

Les consignes générales pour le GN... (à lire avec attention)

En cas de désistement...

Nous vous demandons d'avoir la courtoisie de nous prévenir en cas de désistement, afin que nous puissions essayer de vous trouver un remplaçant ou de faire les corrections de scénario nécessaires.

En cas d'empêchement de dernière minute (vendredi), merci d'appeler Quentin au 06 77 97 21 84.

Assurances

Les frais de participation à ce GN Clepsydre comprennent pour chacun des participants **une assurance en responsabilité civile et une assurance individuelle accident pour la durée du GN.**

Pour vous rendre sur le terrain de jeu...

Le jeu se déroule dans les Bois de la Vignette, sur la commune de Villiers-sous-Grez, à une soixantaine de km au sud de Paris. Pour vous y rendre, il vous faut prendre l'A6 en direction de Lyon, jusqu'à la sortie n°14 (Malesherbes). Une fois le péage passé, prenez à gauche sur la N152 en direction de Ury. Une fois dans Ury, prenez la première à droite (très petite rue) jusqu'à un petit rond-point. Prenez ensuite en face sur ce rond-point, sur la D63 et sortez de Ury. Après environ 3 km au milieu des champs, vous arriverez à un croisement avec une route venant de la gauche, en bordure de forêt, avec une grande esplanade sur votre gauche. Il s'agit du point de rendez-vous. **Ses coordonnées GPS sont : 48.326705, 2.642170.**

L'arrivée sur le site

**Arrivée samedi matin
entre 9h et 10h**

Vous pourrez vous garer dans le parking situé à côté de la zone de jeu. Si vous campez sur zone, vous pouvez vous engager sur le chemin forestier au niveau du croisement en face de la route par laquelle vous êtes arrivé, puis au bout de 50m prendre le chemin de droite pour décharger votre matériel, mais ensuite nous vous demanderons d'aller garer votre voiture sur le parking.

En tout état de cause, nous vous demandons de ne pas garer votre voiture sur le chemin forestier, car il sera en partie en jeu.

Si vous avez un peu de temps pour venir nous aider à installer le jeu, nous serons sur zone à partir du vendredi 14h00. Il est possible de dormir sur zone dès le vendredi soir à condition de rester dans la zone des tentes afin de ne pas découvrir les autres zones de jeu.

L'installation des tentes

Nous vous recommandons de passer la nuit sur place après le jeu. Pour cela, un terrain proche du point de rendez-vous et accessible en voiture est disponible dans la forêt pour planter des tentes.

Vous devez fournir votre propre tente et matériel de couchage (duvet, etc.).

Vous devrez prévoir le temps nécessaire pour l'installation de la tente, et faire en sorte d'avoir fini et d'avoir sorti votre voiture de la forêt avant 11h (distribution du matériel et rappel de règles).

Il n'y a pas sur ce terrain de point d'eau ni de sanitaires (juste des toilettes sèches), et le lieu

de camping n'est pas gardé (mais il est à 100m environ de l'endroit qui sera le cœur du jeu – l'auberge – et il y aura donc toujours du monde à proximité).

Merci de nous signaler si vous comptez dormir sur place après le jeu, que nous puissions prévoir assez de victuailles pour le petit déjeuner !

Les repas

Tous les participants doivent commencer le jeu en ayant déjeuné, et avec une gourde remplie. Par la suite, des collations et un repas simple seront disponibles durant le jeu. De l'eau sera aussi disponible pour les acteurs en un lieu central de leur zone.

Le début du jeu

Une fois vos tentes installées, vous vous costumerez. Le **samedi à 11h**, nous procéderons à la distribution du matériel de jeu, au rappel des consignes de jeu et répondrons à vos questions.

Le jeu débutera à 12h et se poursuivra une partie de la nuit.

L'accueil ne sera plus assuré après 12h. Si vous êtes en retard, vous devrez vous présenter à l'auberge pour qu'on vous intègre au jeu.

La fin du jeu

Le jeu se terminera dans la nuit du samedi au dimanche, autour de 2h du matin probablement. Nous vous recommandons de coucher sur place afin de ne pas prendre la route en étant fatigué. Le petit-déjeuner du lendemain est fourni par Clepsydre.

Le terrain de jeu

Le jeu aura lieu entièrement dans la forêt et la clairière. La zone de jeu est définie par les cartes disponibles en jeu.

L'éclairage

Une partie importante du jeu se déroulera de nuit et dans la forêt.

Nous vous demandons donc de prévoir chacun une source d'éclairage à l'aspect le plus intégré au jeu possible. Compte tenu des risques d'incendie, aucune flamme n'est autorisée, l'idéal est donc une lanterne électrique à LED. Veuillez à ce qu'elle ait un "verre" dépoli, qu'elle ne soit pas trop intense (50 lumens maximum), et à lui donner un habillage "d'époque". Les lampes directionnelles ou trop puissantes (lampes frontales, lampes torches) sont interdites pendant le jeu.

Les repas

Nous fournirons des collations le samedi après-midi, le repas du samedi soir, ainsi que le petit déjeuner du dimanche matin. Ces repas seront servis au fil de l'eau, il n'y a donc pas d'horaires spécifiques pour aller manger, et il y aura toujours de quoi vous restaurer (cependant le petit-déjeuner classique ne sera plus servi après 10h).

L'un des objectifs des GN Clepsydre est de favoriser l'ambiance, en bannissant au maximum le hors-jeu. **C'est pourquoi tous ces repas auront lieu "en jeu"**. Merci donc de faire votre possible pour éviter le hors-jeu pendant ces moments.

D'un point de vue pratique, et toujours pour renforcer l'ambiance en évitant les couverts en plastique, **il vous est demandé de prévoir un**

bol et des couverts, d'aspect rustique : attention, aucun ne vous sera fourni au moment des repas ! (toutefois, si vous prévoyez un petit sac en tissu ou une sacoche pour les ranger, vous pourrez les déposer sur le lieu du repas, de façon à ne pas avoir à les porter pendant le GN).

Sécurité

Le terrain ne comporte pas de zones très dangereuses. Les zones de jeu sont toujours proches de sentiers ou chemins donc ne vous engagez pas dans des zones non dégagées ou dangereuses.

Si quelqu'un se blesse, arrêtez le jeu immédiatement dans les alentours, de nuit laissez une personne munie d'une lampe auprès de la personne, et rendez-vous aussitôt à l'auberge. Les organisateurs présents en ce lieu disposeront de la trousse de secours, et pourront si nécessaire appeler éventuellement les secours.

Les fumeurs

Afin de respecter les non-fumeurs et de préserver l'ambiance du jeu, nous vous demandons de ne pas fumer dans les zones de jeu ou durant vos interactions avec les autres joueurs.

L'alcool

Nous ne servirons pas d'alcool pendant le jeu, et nous vous demandons de rester raisonnable quant à l'alcool que vous apporterez dans vos provisions personnelles.

Nous nous réservons le **droit d'exclure immédiatement du jeu toute personne qui ne serait pas en pleine possession de ses moyens** et qui gênerait donc le jeu des autres (ou leur sécurité et la sienne).

Savoir vivre

Des poubelles seront présentes au lieu où sont pris les repas pour vous débarrasser de vos mégots et autres déchets. Merci de les utiliser et de **ne rien jeter dans la forêt**.

De même, nous vous demandons de prévoir des sacs poubelles pour le camping et de les ramener avec vous à la fin du jeu.

Soyez attentifs aussi à ne pas dégrader les lieux.

Les personnes extérieures

Le terrain étant un lieu public, il est possible de croiser des promeneurs. Nous avons une autorisation de la mairie pour jouer sur le site, mais il y a certaines parcelles privées difficiles à déterminer. Nous vous demandons d'être courtois avec les promeneurs et de les envoyer à l'auberge en cas de problème.

Nous ne souhaitons pas que des personnes ne participant pas au jeu accompagnent spécifiquement des groupes de joueurs. Les seules exceptions sont des photographes **autorisés et mandatés** par Clepsydre. Si vous désirez que vos exploits soient immortalisés par une de vos connaissances, il est impératif que vous contactiez préalablement Quentin au 06.77.97.21.84 (ou quentin.alric@gmail.com), qui vous informera des possibilités et conditions de l'acceptation des photographes.

Un petit coup de main ?

Organiser un GN est un gros travail, et l'installation sur place et le rangement également. Alors si vous avez un peu de temps, nous apprécierions volontiers un peu d'aide de votre part, le vendredi 3 mai pour l'installation ou les courses sur place (à partir de 14h00) et le dimanche 5 pour le démontage, le chargement du camion et éventuellement son déchargement à l'arrivée au stock.

Alors, n'hésitez pas à signaler avant le jeu ou sur place votre éventuelle disponibilité à votre scénariste ou à Quentin (06.77.97.21.84 ou quentin.alric@gmail.com) !

Merci d'avance et bon jeu !