COMMUNICATION INTERNE · FORMATION DES AGENTS

BIENVENUE DANS L'UNITÉ ROBARTE

Ici, tu ne vas pas deviner. Tu vas enquêter.

TA MISSION : RECONSTITUER UN VOL IMPOSSIBLE

01 **QUI**
Identifie le voleur.

02 **OÙ**
Détermine sa case exacte.

03 **AVEC QUOI**
Déduis l'outil utilisé.

04 **PAR OÙ**
Reconstitue son itinéraire de fuite et sa sortie.

Chaque dossier contient tout le nécessaire et admet une seule solution compatible avec tous les indices.

Tu n'as pas besoin de connaissances en art. Lis, observe, élimine et relie les indices.

PROTOCOLE 01

LES QUATRE PAGES D'UN DOSSIER

Une fonction claire par page. La solution ne figure jamais à côté du cas.

1

LE DOSSIER

L'œuvre, le contexte du vol, le lieu et les suspects.

2

LA SCÈNE

Plan, coordonnées, caméras, éléments, objets, sorties et carnet.

3

L'ENQUÊTE

Indices vérifiés, déclarations et règle particulière du dossier.

4

DOSSIER DE L'ŒUVRE

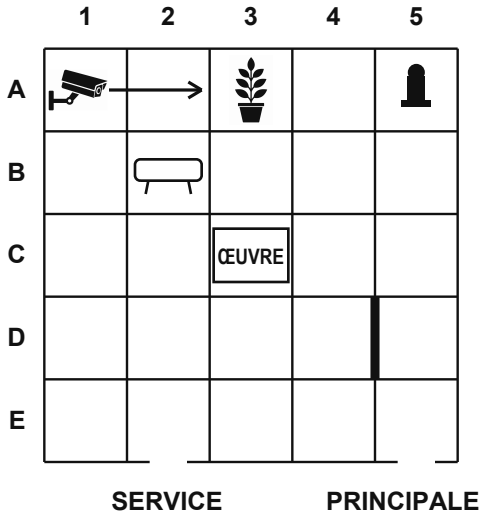
Il aide à comprendre l'œuvre réelle du cas. Il ne contient pas la solution et n'ajoute aucun indice, mais une connaissance approfondie de l'œuvre peut aider à mieux observer et à tirer des conclusions.

Les conclusions valides doivent toujours être démontrées à partir des pages 1, 2 et 3.

PROTOCOLE 02

COMMENT LIRE LE PLAN

Le plan réunit les informations nécessaires pour reconstituer les positions et l'itinéraire de fuite.



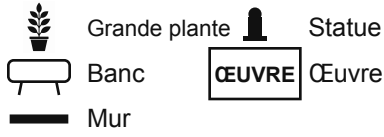
CAMÉRAS

La flèche indique la direction de surveillance. La caméra voit jusqu'à ce qu'un obstacle bloque son champ ; consulte le Guide des éléments pour savoir lesquels arrêtent la vision. Le voleur ne peut pas être vu pendant sa fuite ; les autres suspects peuvent traverser le champ surveillé.
Dans l'exemple, la caméra en A1 surveille A1 et A2 : la grande plante en A3 empêche la vision de se prolonger.

SORTIES

Elles sont représentées par des ouvertures dans la grille. Leur nom figure toujours à côté de l'ouverture. Ce plan d'exemple en comporte deux : principale et service.

LÉGENDE DU PLAN



OBJETS

Le voleur a utilisé un outil pour commettre le vol. Les autres outils, même associés à d'autres suspects, n'ont pas été utilisés. Chaque suspect occupe une case avec son outil, y compris le voleur. Utilise les initiales des objets pour travailler dans le carnet et sur ton plan d'enquête.

ÉLÉMENTS

Les éléments sont les structures, le mobilier et les pièces représentées sur le plan : une grande plante, un banc et même l'œuvre. La page suivante présente un guide détaillé de l'effet de chacun.

PROTOCOLE 03

GUIDE DES ÉLÉMENTS

Comment les éléments influencent les déplacements et la vision des caméras.

ÉLÉMENT OU FAMILLE	OCCUPE UNE CASE	PERMET LE PASSAGE	BLOQUE LA VISION
CAMÉRA Caméra de surveillance.	**NON**	**OUI**	**SURVEILLE**
MUR Se situe sur la limite entre deux cases.	**NON**	**NON**	**OUI**
ÉLÉMENTS HAUTS OU MASSIFS Œuvre, toile, vitrine, vitrine haute ou de sécurité, grande plante, statue, panneau, panneau haut ou climatique, écran, colonne, piano, rideau, portemanteau haut et photocall.	**OUI**	**NON**	**OUI**
ÉLÉMENTS BAS Banc, table, table de numérisation, coffre, coffre à costumes, socle, projecteur, armoire, meuble à plans, armoire à plans et vélo.	**OUI**	**NON**	**NON**
ÉLÉMENTS ADOSSÉS Repère de répétition, fenêtre haute, arrivée d'eau et évacuation, horloge murale.	**NON**	**OUI**	**NON**
ÉLÉMENTS MOBILES Flight case, panneau scénographique, chariot porte-tableaux et présentoir mobile. Ils occupent leur position initiale jusqu'à ce qu'une règle autorise leur déplacement.	**OUI***	**NON***	**SELON LE DOSSIER**

COMMENT LIRE LE TABLEAU

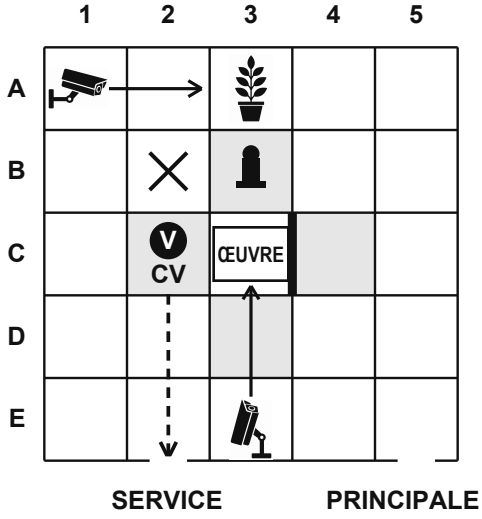
Une case occupée n'admet ni personne ni passage. L'encadré du dossier prévaut, notamment pour les éléments mobiles (*).

PROTOCOLE 04

DE L'ACCÈS À LA FUITE

Chaque suspect occupe une seule case valide.

Deux suspects ne peuvent partager ni la même ligne ni la même colonne.



COMMENT LIRE L'EXEMPLE

Diagonale : non valide

Itinéraire de fuite

Voleur + objet CV

1 ACCÈS

L'œuvre est en C3. B3, C2, C4 et D3 sont des cases adjacentes ; B2 est exclue car elle est en diagonale.

2 OBSTACLES

La statue occupe B3, le mur bloque l'accès depuis C4 et la caméra en E3 surveille D3. Seule C2 reste libre.

3 OBJET

Nous utilisons ici CV pour montrer comment noter les initiales de l'objet porté par le voleur.

4 FUITE

Le mur empêche d'atteindre Principale. La ligne discontinue montre le seul itinéraire sûr : Service.

DANS LE CORRIGÉ

Dans le corrigé, la grille montre la position définitive de tous les suspects. La case noire indique la position du voleur et une ligne discontinue trace un itinéraire de fuite valide vers la seule sortie correcte. Lorsqu'il existe plusieurs trajets possibles, le plus court et le plus clair est représenté ; le trajet dessiné n'est pas nécessairement le seul possible.

Exemple illustratif : il n'appartient à aucun dossier.

PROTOCOLE 05

INDICES, RÈGLE ET DÉCLARATIONS

Trois types d'informations à interpréter de manière différente.

INDICES	Ce sont des faits vérifiés par l'Unité RobArte. Ils sont toujours vrais et permettent d'éliminer des possibilités.
RÈGLE DU DOSSIER	C'est une condition particulière au cas. Elle peut préciser combien de personnes mentent ou fixer une condition à respecter. Elle ne contredit ni ne remplace jamais les indices.
DÉCLARATIONS	Les dossiers comportent généralement des déclarations des suspects. La règle indique combien disent la vérité et combien mentent. Chaque déclaration est évaluée comme un tout : le suspect dit la vérité sur tout ou ment sur tout.

EXEMPLE GUIDÉ

RÈGLE : UNE SEULE PERSONNE MENT

NORA DÉCLARE : « J'étais en B2 et j'avais la clé de la vitrine. »

SI NORA DIT LA VÉRITÉ

- Elle était en B2.
- Elle avait la clé.

SI NORA MENT

- Elle n'était pas en B2.
- Elle n'avait pas la clé.

COMMENT RÉSOUDRE LE CAS

Compare les deux lectures aux indices. Si un indice prouve que Nora n'était pas en B2, l'hypothèse « elle dit la vérité » est exclue. Puisque la déclaration forme un tout, si Nora ment, elle n'avait pas non plus la clé. Répète le processus et vérifie qu'une seule personne ment.

PROTOCOLE 06

RÉSOLUTION ET RÉPONSE FINALE

Croise les quatre déductions et vérifie qu'il ne reste aucune contradiction.

1 **ÉLIMINE**
Marque les cases, objets, sorties et suspects impossibles.

2 **CROISE**
Relie tous les indices à la règle et aux déclarations.

3 **VÉRIFIE**
Vérifie l'accès à l'œuvre, les caméras et l'itinéraire de fuite.

4 **CONCLUS**
N'accepte l'hypothèse que lorsque toutes les pièces s'accordent.

INDICE SUPPLÉMENTAIRE

Si tu bloques, consulte uniquement l'indice supplémentaire de ton dossier. Il oriente la déduction sans remplacer l'enquête.

EXEMPLE DE RÉPONSE FINALE

CARNET D'ENQUÊTE **INDICE SUPPLÉMENTAIRE DISPONIBLE**

Ensuite, vérifie la solution et lis le rapport de Vera Lince.

PERSONNE Nora **CASE** C2 **OBJET** CV **SORTIE** Service