer à le déplacer vers le bon côté de la corde puis dénouer les six nœuds qui empêchent la progression de l'anneau. Enfin, le bon parcours le fera se déplacer jusqu'à l'entrée de la cellule où l'ultime nœud l'attend.

Qualités requises : De la concentration, une bonne vue et de la vitesse

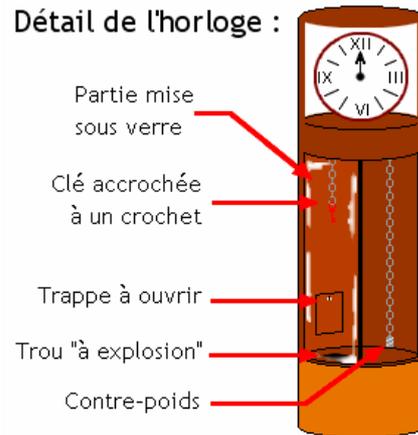
Temps estimé : 3'30 minutes



## Horloge à explosion (Salle 208)



### Détail de l'horloge :



Titre : **Horloge à explosion**

Créateur : *Cosser*

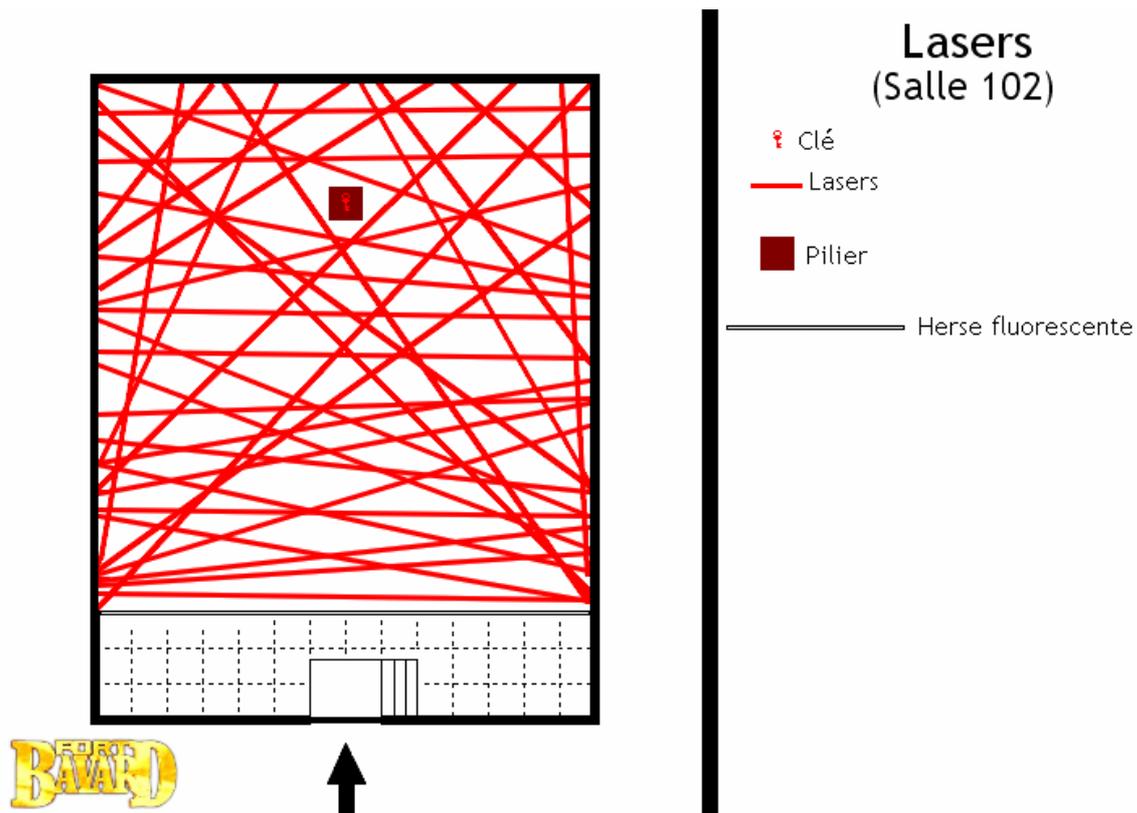
Position : Salle 208 (remplacerait le « Manolier »)

Pour : Un homme

Concept : Dans cette cellule, la clé est attachée à l'un des poids de l'horloge située au centre de la pièce. L'horloge est sous verre hormis le deuxième poids qui est libre d'accès. De plus, le cadran ne possède qu'une seule aiguille ayant la cadence d'une trotteuse (déplacement toutes les secondes). Pour récupérer la clé, le candidat doit savoir que son temps d'action est limité par le délai de l'horloge : lorsque l'aiguille fait trois tours de cadran (à savoir 36 secondes), la clé, qui descend graduellement, sera perdue en tombant dans un trou d'où quelques explosions et étincelles s'échapperont. Pour y remédier le candidat doit tirer sur le poids libre pour remonter l'horloge et ainsi avoir à nouveau du temps disponible. Pendant ce délai d'action le candidat doit aller de l'autre côté de la cellule en passant dans un des grillages sur les côtés de l'horloge pour arriver à une corde suspendue à un rouleau accroché au plafond. Il doit ensuite dérouler la soixantaine de mètres de corde enroulée autour de l'axe afin de la tendre puis de tirer dessus pour ouvrir une trappe qui mène au poids contenant la clé. Lorsqu'il ne reste que neuf dernières secondes disponibles, l'horloge tonne, ce qui signifie que le candidat doit aller remonter l'horloge au plus vite ! Celui-ci doit répéter ces actions plus de cinq fois pour parvenir à la clé.

Qualités requises : De la rapidité et de l'endurance

Temps estimé : 3'30 minutes



Titre : **Lasers**

Adaptation (épreuve 1990) : *Bowox*

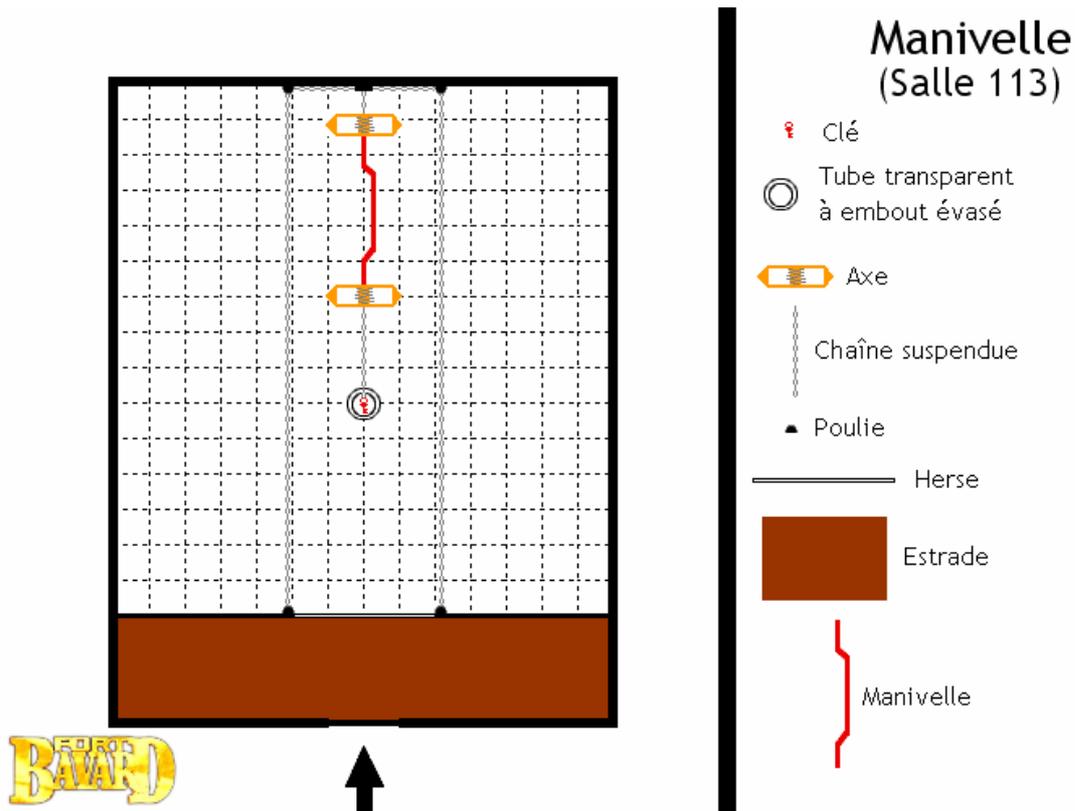
Position : Salle 102 (devait remplacer la « Double Échelle »)

Pour : Un homme ou une femme

Concept : Dans cette cellule, la salle est plongée dans le noir complet mis à part la clé qui est éclairée par un puits de lumière. La clé repose sur un petit pilier au fond de la salle. Mais pour la récupérer, le candidat doit traverser la salle où une quarantaine de lasers rouge font barrage entre l'entrée et le sésame. Pour cela, il sera bon que le candidat porte deux brassards et un serre-tête fluorescent ainsi qu'un masque aux verres teintés avant d'entrer dans la cellule. Après avoir descendu les quelques marches de la porte, une grille levée au début s'abaisse à chaque fois que le candidat entre en contact avec un laser. Le candidat ne doit pas toucher les lasers plus de quatre fois s'il veut de se retrouver prisonnier.

Qualités requises : De la souplesse, du contrôle et de la concentration

Temps estimé : 3'30 minutes



Titre : **Manivelle**

Créateur : *Willy et Cosser*

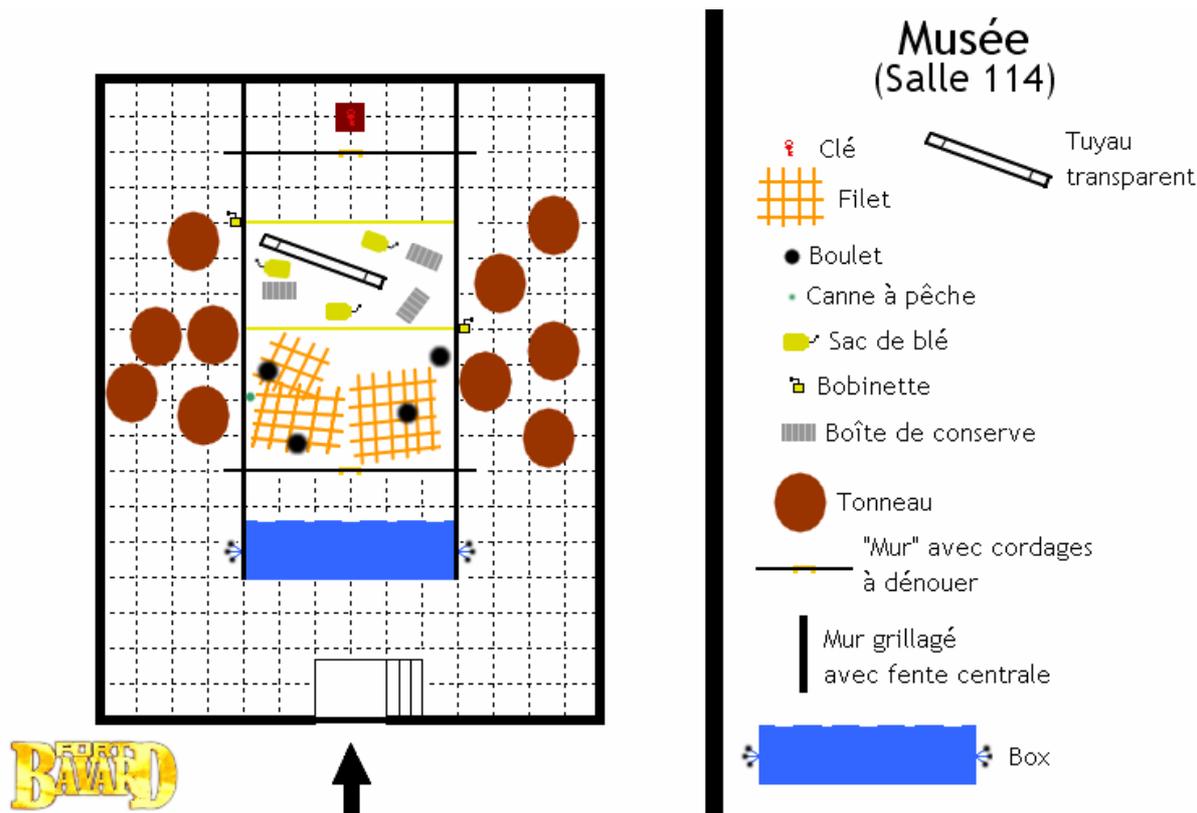
Position : Salle 113 (devrait remplacer l'« Asile »)

Pour : Un homme

Concept : Dans cette cellule, la clé est suspendue dans un tube attaché au plafond. Cette clé est liée à un mousqueton accroché à une longue chaîne. Le candidat doit, grâce à une manivelle donnée par le Maître du Fort, dérouler la vingtaine de mètres de chaînes afin de sortir la clé du tube. Lorsque le candidat entre, il est face à une grille levée et sur une haute estrade (un mètre). Ensuite, il doit insérer chaque côté de la manivelle dans les orifices appropriés puis tourner la manivelle dans le sens des flèches inscrites au-dessus des trous. Une des difficultés de cette épreuve vient de la force à donner pour tourner la manivelle. En effet plus la clé descendra, plus il faudra de force pour la faire sortir ! Après s'être emparé de la clé, le candidat ne peut sortir de la cellule ! Car pendant que la clé descend la grille qui est à l'entrée s'abaisse aussi ! Le seul moyen de sortir est de tourner la manivelle dans l'autre sens pour remonter la grille au-dessus de l'estrade afin de sortir à temps !

Qualités requises : De la force et de l'endurance

Temps estimé : 3'00 minutes



Titre : **Musée**

Créateur :

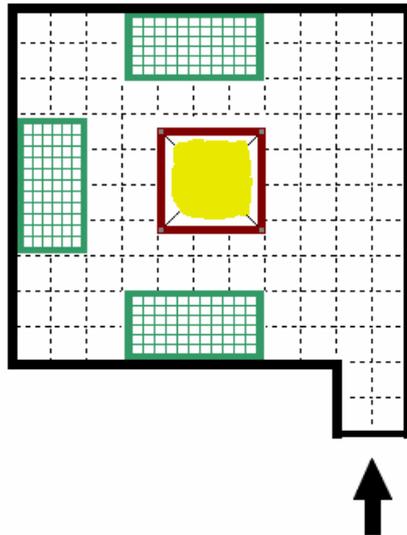
Position : Salle 114 (devait remplacer les « Souffleurs »)

Pour : trois candidats, homme ou femme

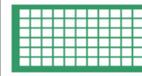
Concept : Dans cette cellule, la clé se trouve au fond de la salle dans une zone accessible par un seul candidat uniquement. Lorsque les trois candidats entrent dans la casemate, ils doivent se répartir sur trois parties de la pièce : un va au milieu de la pièce où un « box » de rangement permet d'avoir la clé, et un candidat de chaque côté de la zone. Les deux candidats doivent aider au troisième à progresser vers la clé qui se trouve au fond de la salle. Pour cela, ils doivent se débarrasser de divers obstacles grâce au candidat du « box » et/ou aux candidats qui sont à l'extérieur de la zone. Parmi les obstacles on trouve (obstacles cités par ordre d'apparition) : un « mur » composé de deux planches nouées entre elles, divers objets qui sont au sol qui font référence à des épreuves ayant disparues, et deux rangées de cordes qui font barrage. Enfin, le candidat qui est dans la zone peut prendre la clé qui est sous cloche puis sortir librement.

Qualités requises : De la rapidité et du sang froid

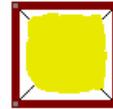
Temps estimé : 3'30 minutes



## Sablier (Salle 117)

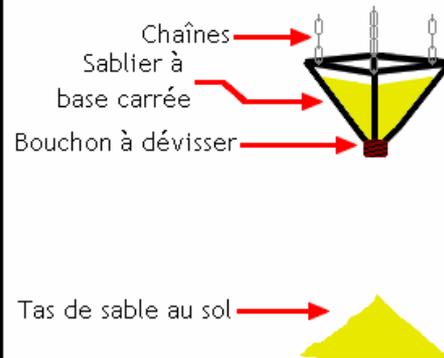


Tamis géant



Sablier

### Détail du sablier :



Titre : **Sablier**

Créateur : *Link et Cosser*

Position : Salle 117 (cette cellule étant celle du Chinois en 2007-2008, une autre cellule pourrait très bien convenir)

Pour : Un homme ou une femme

Concept : Dans cette cellule, la clé est cachée dans le sable. Le candidat est muni d'un seau avant d'entrer dans la cellule. Lorsqu'il entre, il passe une petite cage vers l'entrée dont la porte se referme après son passage, le rendant ainsi prisonnier. Le seul moyen pour le candidat de sortir est de trouver la clé afin de déverrouiller la porte de la cage ! Pour cela, le candidat a devant lui la partie supérieure d'un sablier (à base carrée et à embout rond), au sol, un tas de sable, et sur les côtés, trois grands tamis rectangulaires. Le candidat doit tamiser le sable pour trouver la clé. Il doit dans un premier temps dévisser un petit bouchon qui bouche l'orifice du sablier. Ensuite, tout en laissant tomber le sable du sablier, le candidat peut commencer ses recherches. Il faut savoir que la clé peut se trouver aussi bien dans le tas de sable que dans le sablier, ce qui crée un dilemme pour le candidat ! De plus, dans tout le sable à retourner ne se trouve pas une clé, mais une vingtaine ! La bonne clé est celle où les initiales « F.B. » sont inscrites !

Qualités requises : De la rapidité et une bonne vue

Temps estimé : 3'00 minutes

## LES DUELS :

Duels retirés de la saison 2006 :

- Paires
- Pierre papier ciseaux

Nouveaux duels :

### Kim

Créateur : *Le professeur fou*

En cas d'égalité qui gagne ? : Le Maître des Ténèbres

Concept : Une certaine somme de boyards se trouve sur la table du Maître. Celui-ci et le candidat ont un certain laps de temps pour compter la somme exacte et la marquer sur un bout de papier. Le Grand Maître des ténèbres qui connaît la somme désigne vainqueur la personne qui est la plus proche de la somme proposée.

### Morpion

Créateur : *Cosser*

En cas d'égalité qui gagne ? : Le Maître des Ténèbres

Qui commence ? : Le Maître des Ténèbres

Concept : Une grille de cinq carrés sur cinq se trouve sur la table de jeu. Chaque joueur possède soit une série de ronds (pour le candidat) soit une série de croix (pour le Maître). Le but étant, comme au morpion, de faire une ligne ou une diagonale de trois mêmes symboles.

### Puzzle

Créateur : *Le professeur fou*

En cas d'égalité qui gagne ? : Le candidat

Concept : Le candidat et le Maître disposent de pièces de puzzle en désordre. Le but est de reconstruire un puzzle de cinq pièces sur cinq le plus rapidement possible. Pour éviter toute copie, les motifs des deux puzzles seront différents.

### Trou

Créateur : *Fort-Boyard*

En cas d'égalité, qui gagne ? : Le candidat

Qui commence ? : Le candidat

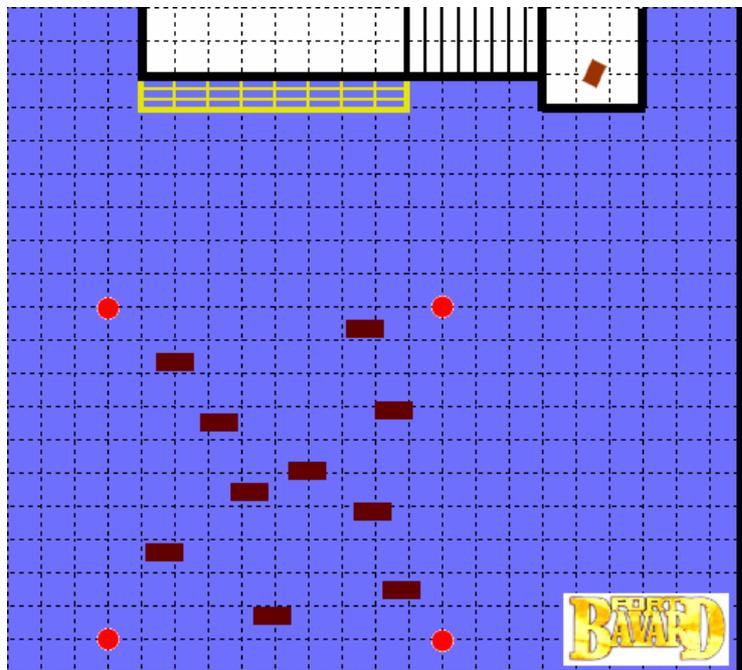
Concept : Au milieu de la table du Maître des Ténèbres se trouve un petit trou. Devant le candidat et le Maître se trouvent cinq Boyards. Le but est de tenter de mettre un Boyard dans le trou chacun à leur tour (trou de 1 cm de diamètre, plus grand qu'un Boyard) en le propulsant par le bout des doigts. Le premier à réussir l'opération remporte le duel. Si personne ne réussit, il y a égalité et c'est le candidat qui gagne le duel.

## LES AVENTURES :

Aventures de la saison 2006 retirées :

- L' « Ascension »
- La « Branche »
- La « Progression-miroir »
- Le « Radeau »
- « Rocket-man »
- Les « Rondins »

Nouvelles aventures :



### Coffres submersibles (Plate-forme au nord)

◆ Coffre à indice

● Bouée

■ Coffre sous l'eau

Filet

Titre : **Coffres submersibles**

Créateur : *Cosser*

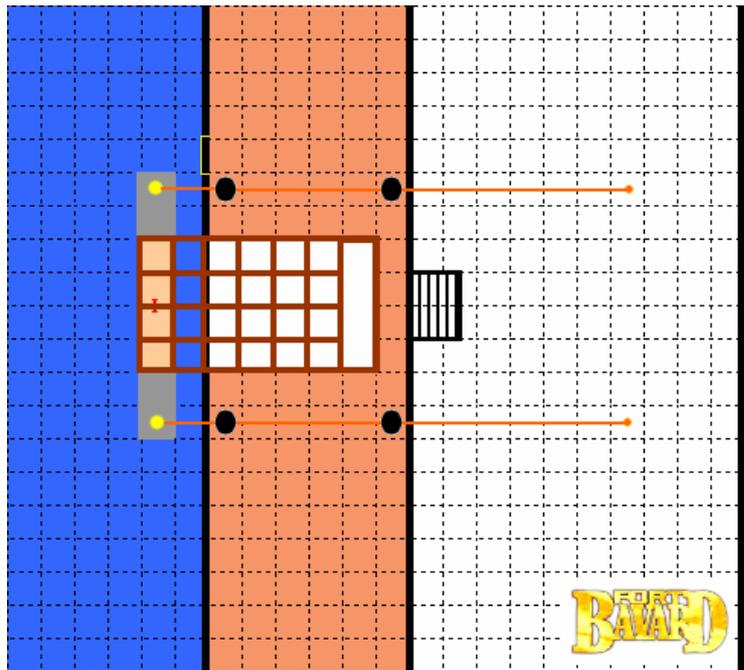
Position : Ancien lieu de la « Clé à la mer » / « au filet »

Pour : un homme ou une femme

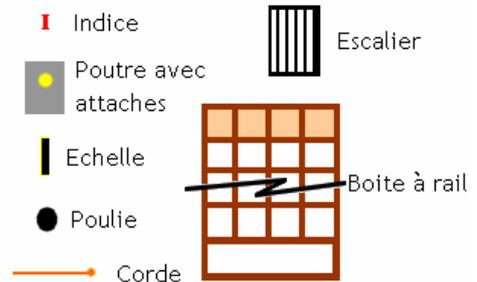
Concept : l'indice est enfermé dans un coffre sur la passerelle au-dessus de la mer. Seule une clé peut ouvrir ce coffre, seulement elle se trouve dans les profondeurs de la mer ! Pour la récupérer, le candidat doit sauter dans l'eau puis rejoindre à la nage une zone balisée par quatre bouées. Ensuite, il doit plonger pour atteindre le fond de l'eau puis chercher un ou plusieurs coffres dispersés inégalement entre eux. Sur ces coffres, un nom de pays exportateur y est écrit. Le candidat doit retenir le nom puis remonter à la surface pour le crier à ses compagnons qui possèdent un tableau où la plupart des noms sont écrits. Seulement un pays est absent de la liste, c'est le coffre ayant ce nom qui détient la bonne clé parmi les clés factices des autres coffres. Dès que le candidat a pris la clé, il doit revenir sur la passerelle en passant par le filet puis ouvrir le coffre.

Qualités requises : Être bon nageur, avoir un bon souffle

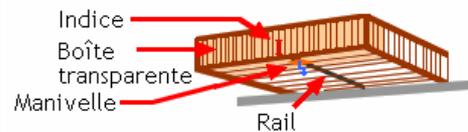
Temps estimé : 4'00 minutes



## Poutre acrobatique (Sud de la terrasse)



### Détail de la boîte à rail :



Titre : **Poutre acrobatique**

Créateur : *Cosser*

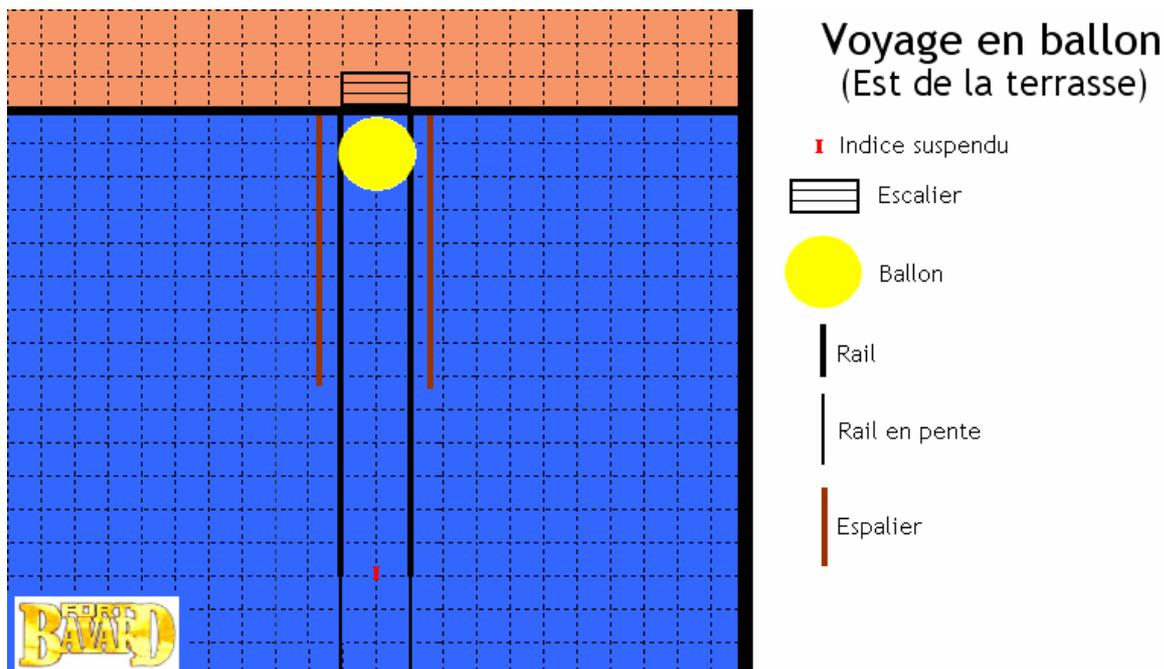
Position : Au Sud de la terrasse

Pour : un homme léger ou une femme

Concept : l'indice est emprisonné dans une machine fort étrange qui se trouve au-dessus du vide. Le candidat doit donc dans un premier temps descendre une échelle qui se finit entre le premier et le deuxième étage. Au bout de cette échelle se trouve une poutre retenue par deux cordes à chaque extrémité qui remonte au niveau de la terrasse. Le candidat doit se positionner sur la poutre puis les autres candidats restés sur la terrasse doivent tirer sur chacune des cordes de manière équitable afin d'éviter la chute du candidat. Chacune des deux cordes est reliée à deux poulies de « non-retour », ce qui divise le poids élevé de la poutre et du candidat par deux (soit de trente à quarante kilos à tirer). Lorsque le candidat arrive au niveau de la machine, il doit tourner une manivelle dans le sens des aiguilles d'une montre pour avancer le réceptacle où se trouve l'indice vers un espace ouvert à l'autre extrémité de la machine. Dès que l'indice peut être récupéré, un candidat va s'en saisir après avoir monté quelques marches.

Qualités requises : De l'équilibre, de la force et une bonne coordination entre candidats

Temps estimé : 3'00 minutes



**Titre : Voyage en ballon**

Créateur : *Hollydaysman / Cosser*

Position : Ancien lieu des « Planches »

Pour : Un homme ou une femme

Concept :

L'indice est suspendu dans le vide au-dessus de deux rails. Le candidat doit monter au niveau d'un ballon d'un mètre cinquante de diamètre et doit marcher dessus pour rejoindre l'indice de l'autre côté des rails. Une barre de chaque côté du candidat aide celui-ci à se maintenir au début du parcours. Ensuite, il doit avancer vers l'indice, seulement celui-ci est suspendu juste avant que les rails ne se penchent ! Si le candidat va trop loin, le ballon est entraîné par la pente et c'est la chute !

Qualités requises : De l'équilibre

Temps estimé : 2'30 minutes

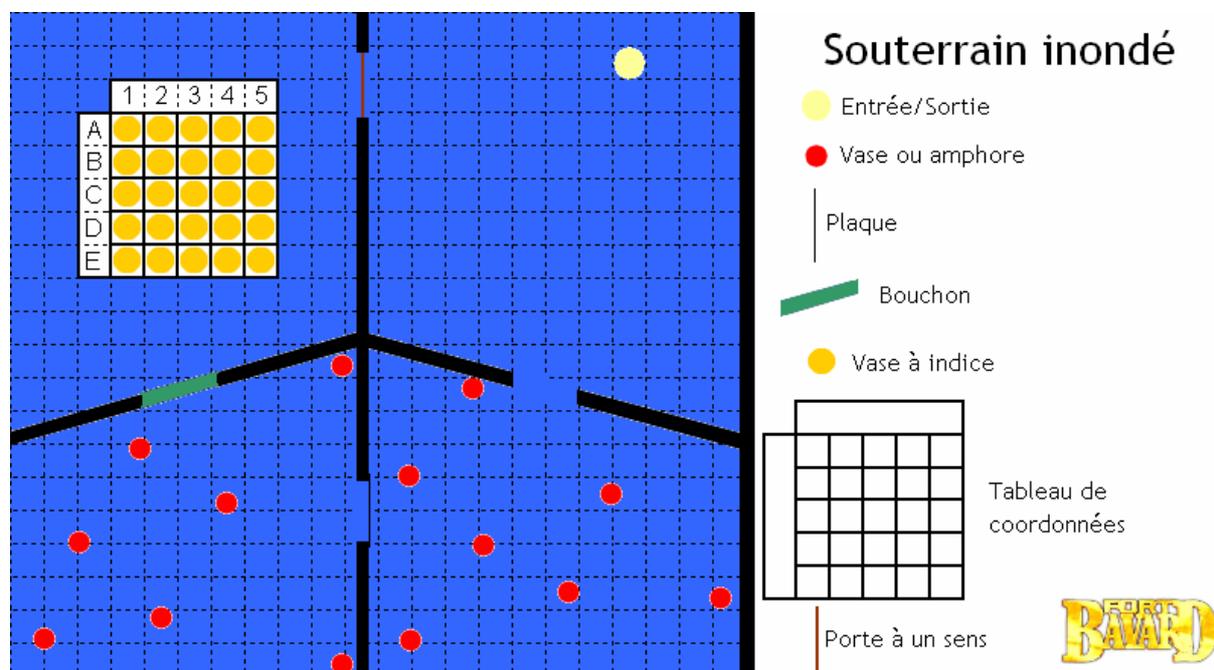
Retour de 5 aventures historiques :

Cette année en plus de trois nouvelles aventures, nous souhaitons le retour de cinq aventures qui ont marqué le Fort :

- La « Catapulte »
  - Le « Pont de singe »
  - Le « Vol d'Icare »
- et

- La « Longue Vue »
- Le « Souterrain inondée »

Ces deux dernières aventures devront subir des modifications, la première sur le lieu de l'aventure (à savoir la terrasse du fort), la deuxième sur un nouveau concept que nous allons voir ultérieurement.



### Souterrain inondé

Adaptation de l'aventure : *Cosser*

Pour : Un homme ou une femme

L'indice se trouve dans un des vingt-cinq vases encadrés dans un quadrillage (de « A » à « E » à l'horizontale, et de « 1 » à « 5 » à la verticale) dans la quatrième chambre. Le candidat va devoir chercher dans la deuxième et troisième chambre les coordonnées exactes du vase contenant l'indice. Ses coordonnées sont découpées et réparties équitablement dans les deux chambres (la lettre dans la deuxième, le chiffre dans la troisième) marquées sur des plaquettes en bois logées dans un des sept pots et amphores de la chambre. En plus des coordonnées, le candidat doit impérativement trouver un « décapsuleur » caché lui aussi dans un des quatorze récipients permettant d'ouvrir le vase contenant l'indice. Pour terminer, les ouvertures communiquant avec les chambres ont des obstacles (sauf pour la première ouverture). Voici ces obstacles dans l'ordre de leur apparition : une simple plaque à enlever (mais qui cache l'ouverture), un bouchon à pousser ou tirer puis pour le retour une porte ne s'ouvrant que dans un sens (le sens du parcours).

Du côté des décors, effets et lumières, la dernière chambre est illuminée et lorsque le candidat ouvre un vase, la chambre s'éteint subitement. Si le candidat n'ouvre pas le bon vase, l'indice explose, laissant des bulles s'échapper du vase (car le bouchon est troué).

Temps : 3'30

# NOS DERNIERS CONSEILS

Avant de clore toutes nos propositions sur la saison à venir, nos trois membres qui se sont déjà exprimé dans la partie « Nos Avis » donnent leurs suggestions en tant que fans assidus de l'émission.

## Meteolessables

*« Je souhaiterais changer le générique du début de l'émission. Passons aux épreuves : il faut selon moi les varier davantage d'une émission à l'autre. Pour les clés, je souhaite garder le système 5 – 6 – 7 clés à condition qu'il y ait une oubliette lorsque l'équipe a obtenu 4 clés et seulement dans ce cas-là ! Pour les prisons, celles de 2003 étaient parfaites, mais le système de libération étant automatique, il serait quand même souhaitable de faire en sorte que la libération des prisonniers ne soit plus automatique. Il faudrait aussi ne pas trop couper la partie Cryptogramme avec la libération des prisonniers. Venons-en au Conseil : il ne faut pas faire de « blocage » des candidats à l'entrée. Et, j'oubliais, varier les duels et/ou en créer de nouveaux ! Et enfin, ne pas faire (ou peu) de coupures avec le coucher du soleil. Last but not least, la Salle du Trésor ! Surtout, première chose fondamentale, enlever les échanges indices/ clés ! Enfin, dernière petite chose, enlever le curseur en forme de tête de tigre à droite de la grille. »*

## Willy

*« - Un nouveau générique de début, avec des plans simples, pas découpés. Un pré-générique serait le bienvenue pour présenter les candidats.  
- Un nouvel habillage graphique, entre le sombre récent et le « boyardesque » d'antan !  
- Un chronomètre général (de 90 minutes par exemple) est plus adapté pour l'impression de direct.  
- Réduire la difficulté de certaines épreuves, les expliquer avant de les jouer.  
- Ne pas jouer le Chinois à chaque émission : cela engendre trop de prisonniers.  
- Mieux varier les épreuves, ce qui vaut aussi pour les aventures : certaines sont trop jouées et d'autres pas assez.  
- Revenir à l'oubliette pour obtenir au moins cinq clés si cela est nécessaire, voire plus selon la stratégie de l'équipe.  
- Remplacer le cryptogramme par un autre jeu, qui attire plus la réflexion du téléspectateur et qui soit plus bref et difficile.  
- Une libération non automatique des prisonniers. Par exemple, retirer un duel pour du temps dans la Salle du Trésor à chaque prisonnier : ce duel serait alors « consommé » par eux-mêmes pour éventuellement se libérer. Il faudrait donc uniformiser les décors, et faire communiquer les prisons et le conseil.  
- La partie aventures me convient parfaitement. Seulement, je préconise de revenir à une ouverture des cartouches au fur et à mesure qu'elles sont gagnées, afin d'avoir des mots-code difficiles, demandant une longue réflexion.  
- Les mathématiques du Père Fouras pourraient être jouées pour la deuxième clé en vigie, ce qui permettrait d'avoir une énigme classique, les mathématiques, puis les définitions pour l'indice. Cela me paraît équilibré.*

- Le conseil (pour gagner du temps dans la Salle du Trésor) pourrait avoir une décoration en imitation de grotte, sombre, avec du sable par terre, ou qui coulerait du plafond. Le pupitre l'Olivier pourrait être orné de rouages qui s'actionneraient lorsque l'on y verserait du sable.
- Échanges de cartouches à supprimer, au profit de l'oubliette et des indices que l'on découvre pendant les aventures. Plus de clés accompagnant la chute des boyards.
- Remplacer le cri d'Olivier Minne par une visite de celui-ci chez le Père Fouras : ils présenteraient alors l'équipe de la semaine suivante.
- Un nouveau générique de fin, en plans nocturnes, et plus long.
- Et pourquoi pas un nouveau thème des « Clés de Fort Boyard » ? »

## Cosser

« **Anthologie, suspense et innovation doivent être les mots d'ordre pour cette année** puisque le contrat entre France 2 et Adventure Line Productions sera rompu en 2009. Fort Boyard pourrait disparaître du petit écran français, alors il est temps d'entamer une période de « Requiem ». Certains principes ou certaines épreuves devront s'inspirer de l'essence même du fort depuis ces premières années de diffusion. Olivier doit paraître plus sérieux et un tout petit peu plus sombre, car les équipes semblent perdre bien souvent le but premier de l'aventure, sont trop euphoriques ou arrivent en dilettante. La dénomination de « Maître du fort » doit se vérifier dans les faits ! De nouveaux personnages doivent impérativement apparaître pour donner du relief à cette famille boyardesque (si possible, il faut créer des personnages féminins plus que masculins, car Félintra doit se sentir bien seule depuis le départ de la Bohémienne et de la Lutteuse, derniers grands personnages féminins du fort aujourd'hui disparus) ainsi que des saynètes dans les moments les plus répétitifs ou lorsque le téléspectateur risque de se lasser (durant les courses, en ouverture de l'émission ou même durant les épreuves !).

De plus, certaines musiques (les musiques d'épreuves sont trop « actuelles » et les musiques de course aussi) ainsi que les effets graphiques à l'écran doivent changer et se fondre davantage dans l'univers Fort Boyard.

Afin d'éviter que les candidats perdent du temps précieux dans les cellules, Olivier devrait dans un premier temps, donner les indications les plus importantes pour l'épreuve, puis lorsque le candidat entre, Anne-Gaëlle doit s'adresser en premier au candidat et non à l'équipe pour donner le reste des actions à suivre. Aussi, pourquoi supprimer la « Lutte dans la boue » ? Il est vrai que l'ennui qui transparait aujourd'hui cette épreuve et le manque de motivation expliquent sa disparition, seulement pour un bon retour il faudrait mettre cette épreuve en début du programme, pareil pour le « Mur glissant » qui était reparu il y a quelques années puis qui a été supprimé de nouveau en 2006. Sachant que les horaires de tournages ont changé serait-il impossible de revoir la « Clé à la mer » ? Car en réfléchissant, cette « épreuve » permettait d'avoir une vue sur l'extérieur, de ne plus se sentir « enfermé » à l'intérieur du Fort.

Supprimer la phase intermédiaire (la salle du cryptogramme de 2007) serait le mieux ou au moins réduire le temps qui lui est accordé (cinq à huit minutes maximum). Concernant les aventures, l'arrêt du système d'ouverture des coffres à code est à laisser définitivement de côté ainsi que les ouvertures des indices seulement devant la Salle du Trésor (peu de temps de réflexion, trop de sacrifices et donc peu de suspense).

*Chaque année se ressemblant, il faut faire en sorte que chaque saison soit unique que ce soit sur l'aspect vestimentaire, l'ambiance des épreuves, la décoration du Fort, etc. ce qui mériterait vraiment la mention « Grand cru 2009 » comme le disent les présentateurs...*

*Et puis pourquoi ne pas faire des émissions spéciales (Noël, Nouvel An...) avec des anonymes remportant des boyards pour leur propre compte. En plus, le retour d'émissions nocturnes est aussi très attendu et cela captiverait davantage le téléspectateur !*

*Bref, beaucoup d'espoir en jeu pour 2009 ! »*

*www.fortboyard.net*

## ÉMISSION TYPE

Afin d'illustrer ce que donneraient ces nouveautés à l'écran, voici donc une émission type regroupant les idées précédemment énoncées.

### Début de l'émission

Olivier arrive dans la salle du conseil par la sortie réservée aux candidats :

Olivier : -« Bonsoir grand maître, je vous apporte la liste des candidats d'aujourd'hui ! »

Olivier tend un parchemin au grand maître des ténèbres...

Grand Maître : -« Merci... »

...qui le prend.

Le Grand maître lit, un petit temps de silence se fait, derrière lui, Olivier s'impatiente :

O : -« Bon je vous laisse hein !... »

Olivier fait mine de partir, lorsque le grand maître l'interpelle d'un ton plus dur :

GM : -« Maître du fort ! »

Olivier se retourne :

O : -« Oui ? »

GM : -« Qui a écrit ceci ? »

O : -« Euh... le père Fouras pourquoi ? »

GM : -« Car ce qu'il y a de marqué n'a aucun rapport avec nos assaillants du fort ! »

O : -« Ah bon ? Je peux voir ? »

Olivier intrigué prend le papier des mains du grand maître et le relit attentivement à voix haute :

O : -« Pour cette année, veuillez demander à la Boule de sonner plus fort le gong, que Felindra réduise la sieste des tigres d'une heure, que l'aviateur arrête de faire du bruit avec les travaux de son nouvel avion et que Passe-Partout soit bien accueillant avec les nouveaux candidats du jour... »

Un autre petit silence passe, Olivier a l'air désolé :

GM -« Alors ? D'où vient le problème ? »

Olivier ne peut que se sentir gêné :

O -« Euh... à vrai dire..., j'ai demandé au Père Fouras de faire deux listes : la première était sur les candidats, la deuxième sur les réclamations du Père Fouras pour cette nouvelle année, et je vous ai donné le mauvais parchemin »

GM -« J'ai vu ça oui... »

O : -« Bon, tenez, je vous passe l'autre. »

Olivier lui tend le bon parchemin...

GM : -« Merci... »

Le grand maître des ténèbres le prend... le regarde... et attend qu'Olivier agisse...

O -« Euhm erem... bon je vous laisse tranquille, on m'a signalé la présence des candidats à l'horizon et je dois me préparer... »

Le grand maître reste toujours aussi calme :

GM -« Certes certes ! Allez-y ! Pendant ce temps je vais appeler mes confrères... »

Olivier fait quelques pas et avant de remonter, il s'adresse à la caméra, un peu épuisé :

O -« Eh bien, elle promet cette nouvelle année ! »

## Générique

Le Grand maître s'exclame :

GM-«Mes compagnons! Venez et écoutez qui seront les hôtes qui nous affronteront ce soir !»

(Vue de la salle du conseil par l'entrée des candidats, les maîtres des ténèbres apparaissent en silence devant leurs « tables de défi » où un rayon de lumière les fait apparaître.)

Ensuite les présentations commencent.

Le grand maître des ténèbres de sa voix roque lit le parchemin qu'Olivier lui a donné précédemment :

-« \* Ce soir mes vassaux, nous aurons plusieurs animateurs de télévision à affronter, retenez bien leur nom :

- Laurent L., Présentateur et animateur sportif sur France 2 et France 3
- Peggy O., Présentatrice de télévision sur France 4 et France 5
- Maureen D., Présentatrice de télévision sur France 2
- Miguel D., Présentateur sur la chaîne de télévision France 2
- Nathalie S., Ancienne championne de France et du monde de planche à voile et présentatrice de télévision sur France 3
- Gérard H., Présentateur et animateur sportif sur France 2 et France 3, qui sera le capitaine de cette équipe... »

(\**Sur la présentation* : La musique « Préludissimo » se lance, pendant ce temps, vue du Zodiaque courant sur l'eau en direction du fort dans lequel se trouve les candidats en cirée jaune, puis une deuxième vue de l'équipe de face dans le Zodiaque, puis une vue synchronisé avec les présentations sur chaque visage de chaque candidat.)

« \*\* ...faites très attention à ces personnes : trois d'entre eux ont déjà affronté les cellules du Fort ainsi que nos défis. Habilité, intelligence et endurance sont leurs armes, de plus, ils possèdent l'expérience de leurs visites passées pour contrer nos attaques! Ils sont dangereux prenez garde... »

(\*\**Sur cette phrase* : Vue de dessus de l'équipe qui débarque sur l'escalier extérieur puis vue de face de l'équipe courant sur l'escalier en direction du hall d'entrée (Salle 001) où se trouve Anne-Gaëlle qui les attend. Ils enlèvent leurs cirés et suivent Anne-Gaëlle...)

«\*\*\* ...Soyez donc prêt à combattre féroceement nos ennemis de la journée, car la sauvegarde du Trésor en dépend... »

(\*\*\* *Sur cette phrase* : Vue de dessus de l'équipe arrivant au rond central du premier étage où Olivier se trouve et fin de la musique.)

Après que l'équipe se soit installée sur le rond central décoré de neuf flammes de couleurs différentes, Olivier souhaite la bienvenue à sa façon :

-« Bonjour et bienvenue sur Fort Boyard mes amis ! »

-« Bonjour Olivier ! » répond en cœur l'équipe.

-« Comment allez-vous ? »

Chacun répond de son côté, mais Gérard rajoute :

-« Pour le moment, ça va puisqu'on n'a rien fait ! »

L'équipe suivie des deux animateurs rit. La musique « Rond Central » retentit. Olivier reprend :

-« Bon faisons de brefs présentations, par qui commencer ? Allez honneur aux dames ! Peggy O. ! Tu te sens prête ? »

-« Oui ça va. »

-« À ton avis quel sera ton rôle dans l'équipe ? »

-« Ouuh là ! Euh la femme agile on va dire ! »

-« D'accord... et dernière petite question : c'est la première fois que tu viens ici non ? »

-« Oui c'est ça ! »

Olivier continu :

-« Bien, en fait je te dis ça, car la prochaine candidate a déjà participé à l'émission. Je parle de Nathalie S. bien sûr... (Un replay apparaît à l'écran lors de sa prestation sur le pont de singe en 1994)

la championne de planche à voile la plus connue de la télévision ! Et pour toi quel rôle joues-tu dans l'équipe ? »

-« Eh ben Olivier je dirais... la sportive... »

-« La sportive ? Bien... (Fin du replay) va donc pour la sportive. En tout cas content de te voir sur le fort. »

-« Moi aussi Olivier ! » répond-elle.

-« Ensuite nous avons une deuxième candidate qui est passée par ici et avec moi, dans la même équipe ! (Replay de Maureen dans le saut à l'élastique en 1995) Maureen D. c'est de toi que je parle ! Même question pour toi, quel est ton rôle ? »

-« Euh... la surexcitée ! »

Olivier rit.

(Fin du replay)

« Euh bof... franchement je dirais la polyvalente ! »

-« Je vois une surexcitée polyvalente... ça va faire des dégâts, je crois ! »

Tout le monde rit. Olivier continue :

« Maintenant chez les hommes nous avons Miguel D. ! Alors quel sera ton rôle dans l'histoire ? »

-« Euh l'homme énergique ! » dit en hésitant Miguel.

-« Bien ! D'accord ! Ensuite il y a Laurent L. ! Même question ! »

-« On va dire que je suis l'homme futé ! » répond Laurent.

-« Je te fais confiance ! Puis vient notre capitaine qui est le doyen du Fort, voici Gérard H. ! (Replay de sa participation au fil des années de 1991 à 2002). Bien sûr ce que l'on doit retenir de toi, c'est que tu es l'homme aux mille participations ! (Fin de replay)»

L'équipe rit.

« Le candidat qui a le plus joué sur le Fort. En tout cas, tu pourras ajouter à ton palmarès ta présence sur le fort aujourd'hui. »

-« Merci Olivier. On espère faire mieux que toutes les autres fois ! »

-« C'est ce qu'on va voir ! Enfin bref, parlons un peu de votre association que vous parrainez. »

Le capitaine donne les informations nécessaires :

-« Donc il s'agit d' « Amnesty International » la grande association qui défend les Droits de l'Homme, sous l'appellation de droits humains, et le respect de la Déclaration universelle des droits de l'homme. Donc elle milite notamment pour la libération des prisonniers d'opinion, l'abolition de la peine de mort et de la torture et l'arrêt des crimes politiques. Donc voici ce pour quoi nous allons jouer ! »

La musique « Rond central » s'arrête.

-« Et quel est votre cri de guerre ? » demande Olivier.

L'équipe se rassemble et crie en cœur :

-« Pour les petits et les grands ! On veut des boyards ! »

-« Bien, il est temps de commencer l'aventure boyardesque. Pour cela, vous avez 90 minutes au total afin de réaliser les épreuves, au besoin de libérer des prisonniers, de récupérer du temps pour la salle du trésor dans la salle du conseil, d'effectuer les aventures pour trouver les indices puis de composer le mot code dans la salle du trésor. Il est aussi important de préciser que les neuf torches qui sont devant vous représentent le temps restant dont vous disposez, donc une torche s'éteindra toutes les dix minutes. Et comme vous pouvez le voir, cinq d'entre elles ont une flamme de même couleur à savoir bleue ici. Elles représentent les 50 minutes maximums d'épreuves pour récupérer les sept clés nécessaires afin d'ouvrir la porte de la salle du trésor. J'espère que tout le monde a bien compris. Attention êtes-vous prêts ? »

-« Oui ! » crie l'équipe en cœur.

-« Alors, reculez-vous du rond central ! »

Ils s'exécutent. Puis Olivier crie :

-« La Boule, le gong ! »

Le geôlier tape sur le gong et au même instant, des torches du rond central apparaissent. Les candidats sursautent. Le chronomètre du temps général décompte ses premières secondes.

Olivier termine :

-« C'est parti ! »

La musique de course commence. Le maître du Fort suivi du reste du cortège va en direction de la première cellule qui est proche du rond central (Salle 114).

-« On n'est pas allé très loin là ! » lance Miguel.

-« C'est bien normal : on échauffe toujours les candidats avec deux-trois pas pour les mettre dans l'ambiance, mais après je t'assure que ça va bien courir ! » dit Olivier avec un grand sourire, ce qui met tout de suite l'équipe dans l'ambiance. Olivier continue :

-« Bien, Gérard, c'est une nouveauté cette année, le capitaine doit choisir qui envoyer dans la gueule du loup ! »

Gérard rapplique :

-« Ce n'est pas si nouveau que ça, mais bon... »

Olivier explique :

-« Donc, pour cette première épreuve, il faudrait trois personnes qui soient vives d'esprit et qui sachent progresser efficacement vers la clé ! »

-« D'accord... donc je vais prendre... »

Gérard regarde en direction de ses victimes :

-« Donc moi pour commencer, Nathalie et... Maureen. »

Olivier continue :

-« Bien ! Pour cette première cellule, on a voulu vous faire un petit cours d'histoire du Fort, car, depuis que des candidats ont foulé le sol du Fort, on a des choses à raconter ! Et donc, la construction de ce Louvre miniature s'imposait. C'est pour ça que pour cette visite guidée vous allez effectuer un parcours du combattant assez spécial ! »

Le trio se présente devant la porte et Olivier devant sa clepsydre.

-« Pour cette première êtes-vous prêt ? »

-« On est prêt. » répond Gérard

-« Alors, c'est parti ! » Et Olivier retourne la clepsydre et s'en va en direction de l'épreuve suivante. La musique d'épreuve se fait entendre.

Tous les trois entrent dans la cellule tandis que les autres candidats les encouragent. Après avoir descendu les quelques marches de la petite estrade, ils se trouvent face à un capharnaüm prenant l'espace de toute la salle. La cellule est séparée en trois : devant eux, un box amovible dont la face la plus éloignée d'eux contient plusieurs trous plus ou moins grands à différent niveau de la plaque en verre, sur les côtés un grillage qui suit les côtés du box qui est fendu sur longueur pour laissé passer les manivelles du box, dont plusieurs fentes et trous et diverses choses en dépassent et qui sont parsemées à travers le grillage.

Avec son instinct d'ancien candidat, Gérard lance à Maureen :

-« Vas-y, met toi à l'intérieur ! »

Et Nathalie et Gérard se mettent sur les côtés. Tous les deux commencent à tourner les manivelles du box afin de le faire avancer. Maureen se trouve en face d'une plaque en métal coupée en deux, mais les deux plaques sont reliées par deux cordes nouées.

Gérard semble avoir compris la démarche à suivre et encore une fois il demande à Maureen :

-« Dénoue les deux cordes ! »

Maureen passe les mains dans les deux orifices au centre du verre puis elle s'exécute avec un peu de difficulté.

À l'extérieur Anne-Gaëlle explique le principe de l'épreuve :

-« Donc comme Gérard l'a compris, il faut que Maureen se débarrasse des obstacles sur son chemin afin d'avancer sans problème jusqu'à la fin du parcours afin de récupérer la clé. Donc en ce moment ils doivent enlever un « mur », mais ensuite ça va se compliquer. »

Maureen a fini de dénouer les deux cordes, elles les retirent, puis Nathalie et Gérard retirent chacun de leur côté leur plaque respective. Seulement Maureen est embêtée : elle ne sait pas quoi faire des deux cordes. La réponse à ce problème vient d'Anne Gaëlle :

-« Maureen tu peux jeter les cordes derrière toi ! »

-« Ok ! »

Et c'est ce qu'elle fait. Le box avance, prochain problème : quatre boulets, une canne à pêche, et trois filets de cordes jonchent sur le sol et contre le grillage. Maureen, en utilisant de plus grands trous au niveau des pieds fait passer ses mains et attrape tant qu'elle peut les divers objets éparpillés. Le reste de l'équipe les encourage en criant des « Allez ! » et en frappant des mains. La clepsydre annonce qu'un tiers du temps s'est écoulé. Gérard et Nathalie ont de leur côté des tonneaux qui bloquent leur chemin. Tous deux les retirent en les lançant vers la porte. Le box continue sa route. (Vue du box du côté de la clé : de l'autre côté de la salle). En face de Maureen deux rangées de cordes faisant plusieurs allers-retours entre les deux parois formant donc chacun un mur. Pour tout enlever, les candidats de leurs côtés ont une bobinette avec une manivelle afin de rembobiner leur corde respective. Nathalie commence à œuvrer, suivit par Gérard. Dans cet effort Nathalie demande à l'équipe :

-« Il reste encore du temps ? »

-« Un peu moins de la moitié ! » lance Peggy.

-« Allez ! Vous y êtes presque ! » continue Miguel.

Pendent ce temps Maureen remarque qu'entre les deux murs de cordes se trouvent encore d'autres trésors du Fort : un long tuyau transparent de petit diamètre, trois boîtes de conserve et trois sacs de blé l'attendent. Nathalie a fini et fait avancer le box, Maureen se dépêche d'enlever les divers objets. À son tour, Gérard a fini avec sa corde, Gérard et Nathalie rapprochent le box de la clé. L'ultime obstacle fait son apparition, un deuxième mur de plaques transparent, mais dont les cordes sont au nombre de quatre : deux au sommet, deux au sol. L'équipe commence à s'exciter la vue du temps restant, Laurent crie au travers de la porte :

-« Vous avez moins du tiers ! Faites vite ! »

Maureen accélère son rythme et panique (vue du box du côté de la clé : de l'autre côté de la salle). Toutes les cordes sont retirées et le dernier mur disparaît de chaque côté du grillage. Fait à elle la clé qui est sous verre et sur un pilier. Maureen enlève la cloche de verre et prend la clé. Tous les trois sortent de la casemate en courant, Maureen en dernière à cause des objets envoyés derrière elle durant l'épreuve. Nathalie sort la première puis viennent Gérard et enfin Maureen. Ils sont applaudis et félicités. Anne-Gaëlle s'approche d'eux :

-« Bravo ! Pour une première cellule, c'est réussi ! D'habitude, la première cellule est toujours sacrifiée, mais là pour un tour de chauffe c'est génial ! »

Pendant ce temps Maureen donne la clé à Passe-partout qui indique de ses mains la première clé obtenue (Apparition du symbole des clés amassées à l'écran avec comme son « Ting ! »). Il reste 87:30 au compteur. Passe-Partout court et Anne-Gaëlle suivi de l'équipe vont en direction de la prochaine cellule. Ils passent sur un côté de la terrasse du premier étage juste devant la Joueurse de dés et Passe-Muraille qui jouent aux dés. La joueuse de dés lance les dés qui sont dans un gobelet. Elle réussit et sursaute, heureuse. Passe-Muraille joue à son tour, les dés tombent, il semble content du résultat. Au tour de la joueuse de dés, elle lance à nouveau les dés et explose de joie. Passe-Muraille agacé par la totale et répétitive réussite de la Joueurse de dés s'en va, énervé. La musiquette des personnages se termine. L'équipe arrive au deuxième étage sur le côté de la cellule (cellule 210) où Olivier les attend. Il semble plutôt content :

-« Alors, ça commence fort, on dirait ! Une première clé ! Je vous félicite vous trois ! »

Et sur cette phrase, il désigne l'un des héros du trio :

-« Tiens, Gérard, approche-toi s'il te plaît. Il est temps d'appeler un nouveau candidat ! Car là-dedans, il est question de faire « pousse-baballe » avec un boulet si on tient à la clé ! »

Gérard désigne tel un général :

-« Laurent au rapport ! »

L'équipe rit. Laurent s'avance près d'Olivier tandis que Gérard revient à sa place. Olivier l'accompagne à la porte qui est à quelques pas.

-« Tu es prêt mon petit ? » demande Olivier.

-« Bof, pas trop je n'ose pas encore imaginer ce qui va se passer »

L'équipe rit encore une fois.

-« Ah, quand faut y aller, faut y aller ! »

Le maître du fort prend place à côté de la clepsydre :

-« C'est parti ! »

Et Olivier retourne la clepsydre et puis s'en va. Peggy et Nathalie s'approchent de la porte et vont jouer le rôle d'interlocuteur entre Anne-Gaëlle et Laurent.

Le candidat entre. Face à lui, des barreaux assez serrés où une fourche est logée. Un boulet en bas d'une pente ondulée l'attend. Laurent est désorienté :

-« Euh, je fais quoi ? »

Anne-Gaëlle lui répond :

-« Tu as une grande fourche qui sort des barreaux, tu la vois ? »

Il désigne l'objet en question :

-« Euh quoi ça ? »

-« Oui, ça. Ensuite tu pousses le boulet à l'aide de la fourche. T'as compris ? »

-« Ouais, c'est bon mais j'fais quoi avec le boulet ? »

Anne-Gaëlle lui répond :

-« Tu vas le mettre dans le trou au fond de la salle et puis la clé sera libérée ! »

Le candidat commence à œuvrer, il tente de lancer le boulet. Mais la première partie de la pente est très accentuée, le boulet retombe à plusieurs reprises. Les autres candidats comprennent que ce n'est pas la bonne méthode. Anne-Gaëlle conseille à Laurent :

-« Non ! Ça ne marchera pas comme ça ! Pousse le boulet et aide-toi du mur pour avancer ! »

Sur ce, il s'exécute et demande au reste de l'équipe :

-« J'ai encore du temps ? »

-« Oui ! » répond Peggy.

-« T'es sur ? »

-« Ben maintenant, la clepsydre commence à se vider alors dépêche-toi ! » continue Nathalie.

Laurent tente à plusieurs reprises de passer la première pente, mais en vain :

-« Arf, il veut pas monter le boulet ! Il retombe à chaque fois. Je n'arriverai jamais à le mettre dans le trou ! »

-« Mais si, tu dois y arriver ! Applique-toi ! »

Pendant ce temps Passe-Temps s'approche de l'équipe et fait signe à Anne-Gaëlle :

-« Ah ! Passe-Temps a besoin d'un candidat pour le Père Fouras ! »

Le petit homme s'approche de Gérard. Le capitaine se désigne pour la première énigme et suit son nouveau guide. Anne-Gaëlle lui souhaite bonne chance et s'intéresse à nouveau à l'épreuve. Le temps s'écoule et le résultat n'a pas changé, Laurent s'énerve. Il reste du temps et Anne-Gaëlle conseille à l'équipe :

-« Faites attention les gars, mais même si ce n'est pas une épreuve à prisonnier il serait temps de le faire sortir. »

Du coup Peggy crie :

-« Laurent ! »

-« Quoi encore ! » répond nerveusement Laurent.

-« Sors, sors, sors ! »

Laurent sort, suivi par les deux autres candidates il rejoint le reste de l'équipe devant le téléviseur. Il râle d'avoir raté l'épreuve.

-« Rah...J'y étais presque, j'aurais pu y arriver ! »

Anne-Gaëlle lui répond :

-« C'est pas grave, t'inquiètes pas c'est que la deuxième épreuve. Pas de panique ! »

L'équipe sourit. Le chrono affiche 84:50

Anne-Gaëlle leur coupe la parole :

-« Bon, maintenant, espérons que Gérard nous rapportera cette deuxième clé ! Allez on l'attend en bas ! »

(Vue en hauteur de l'équipe qui descend les escaliers, puis de la terrasse du premier étage pour enfin finir sur la vigie. Le thème du Père Fouras commence)

-« Mon petit Olivier ! »

-« Oui Père Fouras ? »

-« Tout à l'heure, Passe-Temps m'a chuchoté à l'oreille qu'un candidat de l'équipe d'aujourd'hui était quelqu'un que je connaissais. Est-ce vrai ? »

-« Oui c'est tout à fait ça ! »

-« Et dites-moi, c'est un ami à moi ? »

-« Oui ! »

-« Je le connais depuis longtemps ? »

-« Oui ! »

-« Bon il doit avoir mon âge alors ! »

Surpris de la réponse, Olivier répond :

-« Euh... non Père-Fouras pas du tout croyez-moi ! »

-« Ah dommage... vous savez, moi j'aime bien les devinettes, et c'est ça qui m'a poussé à faire des énigmes ! Eh eh eh ! Alors, je voulais savoir mon petit Olivier... »

-« Euh oui, qu'est-ce que vous voulez Père Fouras ? »

Le vieux sage, tel un enfant, supplie le maître du Fort :

-« Donnez-moi un petit indice s'il vous plait ! Je ne peux plus tenir longtemps comme ça ! Donnez-moi un indice s'il vous plait ! »

-« Bien j'ai encore mieux, je vous montre qui c'est ! »

-« Ah vraiment ? Montrez-le-moi tout de suite alors ! »

-« Non ça ne vaut pas la peine ! Car il va venir ici dans peu de temps ! »

-« C'est vrai ? »

-« Eh oui Père Fouras... »

Olivier se tourne en direction de la sortie d'escalier nord-est et s'exclame :

« Et justement, il arrive ! Je vous laisse découvrir qui c'est ! »

Et il descend les marches de la vigie laissant le Père Fouras tout excité. Olivier sort de la vigie tandis que Gérard va en direction opposée de celle d'Olivier qui justement lui souhaite bonne chance.

Le Père Fouras pendant ce temps est impatient de rencontrer son candidat :

-« Qui ça peut bien être ? Qui ça peut bien être ? Bon, cherchons un peu dans mes souvenirs. »

Il réfléchit, ferme les yeux, fronce les sourcils et se dit à voix haute :

-« Un vieil ami à moi, que je connais depuis un certain temps et qui fait parti de l'équipe d'aujourd'hui voyons voyons... »

Passe-Temps et Gérard terminent de monter les marches de l'escalier et se positionnent. Le Père Fouras reste concentré, Gérard de son caractère convivial et énergique dit :

-« Bonjour Père Fouras ! Je vois que la déco a changé ici ! »

Le vieil homme sursaute :

-« Non ce n'est pas vous ! »

-« Eh si c'est moi ! Contant de vous revoir Père Fouras ! »

-« Mais moi aussi ! Euh comment déjà ? »

-« Gérard H. ! »

-« Ah oui Gérard ! Tiens, puisque les retrouvailles sont faites, vous voulez qu'on fête ça comment ? »

-« Avec un verre de champagne par exemple ! »

-« Ah ! Eh bien j'ai encore mieux mon petit Gérard ! Je crois qu'une énigme de derrière les fagots sera plus festive ! »

Gérard rit.

-« Vous êtes prêt mon ami ? »

-« Oui ! »

-« Alors, allons-y... »

Et le Père Fouras se plonge dans son manuscrit :

*« Le plus souvent, elle permet de se repérer  
Si elle est bancaire, c'est un moyen d'acheter  
Mais n'oubliez pas qu'elle est à jouer  
Qui est-elle ? »*

Passe-Temps lève l'entonnoir d'où le sable s'échappe. D'office Gérard demande de répéter l'énigme :

*« Le plus souvent, elle permet de se repérer  
Si elle est bancaire, c'est un moyen d'acheter  
Mais n'oubliez pas qu'elle est à jouer  
Qui est-elle ? »*

Gérard ne sait pas, il hésite et tente :

-« La boussole ? La pièce ? Le chèque ? »

À ses trois réponses, le Père Fouras les refuse. Gérard se concentre :

-« Euh... *« Le plus souvent elle permet de se repérer, mais n'oubliez pas qu'elle est à jouer »*... non là je ne sais pas... »

Et sur ces dernières paroles les derniers grains de sable s'échappent de l'entonnoir et Passe-Temps fait signe que c'est là fin. L'homme de la tour dit à Gérard :

-« Ah ! C'est trop tard ! Alors mon ami, ça manque de jugeote là-dedans ! »

-« Eh oui ! » dit le candidat désespéré.

-« Pourtant, cette énigme avait du sens ! Il était bien question... de la carte ! Eh oui ! La carte permet de se repérer aussi bien sur un chemin que sur une route, on parle de carte bancaire qui permet d'acheter et puis on joue avec des cartes à jouer ! »

-« Ah la la ! J'ai été mauvais ! Je ne recommencerai plus Père Fouras ! »

-« Et il y a intérêt ! Mais malgré cet échec, ce fut un véritable plaisir de vous revoir mon ami ! Allez, redescendez auprès de vos compagnons ! »

Gérard suit Passe-Temps pour sortir de la vigie. Le Père Fouras s'adresse à la caméra :

-« Eh bien, pour des retrouvailles... c'est plutôt tombé à l'eau ! »

Pendant ce temps Gérard arrive au niveau de la terrasse et va voir ses compagnons deux étages plus bas, le chrono affiche 82 minutes.

-« Alors ? »

-« Je ne l'ai pas eu ! »

-« Ah dommage ! Tu nous rejoins à la prochaine épreuve et nous on suit Passe-Partout ! »

Et l'équipe court en direction d'une porte de la terrasse du premier étage (cellule 102). Là Olivier fait la moue :

-« Toujours une clé... ça manque de pêche tout ça ! »

Et devient plus dynamique :

« Il faut se redresser et garder la tête haute voyons ! »

L'équipe sourit, Olivier continue :

-« Capitaine, j'ai besoin de quelqu'un de souple, très souple ! Qui sait progresser en douceur, mais en vitesse ! »

Par logique, Gérard désigne Peggy, la femme dite agile. La candidate s'avance. Olivier prend plusieurs accessoires qui sont accrochés sur la clepsydre :

-« Tiens, avant d'entrer Peggy, je te donne plusieurs choses pour t'équiper. »

Peggy prend deux brassards, un serre-tête fluorescent et de grosses lunettes teintées. Pendant ce temps Olivier lui demande :

-« Tu es déjà allé dans un spectacle son et lumière ? »

-« Oui une fois » répond-elle.

-« Parce que je te préviens que derrière cette porte, il n'y a pas le son ni la lumière, mais on t'a assuré le spectacle ! »

L'équipe rit. Olivier se met en place près de la clepsydre :

« Es-tu prête Peggy ? »

-« Ouais, on va voir ça tout de suite ! »

-« Alors, c'est parti ! »

Et il tourne la clepsydre et s'en va vers la prochaine épreuve. La candidate entre. La casemate est sombre, il n'y a pas de lumière qui éclaire la salle mise à part la clé, qui est illuminée par un puits de lumière. Seulement entre la candidate et la clé, une trentaine de lasers rouge font barrage. De plus, une grille fluorescente est dressée non loin de la porte et menace de descendre. Peggy descend les marches aussi fluorescentes et traverse le champ de lasers sans attendre la moindre explication. Pendant ce temps Anne-Gaëlle explique le principe de l'épreuve :

-« Donc, Peggy semble avoir compris ce qu'il faut faire : en fait, elle doit récupérer la clé de l'autre côté de la cellule, mais sans toucher de lasers. Et si elle en touche un, la grille qui est à l'entrée va se refermer graduellement de telle sorte que si elle fait ça quatre fois, elle prisonnière ! »

Et justement, à ce moment, Peggy traverse un laser sans s'en rendre compte. Du coup la grille près de la sortie se baisse d'un cran. Gérard crie à Peggy :

-« Fais attention ! Touche le moins possible les lasers sinon tu es prisonnière ! »

-« OK ! »

Peggy va plus doucement dans ses déplacements, elle progresse et arrive au milieu de la pièce, à ce moment le premier quart du temps s'est écoulé. Pendant ce temps, dehors l'Aviateur arrive vers les candidats, il s'installe derrière eux et regarde ce qui se passe sur le téléviseur. Un petit moment passe, Anne-Gaëlle lui adresse quelques mots :

-« Ça va l'Aviateur ? »

Il fait signe que oui en faisant la moue. L'ambiance est plus détendue. Pendant ce temps, La Boule éteint la première torche à flamme bleue. Anne-Gaëlle s'écrie alors :

-« Regardez déjà dix minutes de passées ! »

L'équipe se reconcentre sur ce qu'il se passe. Peggy est maintenant proche de la clé. Maureen crie à travers de la porte :

-« Il te reste un peu moins de deux tiers du temps ! Vas-y ! »

La femme agile est devant la clé qui est sur un socle peu stable. Elle prend la clé et fait demi-tour. L'équipe encourage Peggy pour le retour. Laurent lui dit qu'il ne reste plus que la

moitié du temps. L'aviateur s'en va et Peggy progresse jusqu'à la moitié du chemin retour. Encore une fois, elle fait un faux pas qui touche à nouveau un laser, la grille se baisse d'un nouveau cran.

Dehors, l'équipe s'inquiète : Anne-Gaëlle crie :

-« Attention Peggy tu n'a plus le droit qu'à une seule erreur ! Calme-toi et prends ton temps, il reste un tiers du temps ! »

Peggy n'est pas loin de la sortie. Elle fait preuve de souplesse vers les derniers rayons à éviter. Tout le monde retient son souffle... et Peggy passe le dernier obstacle ! C'est l'euphorie, Peggy se dépêche de passer en dessous la grille et de sortir. Elle est acclamée. Essoufflée et suant à grosse goutte, Peggy donne la clé à Passe-Partout qui montre de ses doigts aux téléspectateurs que quatre clés sont amassées (Apparition du symbole des clés amassées à l'écran avec comme son « Ting !»). Anne-Gaëlle félicite la candidate :

-« Bravo ! Une deuxième clé ! Alors, pas trop fatiguée ? »

La candidate retire ses lunettes et souffle :

-« Complètement ! C'est fou comme il fait chaud à l'intérieur ! J'en peux plus ! Faut que je me repose ! »

-« D'accord...Mais tu as le juste le temps de reprendre ton souffle et on file à la prochaine épreuve... ».

L'équipe commence à partir en direction de la prochaine épreuve et rit. Ils montent des escaliers et arrivent au deuxième étage. Il reste 78:20 minutes au compteur. L'équipe arrive en criant à tue-tête le générique de Fort Boyard. Passe-Partout s'arrête devant une nouvelle porte (cellule 221) et fait signe à Olivier que l'équipe possède deux clés. Olivier s'exclame :

-« Ouh là ! Quelle ambiance ! »

-« On a deux clés ! On a deux clés ! » crie Gérard à tue-tête

-« Bah tiens, viens ici Gérard, car j'ai encore besoin de toi ! »

-« Oui de quoi s'agit-il ? » demande le capitaine.

-« Eh bien ce qu'il faut que tu saches c'est que cette cellule a besoin de quelqu'un qui... comment pourrait-on dire... d'assez baraqué ! Car l'épreuve qui est derrière moi a de quoi donner mal aux bras ! »

Le capitaine désigne son candidat.

-« Miguel devrait s'occuper de ça, je pense ! »

Sur le coup, Miguel joue le distrait et réplique :

-« On parle de moi ? »

L'équipe rit. Olivier continu :

-« Allez, assez rigolé. Miguel présente toi devant la cellule s'il te plaît. »

Le candidat avance près d'Olivier.

-« Bon Miguel, tout ce que je vais te dire, c'est que si tu ne ménages pas tes forces tu risques d'y passer ! Attention tu es prêt ? »

-« Prêt ! » répond un Miguel décidé.

-« Attention, c'est parti ! »

Olivier retourne la clepsydre et s'efface. Le candidat entre dans la cellule qui semble vide :

-« Eh, il n'y a rien dans la cellule ! Faut que je fasse quoi ? »

Anne-Gaëlle explique à l'équipe ce qu'il faut faire :

-« Bon alors ici, il faut qu'il aille dans le fond de la cellule et qu'il tire sur la corde ! »

-« T'as entendu ? Faut que t'ailles dans le fond de la cellule et que tu tires sur la corde ! » crie Gérard. Miguel s'approche de la fenêtre où un dispositif avec une poulie, une corde et des

pois au fond de l'eau permettra de récupérer la clé. Miguel commence à tirer sur la corde et appuie ses jambes sur le rebord de la fenêtre. Dès les premiers essais, les difficultés se font sentir :

-« Hé, mais c'est hyper dur ! »

Anne-Gaëlle complète :

-« Oui, tu dois tirer la corde de toutes tes forces ! À l'autre bout de la corde, il y a un sac où il y a des pierres bien pesantes et la clé ! » (Vue de la corde avec les pierres qui monte sur le flan du fort).

Pendant ce temps, Miguel tire la corde de toutes ses forces. L'effort est tellement intense que son visage vire au rouge. Dehors l'équipe se retient de rire tellement la situation est ridicule. Mais tout le monde s'esclaffe et se lâche complètement, c'est l'euphorie. Miguel entre deux souffles crie à l'équipe :

-« Il reste encore à tirer ? »

Maureen, morte de rire lui crie à son tour :

-« Ca monte tout doucement, mais ne parles plus ! Économise tes forces ! (Rires) »

L'ambiance ne change pas, le ridicule est toujours là. Le candidats décélère petit à petit son rythme à cause de la fatigue. Le temps défile, il ne reste qu'un tiers du temps.

-« Allez plus que dix mètres ! » encourage Laurent

-« J'ai encore du temps ? » demande Miguel.

-« Plus beaucoup ! Dépêche-toi ! Fonce ! » lui conseille-t-il.

Peu de temps après, Anne-Gaëlle reprend :

-« À mon avis, le temps manque et il faudrait mieux le faire sortir parce que ça ne serait pas le moment d'avoir un prisonnier. »

-« Tu es sur qu'il ne peut pas encore essayer un peu ? » demande Nathalie.

-« Ah... vous faites comme vous voulez ! C'est à vous de choisir ! »

-« Alors, on fait quoi ? » demande Nathalie à l'équipe.

-« Ben on va le faire sortir, il vaut mieux ! » répond le capitaine.

-« Hé Miguel, ça vaut plus la peine ! Sors ! » conseille alors la sportive.

-« Hein, quoi ? Je n'entends rien ! » répond le candidat.

L'équipe crie alors :

-« Sors, sors ! Vite ! »

Il sort tout essoufflé, ne tenant presque plus sur ses jambes.

-« C'est trop dur votre truc ! Maintenant je suis crevé ! »

Anne-Gaëlle lui répond :

-« Dis, ici c'est Fort Boyard, pas un club de détente ! »

Il rit.

Elle s'adresse à l'équipe :

-« Bon, où en sommes-nous ? On a... »

Passe-Partout montre à l'écran que l'équipe ne possède que deux clés.

« ...deux clés... c'est moyen après cinq épreuves ! Il faut se ressaisir là ! Allez je veux entendre à nouveau votre cri de guerre ! »

Tous les membres se rapprochent et crient leur phrase :

-« Pour les enfants et les grands ! On veut des boyards ! »

Anne-Gaëlle continue :

-« Eh c'est mieux ! Bon maintenant on suit Passe-Partout ! Allez ! »

L'équipe s'en va en courant derrière Passe-Partout en direction de la prochaine épreuve. Il reste 74:10 minutes. On retrouve Olivier dans une cellule :

« Bien, pendant que l'équipe arrive, je voulais vous parler de la nouvelle épreuve où je me trouve : comme vous pouvez le voir derrière moi, se trouve un mur à escalader, mais qui y a-t-il derrière ce mur ? Comment dire... disons que ce n'est pas une épreuve dont il faut perdre le fil ! Je vous laisse méditer, moi je dois m'occuper des candidats qui arrivent. »

Olivier sort de la casemate et l'équipe déboule devant la porte (cellule 111). Olivier leur adresse quelques mots, en particulier au dernier candidat, Miguel :

-« Alors comme ça Miguel, tu vires au rouge ? Enfin, je te comprends, après s'être battu pour autant et échouer c'est normal de s'énerver ! »

L'équipe rit. Olivier continue :

-« Gérard, à toi de choisir, il me faut un candidat qui n'a pas peur d'être perdu au milieu des difficultés et surtout qui a des doigts de fée ! »

-« Euh... Laurent tu veux bien essayer ? » demande la capitaine.

-« Euh... ouais. » dit-il, peu décidé.

Olivier lui fait signe de se mettre à côté de lui.

Le candidat se demande :

-« Qu'est-ce que c'est ? Qu'est-ce que c'est ? »

Olivier lui répond :

-« Tu veux savoir ? »

-« Oui bien sûr ! »

-« Vraiment sûr ? »

-« Oui ! »

-« Sûr de sûr ? »

Le reste de l'équipe sourit à cette situation ridicule pendant que Laurent fait semblant de faire l'impatient :

-« Oh la la ! Oui ! »

Olivier ne fait plus attention à lui :

-« Ah oui Maureen, j'avais oublié de te dire que le Père-Fouras t'attend pour donner sa nouvelle énigme ! »

Bien sûr dans une situation pareille tout le monde rit. Olivier continue :

-« Suis Passe-Temps, il te mènera à la vigie. »

Maureen s'exécute et court après Passe-temps. Olivier reprend :

-« Bref, Laurent tu voulais savoir ce qu'il y a l'intérieur ? »

Une dernière fois il répond :

-« Oui ! »

Olivier se dirige vers la clepsydre et dit :

-« Eh bien sache qu'il se trouve à l'intérieur de quoi avoir des crampes aux doigts. Es-tu prêt ? »

-« Ouais ! »

-« C'est parti ! »

Sur cette dernière parole, il retourne la clepsydre et s'en va vers la prochaine cellule.

Le candidat passe la porte tout en étant accompagné par les cris d'encouragement de ses camarades. Laurent entre, regarde autour de lui et s'écrie :

« Je fais quoi ? »

Anne-Gaëlle lui répond :

-« Passe de l'autre côté du mur ! »

-« Quoi ? »

-« Passe de l'autre côté du mur ! »

... car en face de lui se trouvent trois murs qui forment un barrage d'où une dizaine de cordes en sortent. Sur le mur en face de lui, des encoches sont aménagées pour le franchir. Laurent avec un peu de difficulté, arrive dans la deuxième partie de la cellule : des centaines de cordes se trouvent sur le sol. Seul repère dans ce chaos de cordages, la clé accrochée à un petit anneau fin qui lui est emprisonné à une corde qui est justement suspendue grâce à une petite table basse trouée. Dès que Laurent pose ses pieds à terre, il repose sa question :

-« Je fais quoi maintenant ? »

Anne Gaëlle lui donne les indications :

-« Il faut que tu sortes la clé de la corde, seulement il faut que tu suives le bon chemin, l'un des deux côtés de la corde mène vers « un sans issue » ! »

Gérard insiste :

-« T'as compris ? »

-« Oui c'est bon ! »

Laurent commence à suivre un côté de la corde en la couissant dans ses mains. Pendant ce temps, Anne Gaëlle explique en détail ce qui l'attend :

-« Donc, comme vous pouvez le voir, Laurent cherche si ce côté de la corde mène bien vers la sortie, car sinon il est bloqué par la boîte au fond de la cellule (Vue sur la boîte)... »

Laurent bute sur un premier nœud...

-« ... et ensuite après avoir trouvé le bon chemin, il doit dénouer un certain nombre de nœuds pour avoir la voie libre. »

Laurent rencontre plusieurs nœuds, continue son chemin... et remarque que la corde qu'il suit mène de l'autre côté du mur de l'entrée. Ayant un doute, il pose une nouvelle question à son équipe :

-« C'est bon ça ? »

Tous ses compagnons ainsi que Anne-Gaëlle lui répondent :

-« Oui, vas-y ! »

La clepsydre s'est vidée de son premier tiers du temps et Laurent se précipite vers son point de départ, reprend le bon côté de la corde ainsi que l'anneau emprisonnant la clé et recommence son parcours, mais ce coup-ci en déliant les nœuds.

-« Allez allez ! » l'encourage Peggy.

Laurent suit une bonne cadence au point que trois des six nœuds sont déjà enlevés.

Anne-Gaëlle fait remarquer à l'équipe de faire attention au temps. Gérard à son tour, hausse-le ton :

-« Allez Laurent ! Il te reste un peu moins de la moitié du temps ! Dépêche-toi ! »

Qui est accompagné par d'autres encouragements de l'équipe. Laurent continue sa progression. Après avoir dénoué le cinquième obstacle, il monte sur le mur toujours l'anneau à la main. Il atterrit de l'autre côté, un peu essoufflé. Il dénoue l'ultime nœud de son parcours et fait traverser l'anneau à travers trois cercles. L'équipe est tout excitée de voir sortir Laurent avec la clé à la main et alors pousse un cri de joie. Anne-Gaëlle s'approche du héros pour lui donner son commentaire :

-« Magnifique ! Là franchement t'as assuré Laurent ! On peut même dire qu'il s'est repenti de l'échec du Sisyphe ! »

Le chrono s'affiche, il montre 70:50 minutes. Pendant ce temps, Passe-Partout par son geste connu indique la troisième clé reçue (Apparition du symbole des clés amassées à l'écran avec comme son « Ting !»). Par la suite, Laurent s'explique :

-« Ouf... on dirait pas comme ça, mais c'est crevant ! Mais c'est vrai que je suis fier d'avoir réussi cette épreuve ! »

-« Bon en tout cas ça vous fait une troisième clé ! Alors, on ne va pas s'arrêter dans cet élan, et espérons que Maureen va nous rapporter une clé de plus. »

(Vue de l'équipe en hauteur puis déplacement de la caméra vers la vigie)

Le Père Fouras dans sa vigie attend sa nouvelle candidate, il semble plutôt pensif :

-« Ah ! Quel plaisir de retrouver de nouveaux candidats ! Seulement ces temps-ci, je trouve qu'il manque de candidates dans cette vigie, par exemple une candidate pleine d'énergie et vive d'esprit et qui s'appellerai... voyons... »

Maureen termine de monter les escaliers de la vigie en compagnie de Passe-Temps alors que le Père-Fouras finit ça phrase :

-« ...Maureen ! »

-« Oui c'est moi ! »

-« Mais... c'est formidable ! C'est exactement à vous que je pensais ! »

-« C'est vrai ? »

-« Bien sûr ! Je cherchais la candidate idéale pour trouver la réponse à mon énigme ! Et vous voilà ! »

-« Bien... merci du compliment ! »

-« Seulement maintenant, je vais voir si vous êtes à la hauteur eh eh eh ! »

Le Père Fouras regarde son livre et commence à lire sa devinette.

-« ...attention écoutez bien...

*De joie ou d'alerte il peut être utilisé,*

*Mais sous l'effet du vent, il devient un danger*

*Et y mettre sa main, veu dire qu'on en est persuadé.*

*Qui est-il ? »*

Passe-temps lève l'entonnoir d'où le sable s'échappe tandis que Maureen est surprise par la complexité de l'énigme. Elle hésite et demande au Père Fouras de répéter :

-« *De joie ou d'alerte il peut être utilisé,*

*Mais sous l'effet du vent, il devient un danger*

*Et y mettre sa main, veu dire qu'on en est persuadé.*

*Qui est-il ? »*

Maureen semble plus concentrée... elle réfléchit... et peu déterminée elle dit tout de même :

-« Le feu ? »

Le Père Fouras est renversé par cette réponse :

-« Alors là vous m'avez bluffé ! »

Maureen aussi semble dans un état d'euphorie :

-« C'est ça ? »

-« Mais oui ! »

Maureen saute de joie. Le vieil homme explique le pourquoi du comment :

-« Bien sûr ! On parle de feu de joie, de feu d'alerte, le feu s'attise avec le vent et mettre sa main au feu signifie qu'on est sûr de quelque chose ! »

Il tend à la candidate la fameuse clé tant méritée (Apparition du symbole des clés amassées à l'écran avec comme son « Ting !»).

-« Tenez, je crois que vous pouvez amener ce sésame à vos compagnons qui seront fiers de vous ! »

Toute gaie elle prend la clé et en profite pour faire la bise au Père Fouras puis descend de la tour en disant « au revoir ». Le sage se dirige vers la caméra et commente :

-« Eh bien ! Une candidate pleine de vie et d'esprit... il semblerait que mon souhait se soit réalisé ! »

Le chrono affiche 66:10 minutes. Maureen sort de la tour et se dirige vers la cour où quelque étage plus bas, son équipe l'attend autour du rond central.

Anne-Gaëlle demande :

-« Alors ? »

Maureen brandit la clé et l'équipe crie de joie. Anne Gaëlle s'exclame :

-« Bravo ! On en est à quatre clés maintenant ! »

La musique de course se fait entendre, Passe-Partout commence à courir. Anne-Gaëlle continue sa phrase :

-« Allez ! On va vers la prochaine épreuve ! »

L'équipe court en direction de la prochaine cellule. Elle se dirige vers l'intérieur du premier étage. La musique s'arrête lorsqu'Anne-Gaëlle et les candidats posent le pied en face de la porte de la cellule (cellule 117). Olivier comme à son habitude les attend :

-« Félicitations ! Deux clés à la suite, ça sent la remontée c'est moi qui vous le dis ! Bref, maintenant je demande, ou plutôt redemande à Gérard de me désigner qui entrera dans cette cellule. Là-dedans le candidat doit devenir une taupe sans pourtant avoir une mauvaise vue s'il veut sortir à temps ! »

Gérard désigne du doigt la personne voulue.

-« Laurent ! »

Laurent se plaint :

-« Quoi ? Encore ? »

Tout le monde rit. Olivier continue :

-« Eh oui ! C'est comme ça ! Quand le capitaine choisit, le candidat obéit ! »

Laurent se rapproche d'Olivier. Le maître du fort lui demande :

-« Quand tu étais petit, tu aimais jouer dans le bac à sable ? »

-« Oui je crois... »

-« Et ben ça tombe très bien. À l'intérieur tu vas retrouver ton âme de gamin ! De plus puisqu'on pense à tout ici... »

Olivier prend un seau accroché à la clepsydre et le tend à Laurent :

-« On a même préparé un seau pour que tu puisses faire des châteaux de sable ! »

Encore une fois, l'équipe rit. Pendant ce temps, Olivier se dirige vers sa clepsydre.

-« Dernier petit conseil... réussis cette épreuve... au plus vite ! »

Et il tourne la clepsydre.

La musique de l'épreuve commence et Laurent entre. Dès les premiers pas dans la cellule il aperçoit une cage où une porte est entrouverte. Sans y prêter attention, il continue d'avancer. Malheureusement, la porte de la cage se referme derrière lui, le faisant prisonnier. Il regarde autour de lui : trois « tamis » sont disposés respectivement sur chaque mur et en face de lui, un immense entonnoir contenant du sable, mais dont la sortie est bouchée, et, au sol, un gros tas de sable. Laurent est intrigué :

-« Je fais quoi maintenant ? »

Anne-Gaëlle lui répond :

-« Commence par dévisser le bouchon du sablier ! »

Laurent peu sûr de lui désigne du doigt l'objet en question :

-« Ça ? »

-« Oui ! » répond en cœur l'équipe.

Anne-Gaëlle commence à expliquer le principe de l'épreuve.

-« Donc Laurent va enlever le bouchon du sablier, mais pour quoi faire ? »

L'équipe ne sait pas. Elle continue :

-« Ben tout simplement pour libérer le sable qui est à l'intérieur ! Alors ? Vous êtes en baisse de régime dit donc ! »

L'équipe rit.

-« Blague à part, je vous raconte la suite : Laurent ensuite va se servir du seau pour transporter le sable vers un tamis pour filtrer et essayer d'y trouver la clé ! »

Le candidat vient juste de finir d'agir et le sable coule abondamment du sablier. Tout de suite après il lance un :

-« C'est bon, j'ai compris ! »

Et il commence à se mettre au travail pendant que l'équipe l'encourage fortement. Il fait plusieurs allers-retours sans résultats jusqu'au moment où il tombe sur une clé.

-« C'est bon je l'ai ! »

L'équipe l'acclame. Seulement lorsqu'il tente de faire tourner la clé dans la serrure :

-« Eh ! Ça ne marche pas ! Ce n'est pas normal ! »

Anne-Gaëlle sait d'où vient le problème :

-« Laurent, est-ce que sur la clé, on trouve les initiales « F.B. » ?

Laurent regarde de plus près et en conclut :

-« Non ! »

-« Bon tu sais ce qu'il te reste à faire ! »

Et le candidat se remet à sa tâche. Maureen rejoint l'équipe, elle est remerciée par l'ensemble de l'équipe puis elle donne la clé à Passe-Partout qui montre de ses doigts le nombre de clés détenues. Pendant ce temps, Laurent trouve plusieurs clés, mais toujours sans les initiales. Et la tension se fait de plus en plus présente : Gérard et ses compagnons s'inquiètent, Nathalie s'approche de la porte et lui crie :

-« Fait vite ! Il te reste peu de temps ! »

Gérard reprend :

-« Grouille coco ! Il te reste moins du tiers ! »

Peggy termine :

-« Fonce ! Fonce ! »

Malheureusement, Laurent continue, mais sans succès. Les dernières gouttes de la clepsydre sont tombées et Passe-Partout verrouille la porte. Anne-Gaëlle dit aux membres restants :

-« Aïe aïe aïe ! Laurent est prisonnier ! C'est trop bête ! Vous étiez bien reparti pourtant ! »

Tandis que l'équipe regrette leur compagnon, elle lance au nouveau prisonnier :

-« Laurent ! Laurent ! »

Laurent s'arrête dans sa tâche et répond :

-« Quoi ? »

-« Tu es prisonnier ! »

-« Oh non ! »

-« Eh si ! Maintenant tu vas attendre que La Boule te libère, et on espère te retrouver tout à l'heure OK ? »

-« OK ! Amusez-vous bien ! »

Anne-Gaëlle rit puis fait signe à l'équipe de se lancer vers la prochaine épreuve. Il reste 63:55 de temps libre. L'équipe passe par la terrasse du premier étage là où l'Aviateur et la Joueuse de dés se rencontrent, l'Aviateur taquine le chaton que la Joueuse de dés a entre les mains, et par gentillesse, elle propose à l'aviateur de porter son compagnon, malheureusement l'homme semble éternuer au contact de l'animal, la femme ayant compris que l'Aviateur est allergique à son chat, elle repart attristée. Parallèlement, l'équipe est montée au deuxième étage pour arriver face à une nouvelle porte (cellule 206). Olivier semble plutôt désolé :

-« Tss Tss... Ça tombe mal, déjà un prisonnier... »

Anne-Gaëlle fait semblant de s'énerver :

-« Ca va, hein, pas besoin d'en rajouter ! Tu vas encore plus les démotiver ! »

Oliver se montre surpris et fait les yeux gros :

-« Euh... oui tout ce que tu voudras ! »

Anne-Gaëlle rit. Olivier continue :

-« Bien capitaine, maintenant à toi de jouer, qui choisis-tu pour cette cellule digne des meilleurs centres de thalassothérapie ! Enfin presque puisqu'il manque tout sauf le bain de boue ! »

Gérard rit, car il a compris de quelle épreuve il s'agit :

-« (Rires) Vous êtes vraiment vaches ! Bon je vais choisir... »

Il montre du doigt la personne concernée :

« ...Nathalie ! »

Nathalie semble très inquiète alors qu'Olivier lui semble très content. Il s'exclame :

-« A présent mesdames et messieurs nous allons voir comment transformer Nathalie en monstre des égouts ! »

L'équipe rit. Nathalie approche d'Olivier qui lui donne les instructions à suivre :

-« Pour commencer, je vais te demander Nathalie, d'enlever tes chaussures s'il te plait, tandis qu'Anne-Gaëlle va enlever ton micro... »

Nathalie se fait du souci :

-« Dans quel truc vous allez encore me mettre ! »

-« Ne t'inquiète pas, ne t'inquiète pas tout va bien se passer... »

Anne-Gaëlle a détaché le micro et Olivier se met en position pour tourner la clepsydre :

-« Tu es prête ? »

-« Pas du tout... » répond Nathalie peu assurée.

L'équipe rit.

-« Dommage, mais... c'est parti ! »

Oliver retourne la clepsydre. La candidate entre. Face à elle, une cellule, dont le sol est tapissé de boue, où la clé est accrochée à un élastique au centre de la pièce, mais qui est gardée par la redoutable Lutteuse ! À ses premiers pas, elle s'écrit :

-« Oh la la ! Que ce que c'est que ça ? »

Elle glisse et tombe dans la boue. L'équipe rigole.

Anne-Gaëlle lui explique ce qu'elle doit faire en riant :

-« Bon, ici, tu es contre la lutteuse du fort ! »

-« Oui... et après ? »

-« C'est tout simple ! Il faut que tu te battes contre la Lutteuse. Et puis tu prends la clé et tu sors ! »

-« Ça n'a pas l'air si facile ! Et en plus, ça glisse ! »

En essayant de tenir en équilibre, elle commence à mettre à terre son adversaire :

L'équipe l'encourage :

-« Allez vas-y ! Pousse-la ! »

Avec beaucoup de difficulté, la sportive tente de la faire tomber, mais il semble que la Lutteuse ait de bons appuis et c'est Nathalie qui tombe. L'équipe se marre. Gérard lui conseille alors :

-« Allez, remonte et tire-la par les pieds ! »

-« Vas-y ! » lance Peggy et Maureen.

La Lutteuse et Nathalie se poussent. Nathalie tente par vitesse de tourner autour de la Lutteuse afin de récupérer la clé, mais elle tombe à nouveau.

-« Allez ! Fonce fonce ! » crie Miguel

Mais trop tard, son ennemie s'est repositionnée. La candidate est fatiguée :

-« J'ai plus de force... J'en peux plus ! »

-« Allez vas-y ! Essaie ! Il nous faut une cinquième clé ! » répond Anne-Gaëlle.

Essoufflée elle continue à combattre. Mais pendant ce spectacle, les candidats ont oublié le temps. Déjà le dernier tiers du temps s'est écoulé et Anne-Gaëlle conseille :

-« Gérard, il faudrait commencer à faire sortir Nathalie, car avec la boue, elle risque de perdre du temps et de se retrouver prisonnière ! »

De ce conseil, Gérard lance à Nathalie :

-« Faudrait que tu commences à te dépêcher, car y'a plus beaucoup de temps ! »

Nathalie fait une dernière tentative, mais en vain. Il reste le quart du temps et Gérard dit à Nathalie :

-« Reviens ! Reviens ! T'as plus le temps ! Vite ! »

Nathalie sort, couverte de boue, il ne reste pas une tache de couleur. Toute l'équipe se marre.

-« C'est n'importe quoi ce truc ! » dit Nathalie en riant.

Anne-Gaëlle s'approche de la candidate méconnaissable et lui dit :

-« Bon, j'ai une mauvaise nouvelle pour toi ! »

-« Quoi ? Qu'est-ce qu'il y a ? » répond la candidate.

-« Tu vas rester comme ça toute l'émission ! »

-« C'est pas vrai ! C'est une blague hein ? »

-« Ben oui ! »

L'équipe rit.

-« Non, c'est pour plaisanter bien sûr ! En fait, on te laisse ici pour que tu puisses prendre une petite douche. Et nous on va rejoindre Olivier à la prochaine cellule et on suit Passe Partout ! »

Nathalie reste donc devant la cellule et le reste de l'équipe, ainsi que leur mentor, suit Passe-Partout pour la prochaine cellule. Il reste 59:20 minutes. Pendant leur course on peut voir que Laurent, accompagné par La Boule, marche dans les souterrains du fort. La Boule s'arrête en face d'une geôle, il y fait entrer le candidat, referme la grille puis s'en va. À l'intérieur de la prison, une mare où une dizaine de batraciens l'attendent. Laurent, surpris, sort une injure malgré lui. Puis il essaye de se reposer sur le bord de grille pour éviter tout

contact avec ses nouveaux amis. L'équipe arrive face à une nouvelle porte (cellule 113) là où Olivier se trouve. Il commente la situation :

-« Bon pas de clé supplémentaire et vous avez... »

Il fait signe à Passe-Partout de montrer le nombre de clés à l'écran.

« ...quatre clés seulement. C'est peu à ce moment des épreuves. Il est temps de remettre la machine en marche. Et pour cela Gérard, il me faut le bon candidat pour cette cellule. À l'intérieur le candidat doit avoir de bons bras s'il veut descendre la clé et sortir sans soucis ! À qui penses-tu ? »

Gérard hésite puis choisit...

-« Miguel nous a montré ses talents tout à l'heure, donc je vais lui faire confiance ! »

-« Bien, Miguel approche toi de la porte. »

Miguel s'avance alors que les autres candidats l'encouragent. Olivier prend une barre avec une forme étrange qui est posée contre l'encadrement de la porte, il demande au candidat tout en désignant l'objet qu'il a entre les mains :

« Sais-tu ce que c'est Miguel ? Ou plutôt à quoi ça va servir ? »

-« Aucune idée. » répond Miguel.

-« Eh bien, disons que c'est la barre qui va libérer la clé, mais aussi te libérer ! »

-« Ouh la la ! Qu'est-ce qu'il raconte là ? » demande Miguel à son équipe tout en ironisant.

L'équipe rit. Olivier donne la barre au candidat puis se met en position pour tourner la clepsydre.

-« Miguel, c'est parti ! »

Et il tourne la clepsydre puis va en direction de la prochaine épreuve. Pendant ce temps le candidat entre dans la casemate. Il se retrouve sur une haute estrade, devant lui une grille dont la herse est levée. Il saute de l'estrade, dans cette partie, la pièce est plutôt vide hormis le fait qu'un tube dont le bout est évasé et où la clé s'est logée en son sommet, attachée à une chaîne. Sans hésitation, il va au fond de la cellule là où se trouve un système de chaînes positionnées étrangement, mais mises de manière logique. Le candidat questionne Anne-Gaëlle :

-« Et maintenant ? Je fais quoi ? »

-« Mets la manivelle dans les deux orifices, là, de chaque côté. Puis tourne dans le sens des flèches ! » conseille la présentatrice

Miguel s'exécute, pendant ce temps Anne-Gaëlle explique l'épreuve :

-« Donc comme je lui ai dit, l'épreuve s'appelle la manivelle, car la barre de fer qu'il a entre les mains permet de tourner les deux axes de chaque côté. Donc ainsi, il va descendre la clé du tube jusqu'à ce que la clé soit accessible ! Seulement, plus la clé descendra plus il faudra de force pour la libérer ! De plus, la descente de la clé entraîne aussi celle de la grille devant la porte ! Donc il n'est pas question de s'arrêter pour se reposer ! »

Du coup Maureen crie au travers de la porte :

-« Fait du plus vite que tu peux, car sinon tu vas être prisonnier ! »

Miguel suit un rythme moyen, mais régulier, la clé n'a pas atteint encore la moitié du tube. Le premier tiers du temps s'est écoulé. L'équipe l'encourage fortement, des « Vas-y continue ! » et des « Allez allez ! » se font entendre. Il tourne toujours la manivelle, mais il s'épuise de plus en plus. Il prend quelques secondes de repos puis recommence la manœuvre. À la moitié du temps, la clé a parcouru trois quarts du tube. Le poids de la manivelle est de plus en plus lourd, Miguel s'acharne sur la manivelle et donne tout ce qu'il a. Un peu plus tard la clé commence à sortir par l'orifice évasé. Miguel donne encore deux

coups de manivelle puis va chercher la clé qui est accrochée à un mousqueton. Il dévisse le mousqueton puis sort la clé, mais le candidat n'a pas compris qu'il est prisonnier ! En effet la herse est complètement abaissée, le privant ainsi de sortir ! Il panique :

-« C'est normal que la grille se soit fermée ? »

-« Oui ! Pour que tu sortes, il faut tourner la manivelle dans le sens inverse des flèches ! » répond Anne-Gaëlle.

-« Dépêche-toi ! Il ne te reste plus qu'un tiers de temps ! » crie Nathalie.

Miguel se dépêche de rejoindre sa place et de tourner dans le sens voulu, malgré le fait qu'il ne lui reste plus beaucoup de force. Dehors la tension s'installe puisque le temps s'écoule de plus en plus rapidement. Gérard lui conseille d'accélérer la cadence. Miguel fait du plus vite qu'il peut, il transpire à grosses gouttes. La grille monte, mais le niveau est encore bas, car la hauteur de l'estrade l'empêche de sortir. Ses coéquipiers crient tant qu'ils peuvent pour l'encourager, mais aussi, car le suspens est à son comble. Enfin, Miguel arrive à créer quelques centimètres d'espace libre. Des « Vite ! Vite ! Dépêche-toi ! » sortent de la porte. La grille laisse à la fin une quarantaine de centimètres. Miguel court puis se glisse avec un peu de difficulté de l'autre côté de la herse. Il ne reste plus que quelques secondes et il parvient à sortir, exténué. Il est applaudi par le reste de l'équipe. Le héros fait le pitre en se reposant sur l'épaule d'Anne Gaëlle en disant :

-« J'en peux plus ! Je suis mort ! »

-« Mais non, mais non, reste encore avec nous ! » plaisante la présentatrice.

Passé-Partout demande au candidat de lui donner la clé. Il obéit. Passé-Partout montre donc au téléspectateur qu'il s'agit de la cinquième clé ramassée (Apparition du symbole des clés amassées à l'écran avec comme son « Ting ! »). Au même moment, Anne Gaëlle fait le point :

« Alors, la bonne nouvelle c'est que nous avons cinq clés maintenant et encore un peu de temps devant nous. Donc si vous ne voulez pas de sacrifices pour l'oubliette, il ne faut plus échouer dès à présent ! Bon vous êtes prêt ? On y va ! »

L'équipe court en direction de la prochaine épreuve, il reste 55:00 minutes. Olivier qui se trouve près de la porte de la nouvelle épreuve (cellule 211) s'adresse à la caméra :

-« Vous savez, sur le fort, contrairement à ce que l'on pourrait penser, ce n'est pas facile de préparer des épreuves corsées pour les candidats et... »

Olivier s'arrête dans sa phrase puisqu'un maître des ténèbres sort de la casemate en question. Olivier continue sur un ton faussement calme :

-« Voilà de quoi je voulais vous parler, comme vous pouvez le voir nos épreuves sont concoctées par ces messieurs, les maîtres des ténèbres. »

Olivier se plaint :

-« Alors, ce n'est pas fini ? »

Il brandit sa montre au maître et lui fait comme réflexion :

« Vous avez du retard ! Allez dépêchez-vous ! Il y a encore du pain sur la planche ! »

Le cri de tigre qui indique une parole du maître se fait entendre. Puis il repart vers une autre épreuve pendant ce temps-là, l'équipe remonte les escaliers et s'approche d'Olivier. La musique de course se finit.

-« Bien une cinquième clé ! Je te félicite Miguel, là au moins tu n'as pas vu rouge ! »

L'équipe rit. Olivier continue :

-« Bien capitaine, il me faut quelqu'un de concentré, de calme, afin que la clé puisse sortir de cette cellule, candidat compris. Qui choisis-tu Gérard ? »

-« Euh... Peggy ! »

-« D'accord, Peggy, approche-toi s'il te plaît. »

Peggy avance près d'Olivier.

-« Tu vas voir comme je suis gentil avec toi ! »

L'équipe n'est pas plus rassurée, Peggy y compris :

-« Ah bon, je dois te croire ? » dit-elle avec hésitation.

-« Mais oui, n'aie pas peur. Tout à l'heure tu as fait une épreuve physique, ça a été, non !? »

-« Ben ouais... »

-« Et bien ici, j'ai envie de dire que ce n'est pas ton corps qui va te servir. »

-« Ah, ça, ça me fait plaisir ! » répond-elle en riant.

-« Ici, c'est ton cerveau qui va jouer ! »

-« Ça me rassure déjà moins... » répond Peggy sur un ton inquiet.

-« Je vais un peu te briefer pour cette épreuve avec un petit exercice boyardesque ! Combien de clés avez-vous ? »

Passe-Partout s'avance vers la caméra et montre 5 avec ses doigts.

-« Alors combien ? »

-« Ben 5 ! » répond Peggy suivie de l'équipe.

-« Et combien vous en faut-il ? »

-« 7 ! » répond toute l'équipe en cœur.

-« Il vous manque donc ? »

-« 2 clés ! » termine Peggy.

-« Et bien te voilà apparemment prête pour cette épreuve ! Espérons pour toi que se soient aussi simple que ça à l'intérieur ! » lui répond Olivier.

Il s'approche de la clepsydre puis demande :

-« Prête ? »

-« Oui ! »

-« Bonne chance ! C'est parti ! »

Et il retourne la clepsydre et puis s'en va. Pendant ce temps, Passe-Partout ouvre la porte et Peggy rentre dans la cellule.

Elle fait un tour rapide des lieux : dans la pièce une Alarme, où la clé est installée dans une cavité cubique où une lumière forte en sort. Pourtant, Peggy est intriguée. Anne-Gaëlle prend les choses en main :

-« Peggy ! Est-ce que, à ta gauche, tu as vu un gros boîtier comme un coffre-fort ? »

Peggy, visiblement perturbée, cherche un peu malgré que la cellule ne soit pas fort remplie.

Elle semble finalement trouver l'objet et demande :

-« Euh... oui je le vois ! Qu'est-ce que je dois faire ? »

-« Prends la clé qui est à l'intérieur ! »

Peggy s'approche de l'appareil.

Anne-Gaëlle continue :

« Vas-y tire ! »

Peggy s'exécute alors aussitôt. Elle tire sur la clé, qui par surprise est accrochée à une corde ! Elle tire jusqu'à rompre la corde. Un bruit vers la porte se fait entendre. Peggy se retourne d'un coup et panique un peu :

-« C'était quoi ce bruit ? »

-« C'est normal ! Tu es tombée dans le piège ! La porte est verrouillée ! »

-« Comment je sors alors ? » crie Peggy.

-« Il faut que tu composes un code sur le pavé numérique de l'alarme ! Est-ce que tu le vois ? »

-« Oui, je le vois ! »

-« Bien, maintenant, sur chaque face de la pièce tu vas ouvrir les six « portefeuilles » alignés en dénouant les nœuds ! »

-« Ça marche ! »

Peggy défait tous les portefeuilles, un tiers du temps s'est écoulé. Chaque portefeuille dévoile un nombre plus ou moins important où entre chaque support, des signes mathématiques sont représentés. Anne-Gaëlle explique la suite :

-« Peggy ! En face de toi tu as un calcul à résoudre ! Donne-nous les chiffres et les signes pour qu'on puisse t'aider ! »

Elle s'adresse au reste de l'équipe :

« Et tiens, Gérard par exemple, tu vas écrire le calcul sur le tableau, OK ? Et tout le monde calcul ! Exécution ! » ironise l'animatrice. Peggy crie alors :

-« Alors, c'est...80020-6340 euh... /20+1264\*2-579 !»

-« Aïe ! » dit Miguel.

-« Merci, mais tu peux chercher aussi ! Il y a un tableau à côté de toi ! » répond Anne-Gaëlle à Peggy.

-« OK ! » conclut Peggy.

Anne-Gaëlle se concerta avec les candidates :

-« N'oubliez pas qu'il faut calculer dans l'ordre de lecture ! »

Tout le monde cherche la solution... Gérard semble progresser contrairement à Peggy :

-« Alors avec le premier calcul on a...73680 divisés par 20 ça nous fait euh... je retire le zéro donc... »

Il reste la moitié du temps et la concentration se fait sentir. Au loin, on peut apercevoir que l'Aviateur se balade à travers les étages. L'équipe arrive à l'avant-dernier calcul, seulement il ne reste plus qu'un tiers du temps.

-« Ensuite  $4848 \times 2$  euh 6, je retiens 1,  $8+1$  vaut 9, après 8 puis... 9 donc 9896 moins 579. »

Pendant ce temps, Laurent regarde la clepsydre et s'écrie :

-« Dépêche-toi ! Il y a presque plus de temps ! Fonce Peggy ! »

En effet, il reste peu de liquide disponible.

Gérard lui semble avoir trouvé le code :

-« Essaie 93-17 ! 9317 Peggy ! »

Anne-Gaëlle un peu en retard lui conseille tout de même :

-« Tu es sûr que tu as fait toutes les opérations ? »

-« Euh je crois... »

Peggy se précipite sur l'alarme et tente de composer le code. Mais trop tard, Passe-Partout, près de la porte, emprisonne la candidate. Tout le liquide s'est écoulé.

-« Mince ! Le temps est terminé ! » s'écrie Anne-Gaëlle.

Elle s'adresse à Peggy qui demande si c'est le bon code :

-« Peggy c'est fini ! Tu aurais pu être libre avec dix secondes de plus ! »

-« Oh non ! Pfff... » se plaint la femme agile.

-« Bon ce n'est pas grave ! Croise les doigts pour qu'on te libère ! En attendant, La Boule va arriver ! » termine Anne-Gaëlle.

« Et nous on ne va pas perdre plus de temps ! On y va Passe-Partout ! »

Il fait signe de la main et emmène les candidats. La caméra commence à les suivre se stoppe à la vue de La Boule qui se dirige vers l'épreuve. Il ouvre la porte, prend la candidate et repart.

(Vue de dessus des candidats qui passent sur la passerelle du premier étage puis des candidats qui montent au deuxième étage). Il reste 51:10 minutes. L'équipe rejoint Olivier devant une nouvelle cellule (cellule 218).

-« Bon ça va de moins en moins bien comme je vois ! Deux prisonniers, cinq clés seulement, il faut se ressaisir ! »

Olivier fait signe à Gérard d'approcher :

-« Bon Gérard plus de faux pas dans tes décisions ! Tout de suite pour cette cellule, il me faudrait quelqu'un qui ose mettre la main à la pâte, seulement la pâte de cette cellule est assez particulière ! »

Gérard ne voit pas de quelle épreuve il s'agit, il décide donc d'y envoyer Maureen. Elle s'approche du maître du fort qui lui demande :

-« Alors Maureen, as-tu peur des serpents ? »

-« Ah non ! Je n'entre pas s'il y a des serpents ! »

-« Mais non, mais non. Contente-toi de répondre à ma question... »

-« Ben oui, j'ai peur des serpents ! » répond-elle nerveusement.

-« Et bien, rassure-toi, il n'y en a pas ! Est-ce que tu as peur des araignées ? »

-« Rah, non pas d'araignées ! Elles me font trop peur ! »

-« Ca tombe bien il n'y en a pas ! Est-ce que tu as peur des souris ? »

-« Euh oui... » dit-elle un peu plus soulagée.

-« Et bien il y en a quelques-unes ! » affirme Olivier.

-« Oh non ! Je ne veux pas y aller ! »

Maureen panique, Anne-Gaëlle la rassure :

-« Du calme, ce ne sont que des petites bêtes après tout non ? »

-« Oui, mais si elles me mordent ? »

-« Mais non ne t'en fait pas ! Contente-toi de trouver la clé et ça ira ! »

Olivier reprend :

-« Attention c'est parti ! » et il retourne la clepsydre puis part pour la prochaine cellule. Maureen ne veut pas rentrer. Ces coéquipiers la poussent pour qu'elle rentre, mais elle se retient à la porte. La musique de l'épreuve commence.

Anne-Gaëlle lui dit :

-« Il faut que tu essayes ! Il nous faut cette clé ! »

-« Ah non ce n'est pas possible ! »

-« Mais si vas-y ! » lance Gérard.

Maureen se décide quand même à tenter le coup.

-« Va vers le fond et mets ta main dans les jarres ! » lui dit Nathalie.

Et en effet, dans cette épreuve, il faut mettre sa main dans des jarres contenant des petites surprises « boyardesques ». Dans certaines se trouvent même des souris, d'où le nom de l'épreuve.

Pendant ce temps, Maureen n'arrête pas de crier sans pourtant chercher dans les jarres :

-« Ah ! C'est horrible ! »

-« Mets ta main dans les souris ! » demande Anne-Gaëlle.

-« Non ! Ah ! »

-« Mais si, essaye ! » insiste la présentatrice.

Maureen commence sur le côté gauche de la disposition des jarres. Car cette année, la disposition a changé pour augmenter la difficulté. La forme en « n » est devenue un « u ». La candidate crie de toutes ces forces. Pour elle, c'en est trop. Et pourtant, le premier tiers du temps n'est pas encore écoulé. Dehors l'équipe rit de cette situation amusante pour eux, angoissante pour Maureen. Seule Anne-Gaëlle qui reste sérieuse rappelle à l'ordre les membres de l'équipe. À l'intérieur, la candidate, à moitié sur les nerfs, met ses mains doucement dans deux jarres à la fois. Mais encore une fois, elle a peur et ressort ses mains pour retenter dans deux nouvelles jarres plus loin.

-« Il reste la moitié du temps ! » dit Miguel.

Maureen ne prête plus attention aux paroles de ses coéquipiers. Elle continue tant qu'elle peut d'œuvrer à la fin. Elle s'écrie :

-« Je les ai faits toutes ! Y'a pas de clé ! »

-« Tu as bien fouillé au fond ? » questionne Anne-Gaëlle.

-« Euh je crois. »

-« Mais, essaye dans les souris ! » encourage la présentatrice.

-« Mais non, j'vais mourir ! » panique la candidate.

-« Arrête et mets ta main là dedans maintenant ! On a besoin de cette clé ! » ordonne une dernière fois Anne-Gaëlle.

-« Mais je ne peux pas ! »

-« Allez, tu peux ! »

Maureen est au bord des larmes. À l'extérieur de la cellule, tout le monde se mare encore une fois !

-« Réessaye une fois ! Il reste encore un peu de temps. » s'exclame Gérard.

-« Et fouille dans les vases avec les souris ! Je parie qu'elle est là la clé ! » s'exclame Miguel.

-« Mais non je peux pas ! » dit-elle en pleurant.

-« Bah sors alors ! »

Maureen s'empresse de sortir. Ces mains sont rouges par les différents contenus des jarres. L'équipe l'accueille avec des « Oh ! ». Anne-Gaëlle lui dit :

-« Oh la la ! Tu es toute tremblante ! »

-« Mais c'est l'enfer, là-dedans ! »

L'équipe rit. La présentatrice poursuit :

-« Mais maintenant c'est fini, tu peux à présent te rincer les mains avec le récipient derrière toi. »

Maureen s'exécute puis se rapproche de ses compagnons. Anne-Gaëlle fait une remarque :

-« Bon là, il faut se ressaisir ! Toujours cinq clés, c'est pas suffisant si vous voulez sortir indemne ! Allez, un p'tit cri de guerre ! »

Tous les membres se rapprochent et crient leur phrase :

-« Pour les petits et les grands ! On veut des boyards ! »

-« C'est mieux comme ça ! Bon, on y retourne ! »

L'équipe part avec Passe-Partout pour se rendre à la prochaine épreuve. Il reste 47:15 minutes. Pendant que l'équipe descend d'un étage, le téléspectateur peut voir Peggy enfermée dans une prison où des serpents l'attendent. Ils passent sur la passerelle du 1er étage (la caméra-grue les suit). Passe-Partout fait ensuite le tour du rond central. Anne-Gaëlle regarde les torches du rond central et signale aux autres candidats le danger imminent représenté par la dernière torche à flamme bleue :

-« Il reste moins de dix minutes ! Il faut se dépêcher ! »

Et l'équipe part vers l'autre côté de l'étage et ils montent les escaliers. Ils arrivent finalement devant une nouvelle porte (cellule 207). En attendant que l'équipe soit au complet, Olivier parle à Maureen :

-« Oh comme c'est dommage ! Albert s'était fait une beauté pour toi ! »

L'équipe rit. Oliver reprend :

-« Bien, plus question de perdre du temps. Je me tourne à nouveau vers Gérard en lui disant qu'à l'intérieur, les deux candidats vont entrer dans la peau d'un espion, car il faudra entrer par effraction dans un coffre-fort où se trouve la clé. Donc, il est question d'être minutieux pour sortir avec la clé. Alors ? Qui seront les voleurs ? »

Gérard réfléchit :

-« Euh... bon je vais y aller avec... Nathalie. »

Nathalie et Gérard se rapprochent d'Olivier. Le maître du Fort les fait se tourner vers la caméra puis il s'exclame :

-« Madames et Messieurs vous allez voir nos deux candidats se métamorphoser en John Steed et Emma Peel ! »

L'équipe rit. Olivier termine sa plaisanterie en disant aux deux candidats :

« Euh avant d'entrer je vous signale juste que le seul gadget à votre disposition dans cette cellule est à la pointe de la technologie « boyardesque » donc un peu en retard sur le reste du monde, mais néanmoins très efficace, vous allez voir. Prêts ? »

-« Oui ! » répond Nathalie.

-« Go ! » lance Olivier en retournant la clepsydre.

Les candidats rentrent dans la cellule. À leurs pieds, un barillet jonche le sol. Devant eux, deux vastes « halls » séparés par deux cloisons possédant un grand trou ayant des marques crantées sur les côtés. Au fond le coffre avec la clé. Gérard attaque d'entrée de jeu et demande à Nathalie d'entrer la première dans le trou. Le capitaine semble avoir compris ce qu'il faut faire. Il soulève avec beaucoup de difficulté l'outil qui reposait sur le sol. Nathalie l'aide. Tous deux insèrent le barillet dans la fente.

-« Eh ! C'est lourd ! » lance Nathalie

Ensuite, Gérard cherche la première bonne combinaison pour passer le premier tiers du barillet. Nathalie le guide. Ils y arrivent avec un peu de mal puis ils continuent.

Ils gardent leur calme dans la cellule, ils sont concentrés et ne parlent pas beaucoup.

Anne-Gaëlle prévient l'équipe :

-« Alors, il faut savoir que dans cette épreuve, il faut faire attention s'il manque du temps au mauvais moment. »

-« Pourquoi ? » demande Maureen.

-« Car il faut les faire sortir assez tôt, si le barillet est coincé, Nathalie ne pourra pas sortir ! Elle sera alors prisonnière. »

Miguel répète ce que vient de dire Anne-Gaëlle à Gérard et Nathalie. Les deux candidats semblent avoir compris et accélèrent de fait leur cadence. Ils passent le premier mur. À ce moment, Anne-Gaëlle les encourage :

-« C'est bien vous avancez assez vite ! Vous avez encore une cloison à passer et puis il faudra juste le mettre dans la porte du coffre-fort. »

Pourtant un peu plus tard, lors de l'entrée du barillet dans le second orifice, le « gadget » se bloque. Gérard et Nathalie cherchent pourquoi. En fait, le barillet a été mis de travers, il est normal qu'il ne puisse avancer. Gérard tire en arrière, le sort puis le réintroduit. Ils continuent la manœuvre.

-« Il reste un peu plus de la moitié ! Allez-y ! » crie Maureen.

Les candidats y arrivent tant bien que mal, mais ils mettent beaucoup plus de temps que lors de la première cloison. Ils ont perdu leurs repères à cause de l'erreur de Gérard. Le temps s'écoule et plus tard, le barillet sort enfin du trou. Il ne reste plus qu'un quart de temps. Le duo ne comprend pas ce qu'il faut faire par la suite. Le capitaine interroge la présentatrice :

-« Qu'est-ce qu'il faut qu'on fasse ? »

Anne-Gaëlle leur répond :

-« Mettez le barillet dans la «serrure» et puis tournez le barillet dans le sens des flèches ! »

Les candidats s'exécutent. Pourtant, rien ne se passe. Gérard tente de forcer sur le barillet puis vient le tour de Nathalie. Elle crie :

-« Ça marche pas ! »

-« Mais si ça doit fonctionner ! Vous vous y êtes mal pris ! » répond Anne-Gaëlle. Miguel fait remarquer qu'il ne reste plus beaucoup de temps. Maureen crie alors :

-« Sortez ! Vous avez plus de temps ! Dépêchez-vous ! »

Gérard commence à ressortir par les halls tandis que Nathalie arrive enfin à ouvrir le coffrefort. Pourtant, les cris des autres candidats indiquent qu'elle ne peut pas rester plus longtemps. Elle ressort après Gérard de la casemate. Anne-Gaëlle s'approche d'eux :

-« C'était tout juste ! Vous avez eu chaud ! Mais au moins le principal c'est que vous avez une clé de plus et... »

Nathalie lui coupe la parole :

-« Euh non j'ai pas eu le temps de la prendre. »

-« C'est une blague ? »

-« Ben non, vous nous avez dit de sortir ! »

Anne-Gaëlle accompagné des autres candidats rit. Puis la présentatrice reprend :

-« Ah mince ! Vous étiez près du but ! Bon, on va oublier tout ça et on va aller rejoindre Olivier pour la prochaine épreuve et là, on l'aura cette clé ! On y va ! »

Les candidats partent, la caméra les suit. Il reste 44:25 minutes. Passe-partout va en direction de l'escalier à l'est du fort puis le descend fait le tour au nord du premier étage puis remonte par un autre escalier (104/204) il ressort au deuxième étage. Dans la cage d'escalier, l'Aviateur assis sur les marches regarde les candidats suivre leur guide. À la fin de la course, Passe-Partout suivi d'Anne Gaëlle puis de l'équipe se retrouve en face de la nouvelle épreuve (cellule 208) qui était la porte juste à côté de la précédente ! Anne-Gaëlle le gronde gentiment :

-« Alors, tu fais le farceur Passe-Partout ? »

Olivier qui attendait rit de la situation en disant :

-« Sacré Passe-Partout ! »

L'équipe qui vient juste de se rendre compte de l'état des choses rit à son tour. Puis le maître du Fort continue :

« Capitaine, j'ai besoin de vos services ! Maintenant, il va falloir faire le bon choix, car je pense que la fin des épreuves n'est pas loin et rater cette clé serait synonyme de sacrifice pour les oubliettes ! Gérard, te souviens-tu de ce combat sans merci entre un grand joueur d'échec et une machine super calculatrice ? »

-« Oui je m'en souviens. » répond le capitaine.

-« Eh bien, c'est pareil, simplement ce n'est pas le mental qui va jouer, mais les muscles ! »

Du coup Gérard choisi :

-« Miguel devrait faire l'affaire ! »

Miguel se rapproche de la porte. Olivier s'adresse au candidat :

-« Bon Miguel sache que la machine ne te laissera pas le temps de souffler ! Souviens-toi bien de ce conseil ! »

Le présentateur se rapproche de la clepsydre puis demande :

-« Miguel es-tu prêt ? »

-« Je suis prêt Olivier ! »

-« C'est parti ! »

Et le maître du fort s'en va alors que le candidat entre dans la cellule. À l'intérieur, une horloge à poids mise sous-verre. Des étincelles et des explosions sortent d'un trou en dessous d'un des poids de l'horloge. Sur le cadran, une flèche tourne dans le sens horaire. La flèche se déplace toutes les secondes. Sur les côtés, un grillage troué en son centre fait barrage. Le candidat est intrigué, il demande :

-« Que dois-je faire ? »

-« Déjà, commence par tirer le poids qui est libre ! Car il définit le temps qu'il te reste pour libérer la clé ! Si tu ne remontes pas l'horloge à temps, la clé ne pourra plus être accessible, car elle tombera dans le trou qui est à ta gauche ! » répond Anne-Gaëlle.

En effet, seul un poids de l'horloge n'est pas condamné, tandis que sur l'autre, la clé y est attachée. Le candidat avance puis s'exécute, il tire sur le poids ce qui fait remonter l'horloge. Peu après il pose sa question :

-« Et ensuite ? »

-« Va de l'autre côté de la cellule en passant par l'une des grilles ! » lui conseille alors Anne-Gaëlle.

Miguel va à sa gauche passe en se pliant en deux dans la deuxième partie de la cellule. Dans cette partie une corde pend à un rouleau accroché au plafond. Miguel semble avoir compris la démarche, il tire sur la corde qui petit à petit se déroule de l'axe. Anne-Gaëlle explique à quoi sert cet axe :

« En fait, ce que fait Miguel permettra, quand il ne restera plus de cordes en trop, à ouvrir la trappe qui mène à la clé. Il pourra ainsi la récupérer ! »

Pendant ce temps, l'aiguille de l'horloge a effectué un deuxième tour de cadran, mais dès qu'elle arrive sur III l'horloge tonne. Anne-Gaëlle se précipite sur la porte pour lui crier :

-« Miguel dépêche-toi de retourner de l'autre côté pour tirer à nouveau sur le poids ! »

Miguel lâche la corde va de l'autre côté de la salle, puis il tire sur le poids, l'aiguille tourne dans le sens contraire lorsque l'horloge est remontée pour arriver sur XII. Ensuite, Miguel revient vers la corde pour recommencer. Ainsi, l'action est répétée trois fois, et plusieurs fois de grosses explosions sortent de l'horloge. Gérard crie :

-« Tu as fait la moitié du temps ! Continue ! »

Le candidat exécute sa mission le plus vite qu'il peut. Il reste peu de mètres de corde sur l'axe avant qu'il finisse par avoir la clé. L'horloge sonne encore une fois. Il se précipite vers le poids de libre puis continue de tirer sur la corde. Un peu plus tard la corde est tendue, et d'un coup sec, Miguel ouvre la trappe qui mène à la clé. Il met sa main à l'intérieur, décroche la clé puis sort de la cellule. Il est acclamé par ses coéquipiers.

Miguel donne la clé à Passe-Partout qui indique à la caméra que l'équipe possède 6 clés. Anne-Gaëlle demande au gagnant ses impressions :

-« Ça peut aller, c'est agaçant à force, mais pas trop fatiguant ce coup-ci ! »

La présentatrice continue :

-« Bien il nous reste encore quelque temps pour faire des épreuves... »

Pendant ce temps La Boule, qui est au rez-de-chaussée, tient la dernière torche à flamme bleue. Avec un cache, il l'éteint puis sonne la cloche (près de l'escalier 022). Le chronomètre indique exactement 40:00 minutes. Anne-Gaëlle reprend sa phrase avec un air désolé :

-« Oh non ! C'est trop tard ! Bon comme vous l'avez compris, les épreuves sont terminées et pourtant vous n'avez que six clés sur les sept obligatoires. Il va falloir sacrifier un des candidats pour qu'il nous donne la dernière clé. Donc Gérard sur le chemin vers le proscenium, il faudra que tu choisisses qui sera sacrifié. D'accord ? Alors, on y va ! »

Et l'équipe descend quelques étages plus bas. Devant la Salle du Trésor, Olivier les attend avec une triste mine :

-« Nous voici devant la Salle du Trésor. Et comme vous le savez, il faut sept clés pour y rentrer, mais vous n'en avez que six... Vous êtes contraints de faire un sacrifice. Ce candidat ne sera plus avec nous jusqu'à la fin de l'émission. Je me dirige donc vers le coach, à savoir Gérard. Qu'as-tu choisi avec ton équipe ? »

-« Et bien c'est Miguel qui va y aller ! »

-« Tu es sûr ? » demande Anne-Gaëlle.

-« Euh oui je pense. Pourquoi ? »

-« Car il est costaud et on pourrait avoir besoin de lui pour la suite des événements ! »

Miguel prend la parole :

-« Non je vais y aller je me suis crevé dans les épreuves et je me suis fait un peu mal. »

-« Si vous êtes sûrs de votre choix, je vais alors demander à Passe-Partout et Passe-Temps d'ouvrir la trappe ! »

La musique de l'oubliette commence et les deux guides s'exécutent aussitôt.

-« Vous pouvez aider Miguel à descendre ! » dit Anne-Gaëlle à l'équipe.

Miguel descend prudemment dans l'orifice puis il tend une clé à l'équipe qui la récupère.

-« Miguel est maintenant dans l'oubliette. Vous pouvez fermer la trappe. On le retrouvera en fin de jeu. » dit Olivier.

-« Ce n'est qu'un au revoir mes frères, ce n'est qu'un au revoir... ! » chantent les candidats en riant.

-« Moi, je serais à votre place, je ne rigolerais pas... car ça ne va pas être la joie pour lui à présent ! » reprend Anne-Gaëlle.

Olivier reprend les choses en main :

-« Bien, puisque nous avons les sept clés nécessaires pour ouvrir la porte de la Salle du Trésor, nous allons pouvoir maintenant insérer les clés dans les serrures. »

Passe-Partout distribue les clés aux candidats restants.

-« Allez-y » leur dit Olivier.

Les candidats insèrent donc les clés dans les serrures. Olivier continue :

« Bien, à présent nous allons nous occuper des deux prisonniers à savoir Laurent et Peggy. Et pour les libérer, nous allons aller chez un personnage d'une haute importance. Allez en avant ! »

Et Olivier, suivi de l'équipe, monte au deuxième étage.

Le maître du Fort s'arrête devant une nouvelle porte (cellule 217). Il attend que tous les membres restants de l'équipe soient devant lui. Il dit :

-« Bien, maintenant nous allons entrer dans la « tanière » de la joueuse de dés. À partir de maintenant, on ne plaisante plus, car si vous échouez, c'est la prison jusqu'à la fin de l'émission pour les deux malheureux ! Tout en sachant que vous n'êtes déjà plus que trois... »

Il met la main sur la poignée.

« ... je vous souhaite plus que bonne chance ! »

Et il entre en compagnie d'Anne-Gaëlle et des candidats. Dans cette pièce un peu bleutée et peu éclairée se trouve la joueuse de dés. Les candidats sont arrêtés par une petite rambarde en bois. Olivier passe par une petite porte aménagée dans la rambarde et passe de l'autre côté de la salle près de la joueuse de dés. Sur le côté, La Boule surveille les deux candidats qui sont menottés à une barre. Gérard et le reste de l'équipe sont contents de retrouver les deux prisonniers. Olivier stoppe cette réunion pour passer aux choses sérieuses :

-« Bien, les retrouvailles sont faites à ce que je vois. Mais maintenant, il est question de les libérer. »

La joueuse de dés par ses gestes simples explique ce qu'il faut faire, Olivier retransmet les informations oralement :

-« Comme la joueuse de dés vous le montre, il va falloir que le capitaine pioche dans le sac à côté de « l'aire de jeu ». À l'intérieur se trouve de dés de faces blanches ou noires. Il faut en sortir seulement sept, pas plus, ni moins. Mais attention, certains dés ont plus de faces de même couleur que d'autres et cela peut influencer sur le taux de réussite des prisonniers ! »

Gérard pioche à l'aveuglette quelques dés qu'il pose sur la table. Pendant ce temps la joueuse de dés prend les dés et les regarde de plus près puis note sur un tableau plusieurs chiffres. Lorsque le capitaine a fini, la Joueuse de dés tire sur une ficelle qui ferme le sac à dés. Olivier explique la suite :

-« Bien, maintenant Gérard ainsi que le reste de l'équipe vous allez lancer sur « l'aire de jeu » vos sept dés, et pour chaque prisonnier, vous devez avoir sur la table plus de faces blanches que de faces noires, pour que la Joueuse de dés consente à vous donner la clé des menottes du prisonnier. Seulement la joueuse de dés vous indique que parmi vos sept dés vous avez trois dés « équilibrés » soit autant de faces blanches que de faces noires, deux « avantageux » avec quatre faces blanches et deux noires, un « favorable » avec cinq faces blanches et une noire et pour terminer, un « défavorable » qui est le contraire du « favorable » donc cinq faces noires et une blanche. Maintenant il est tant de commencer. »

Il se tourne vers La Boule :

« Donc, nous allons commencer par ordre d'emprisonnement. Voilà, vous allez jouer pour Laurent. »

Gérard, Nathalie et Maureen prennent chacun quelques dés. Olivier dit la phrase suivante :

« Candidats, lancez ! »

(Vue de dessus) et tous trois jettent leurs dés sur la table. Les cubes s'entrechoquent et se posent sur l'aire de jeu. Olivier commente :

« Quatre faces blanches contre trois noires. Le prisonnier est libéré ! »

L'équipe crie de joie. La joueuse de dés sort la petite clé de son trousseau et la donne à La Boule. Le geôlier déverrouille la menotte et accompagne le candidat vers la petite porte de la rambarde. L'équipe l'accueille. Olivier continue :

-« On progresse ! Quatre candidats dans la possibilité de continuer le jeu, c'est bien. Terminons avec Peggy ! Prenez les dés ! »

Le capitaine, les deux femmes et l'ancien prisonnier ramassent les dés. Olivier dit une nouvelle fois :

-« Candidats, jouez ! »

(Vue de dessus) Les quatre candidats lancent les dés. Olivier commente :

« Sept faces blanches contre aucune noire ! Libération de Peggy ! »

Un cri de joie encore plus puissant se fait entendre. À nouveau, la Joueurse de dés donne la clé à La Boule qui détache Peggy de ses menottes et qui va rejoindre ses compagnons.

Pendant ce temps, Olivier montre sa satisfaction :

« Alors là, c'est rare ce que vous nous avez fait là ! »

Peggy est accueillie. Olivier termine :

« En tout cas vous voilà presque tous réunis... J'ai bien dit presque... Car nous avons bien sûr une pensée pour Miguel qui à l'heure actuelle patiente dans les oubliettes, mais telle est la dure loi du Fort ». (Vue de Miguel dans les oubliettes en train de faire les cent pas).

Olivier fait un baise-main à la joueuse de dés puis la remercie. Ensuite, il revient par la petite porte du côté des candidats et conclut cette phase de jeu :

« Bien, maintenant que l'équipe à retrouver des couleurs et un peu de sa forme initiale, il est temps de rencontrer les Maîtres des Ténèbres ainsi que leur Grand Maître. Ça veut dire que vous allez faire cinq duels, soit beaucoup de temps supplémentaire pour la Salle du Trésor en perspective si les choses se passent bien pour vous, ce que je vous souhaite ! Préparez-vous, car je garantis que ça ne sera pas de tout repos cette fois encore ! Allons-y ! ».

-« Et n'oubliez pas de garder le silence, les Maîtres ont horreur du bruit, ça les met de mauvaise humeur... » indique Anne-Gaëlle à l'équipe en route pour le Conseil.

## CRÉDITS

# FORTBOYARD BAVARD

[WWW.FORTBOYARD.NET](http://WWW.FORTBOYARD.NET)



*Une idée originale de*  
♦ Aurélien LECACHEUR

*Chefs de projet*  
♦ Guillaume COMONT  
♦ Aurélien LECACHEUR

*Équipe de rédaction*  
♦ Cosser  
♦ Kévinfortboyard  
♦ Ulysse RUBENS

*Équipe artistique (graphisme)*  
♦ William BUCHWALTER  
♦ Nicolas THINH

*Équipe artistique (musiques)*  
♦ Père-rafou

*Projet*  
♦ 2006-2007

*Publication en ligne*  
♦ Été 2008

---

*Ils ont donné leur avis :*

>>Seb<<, 74fangregory  
Alexisonweb, Audience, Benji,  
Bestforthega, Bowox, Carmao01,  
Charles, Charles-henry, Critobal27,  
Descanic, Dot, Eclair14, Elmag, Fbfan,  
Fort-boyard, Grailler, Holidays man,  
Hom fort, Jerome71, Julien,  
Julienog12, Jpfan, Le corbeau, Le  
professeur fou, Link, Maître du temps,  
Maîtreduel, Marc Mura , Mastre,  
Math, Météolesables, Minisocle,  
Nailbomb, Nicos, panthercrow, Passe  
fouras, Passepartout14, PAT, Patfan,  
Petite bohémienne, Regismo,  
Sims\_cool22, Superuser, Thomas,  
Tiger, Tigres, Vianney et Yofriends.

---

*Contacts*

♦ Relations internautes >  
[courrier@fortboyard.net](mailto:courrier@fortboyard.net)

♦ Rédaction >  
[guillaume@fortboyard.net](mailto:guillaume@fortboyard.net)

---

Dossier : © 2008-[www.fortboyard.net](http://www.fortboyard.net)

Schémas : © [www.fortboyard.net](http://www.fortboyard.net)

Photos : © France 2 / Jean Pimentel