

GAULTIER JULLY
ALEXANDRE NIESS



MEMORIA

DE GAULLE - ADENAUER





2063. L'exposition universelle doit se tenir à Strasbourg-Kehl avec une organisation franco-allemande. Dans ce cadre, une équipe scientifique binationale a développé une « machine à rêver l'histoire » appelée MNEMOSIA qui doit être présentée au public. Quelques semaines avant l'exposition, l'équipe fait appel à vous pour servir de cobayes. La machine MNEMOSIA permet aux utilisateurs de revivre l'histoire en passant d'un lieu à un autre et d'un temps à l'autre. Cependant pour changer de lieu et d'époque, les « rêveurs » doivent utiliser des fractures de l'espace-temps en empruntant des portes spéciales verrouillées grâce à des codes.

Épisode « Charles de Gaulle - Konrad Adenauer » :

Dans cette boîte, vous trouverez les éléments nécessaires pour jouer l'épisode « Charles de Gaulle - Konrad Adenauer » spécialement conçu pour le Mémorial Charles de Gaulle (Colombey-les-Deux-Églises) dans le cadre de sa programmation franco-allemande 2021, soutenue par le fonds citoyen franco-allemand/deutsch-französischer Bürgerfonds.

But du jeu :

MNEMOSIA est un jeu de type « escape game ». Vous serez amenés à résoudre des énigmes pour pouvoir traverser l'espace et le temps et découvrir différents moments de l'histoire de l'humanité. Dans cet épisode, vous découvrirez les personnalités, vies et actions de Charles de Gaulle et Konrad Adenauer par le biais de 14 énigmes réparties en 5 rêves.

Matériel :

- 88 petites cartes (58x88mm) [PF dans la règle]
 - 80 grandes cartes (80x120mm) [CF dans la règle]
 - 13 livrets d'énigmes [L dans la règle]
 - 13 plans (2 au format A2 et 11 au format A3) [P dans la règle]
 - 4 lots de jetons [J dans la règle]
- Ces cinq types de documents constituent le *matériau onirique* du rêve.

- ce livret de règles
- un feutre pour tableau blanc effaçable
- un bloc-notes à feuilles détachables

NE MÉLANGEZ PAS LES PAQUETS DE CARTES ET N'OUVREZ PAS LES PLANS ET LIVRETS AVANT D'Y AVOIR ÉTÉ INVITÉ.

En plus du matériel fourni dans cette boîte, **il est nécessaire d'utiliser l'application MNEMOSIA.**

Cette application existe en trois versions :



la version Android
téléchargeable sur
le PlayStore



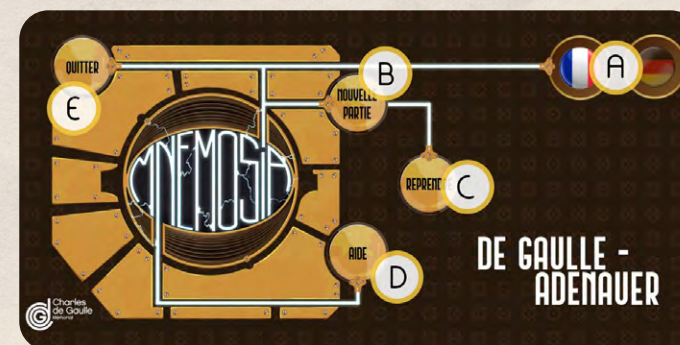
la version iOS
téléchargeable sur
l'AppStore



la version Web App
disponible sur Internet
www.mnemosia.com

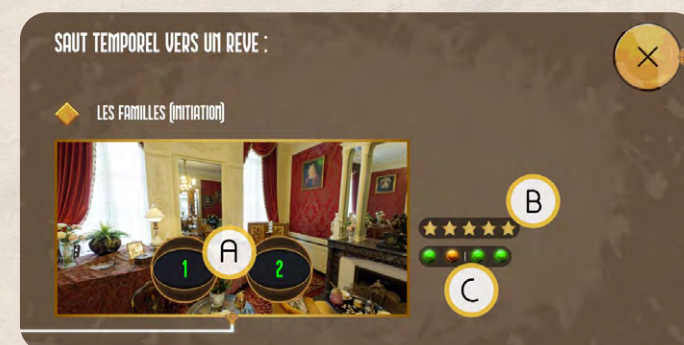
Fonctionnement de l'application :

1. Écran d'accueil de l'application



- A – Choix de la langue : vous pouvez choisir entre le français et l'allemand.
- B – Nouvelle partie : vous pouvez créer une nouvelle partie en choisissant un nom d'équipe et en choisissant un avatar.
- C – Reprendre : vous permet de reprendre une partie en cliquant sur le nom d'équipe correspondant.
- D – Aide : vous retrouverez les mentions légales.
- E – Quitter : vous permet de quitter l'application.

2. Écran d'accueil d'une partie



A – Les différents rêves disponibles.

B – Résultat obtenu dans la résolution des phases de sommeil paradoxal du rêve (sous la forme d'étoiles éclairées, de 0 à 5).

C – Résultat obtenu suite aux réponses aux questions en lien avec les phases de sommeil paradoxal (sous la forme de lumières : verte pour une réponse correcte, orange pour une réponse partiellement correcte et rouge pour une réponse incorrecte).

Pour lancer un rêve, cliquez sur le bouton correspondant. Si vous n'avez pas encore résolu d'énigmes de ce rêve vous jouerez l'intégralité du rêve. Sinon, seules les énigmes non résolues seront jouées.

3. Écran en cours de partie



A – Activer/désactiver le gyroscope 360°.

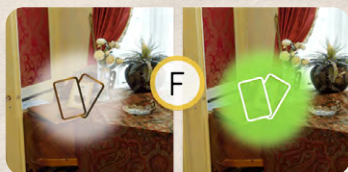
B – Quitter le rêve et avoir la possibilité de sauvegarder l'avancée.

C – Regarder les indices disponibles pour ce rêve.

D – Passer l'énigme sans l'avoir terminée.

E – Porte MNEMOSIA permettant d'accéder à l'écran où le code de l'énigme est entré.

F – Avec un fond blanc : vous avez trouvé des documents ici ; avec un fond vert : vous avez trouvé tous les documents disponibles pour cette énigme.



Déroulement d'une partie :

Un rêve est constitué de 2 ou 3 phases de sommeil paradoxal.

Lors de chaque phase de sommeil paradoxal, l'application vous propose un texte de mise en situation, puis vous conduit dans le lieu de l'énigme :

- soit avec un 360° d'un lieu historique que vous devrez fouiller en trouvant les différents points d'intérêt cliquables cachés (généralement deux à trois).

- soit une image fixe avec un point d'intérêt cliquable visible.

Prenez les éléments proposés dans chaque point d'intérêt cliquable.


Ensuite à vous de comprendre et résoudre l'énigme de cette phase de sommeil paradoxal en trouvant un code à 3 ou 4 chiffres.


Dans chaque lieu, vous trouverez la porte MNEMOSIA, qui vous permettra d'entrer le code que vous pensez avoir trouvé. Pour savoir le type de code (3 ou 4 chiffres) que vous devez trouver, vous pouvez cliquer sur cette porte.


Quand vous aurez trouvé le bon code, successivement, deux questions à choix multiples vous seront posées. À vous de trouver la réponse à chaque question dans les documents fournis.




Puis, soit vous serez envoyés dans le lieu de la phase de sommeil paradoxal suivante, soit, si le rêve est terminé, vous retournerez sur l'écran d'accueil de votre partie.





Les icônes :



 C'est l'icône MNEMOSIA, les cartes avec ce symbole sont les cartes MNEMOSIA et vous donnent la direction à suivre pour résoudre l'énigme de la phase de sommeil paradoxal.

 Cartes associées à la carte MNEMOSIA.

 Ce symbole indique que cet élément ne sert pas pour la résolution de l'énigme de la phase de sommeil paradoxal. Il pourra éventuellement servir pour répondre aux questions.

 [ - ] Prenez les documents indiqués, par exemple :

 [ /  / ] signifie « prenez la carte n° 8 (PF), la carte n° 9 (GF) et le livret B (L) ».

[ - ] Signifie les cartes de 47 à 59 (PF).


 Carte n° 5 (PF).


 Carte n° 8 (CF).


 Plan n° 4 (P).


 Livret E (L).

 Jeton 1 (J).

 Vous pouvez écrire avec le feutre sur ce document.

 Reproduction d'un document historique.

 Document créé dans lequel vous trouverez des informations historiques.

 Document sans information historique, créé pour l'énigme.

Les indices :

Demander un indice altère la qualité de votre rêve. Moins vous demanderez d'indices, meilleur sera votre rêve.

Pour demander des indices, cliquez sur le bouton suivant :



Un écran semblable à celui-ci apparaîtra :



Pour obtenir un indice sur un document du jeu (matériau onirique) cliquez sur l'icône de ce matériau. Si un matériau n'apparaît pas, cela veut dire qu'il n'existe pas d'indice sur celui-ci.

Quand un indice est révélé, cela signifie que vous avez déjà vu l'indice concerné et que vous pouvez le consulter à nouveau sans pénalité supplémentaire.

Certains indices représentent la carte en question avec de nouvelles icônes pour obtenir un indice sur une partie spécifique de la carte en question.



Les rêves :

Le rêve d'initiation : Les familles

0.1 Famille de Charles de Gaulle

0.2 Famille de Konrad Adenauer

Matériel : petites cartes 1 à 8 (PF) ; grandes cartes 1 à 14 (GF) ; plans 1 et 2 (P) ; livrets A et M (L) ; jetons 1 et 2 (J).

Le rêve n° 1 : Aux sources de l'engagement

1.1 Mairie de Cologne

1.2 Le bilan à Saint-Maixent

1.3 Première rencontre

Matériel : petites cartes 9 à 25 (PF) ; grandes cartes 15 à 28 (GF) ; plan 3 à 6 (P) ; livrets B et C (L).

Le rêve n° 2 : Vie privée, vie publique

2.1 Le temps des petits-enfants de Gaulle

2.2 Hobbies de Konrad Adenauer

2.3 Visite officielle de Konrad Adenauer

Matériel : petites cartes 26 à 59 (PF) ; grandes cartes 29 à 54 (GF) ; plans 7 et 8 (P) ; livrets D et E (L).

Le rêve n° 3 : D'ombre et de lumière

3.1 Dans l'opposition avec le R.P.F. (Rassemblement du peuple français)

3.2 Emprisonnements de Konrad Adenauer

3.3 Voyage de De Gaulle en Allemagne

Matériel : petites cartes 60 à 69 (PF) ; grandes cartes 55 à 64 (GF) ; plans 9 à 12 (P) ; livrets F et G (L) ; jetons 3 et 4 (J).

Le rêve n° 4 : Apogée d'un parcours

4.1 Le chancelier fédéral

4.2 Cinquième République

4.3 Traité de l'Élysée, janvier 1963

Matériel : petites cartes 70 à 84 (PF) ; grandes cartes 65 à 77 (GF) ; plan 13 (P) ; livrets H à L (L).

Fin et qualité du rêve :

La qualité de votre sommeil paradoxal et donc de votre rêve dépend de votre réussite à passer les portes MNEMOSIA. À la fin du rêve, cette qualité vous est indiquée par un système d'étoiles :

- ★ ★ ★ ★ ★ = cauchemar
- ★ ★ ★ ★ ★ = rêve très agité
- ★ ★ ★ ★ ★ = rêve agité
- ★ ★ ★ ★ ★ = rêve agréable
- ★ ★ ★ ★ ★ = doux rêve
- ★ ★ ★ ★ ★ = rêve merveilleux

La qualité du rêve est altérée par le nombre d'essais pour franchir une porte MNEMOSIA et par le recours à des indices. Une fois le rêve achevé, vous revenez sur l'écran d'accueil de la partie.

Remerciements et dédicace

À la mémoire de mes oncles, Serge Gilson (1934-2021) et Alain Tresnard (1944-2022) très engagés dans les associations de jumelage et de rapprochement franco-allemand. Le Mémorial Charles de Gaulle et les auteurs tiennent à remercier l'ensemble des partenaires qui ont permis l'éclosion de ce projet. Les auteurs remercient les divers testeurs et notamment Mireille Clément et Jean-Pierre Waskowiak avec leurs élèves du lycée François 1^{er}, John Cornu, Tatjana Eming, Marie-Pierre Fernandez et Françoise Fournier avec les élèves du collège de Colombey-les-Deux-Églises, Fiona, Corina Franz, Doreen Franz, Flora Fuchs, Maxime Grégoire, Émilie Henry-Melin, les Jeunes IHEDN Grand Est, Lucie Jullion, Emmanuel Melin, Charlotte Molet, Brice Moison, Caroline Niess-Guerlet, Maximilien Niess, Clément Orsini, Alexis Pierrot, Bruno Porté, Jérôme Puis, Samuel Schaffter, Sabine Steidle, Claudia Waibel, Christian Weitz et les élèves du Lycée Beethoven de Bonn.

Traductions : Sabine Steidle, Lana Daudrich, Mathieu Guerlet, Alexandre Niess.



Die Qualität Ihres REM-Schlafs und damit Ihres Traums hängt davon ab, ob es Ihnen gelingt, die MNEMOSIA-Tore zu durchschreiten. Am Ende des Traums wird Ihnen diese Qualität durch ein Sternesystem angezeigt:

- ★ ★ ★ ★ ★ = alptraum
- ★ ★ ★ ★ ★ = sehr unruhiger Traum
- ★ ★ ★ ★ ★ = unruhiger Traum
- ★ ★ ★ ★ ★ = angenehmer Traum
- ★ ★ ★ ★ ★ = schöner Traum
- ★ ★ ★ ★ ★ = wunderschöner Traum

Die Qualität des Traums wird durch die Anzahl der Versuche, durch eine MNEMOSIA-Tür zu gelangen, und durch die Verwendung von Hinweisen verändert.

Dank und Widmung

Zum Andenken an meine Onkel Serge Gilson (1934-2021) und Alain Tresnard (1944-2022), die sehr engagiert in deutsch-französischen Städtepartnerschaften und Annäherungsverbänden waren. Das Mémorial Charles de Gaulle und die Autoren danken allen Partnern, die dieses Projekt ins Leben gerufen haben. Die Autoren danken den verschiedenen Testern, insbesondere Mireille Clément und Jean-Pierre Waskowiak mit ihren Schülern des Gymnasiums François 1^{er}, John Cornu, Tatjana Eming, Marie-Pierre Fernandez und Françoise Fournier mit den Schülern des Gymnasiums von Colombey-les-Deux-Églises, Fiona, Corina Franz, Doreen Franz, Flora Fuchs, Maxime Grégoire, Émilie Henry-Melin, Lucie Jullion, die Jungen IHEDN Grand Est, Lucie Jullion, Emmanuel Melin, Charlotte Molet, Brice Moison, Caroline Niess-Guerlet, Maximilien Niess, Clément Orsini, Alexis Pierrot, Bruno Porté, Jérôme Puis, Samuel Schaffter, Sabine Steidle, Claudia Waibel, Christian Weitz et les élèves du Lycée Beethoven de Bonn.

Übersetzungen: Sabine Steidle, Lana Daudrich, Mathieu Guerlet, Alexandre Niess.



Lösungshinweise:

Das Biten um einen Lösungshinweis verändert die Qualität Ihres Traums (siehe Ende und Qualität des Traums). Je weniger Anhaltspunkte Sie verlangen, desto besser wird Ihr Traum sein.

Um Hinweise anzufordern, klicken Sie auf die folgende Schaltfläche:



Es wird ein Bildschirm ähnlich dem folgenden angezeigt:



Um einen Hinweis auf ein Dokument im Spiel zu erhalten (Traummateriale), Klicken Sie auf die Rückseite der Karte mit dem Namen des Dokuments. Wenn ein Dokument nicht im Zusammenhang mit einer Karte weiter hinten in der Liste erwähnt wird (beachten Sie, dass es Pfeile zum Scrollen von rechts nach links geben kann), bedeutet dies, dass es keinen Hinweis zu diesem Dokument gibt.

Sobald der Hinweis aufgedeckt wurde, bleibt er für den Rest des Spiels sichtbar und kann ohne zusätzliche Strafe erneut konsultiert werden.

Einige Hinweise stellen die gespülte Karte mit neuen dar, um einen Hinweis auf einen bestimmten Teil dieser Karte zu erhalten.



Die Träume:

Der Traum von der Initiation: Familien

0,1 Familie von Charles de Gaulle

0,2 Familie von Konrad Adenauer

A und M (L); Spielsteine 1 und 2 (J).

Materiale: kleine Karten 1 bis 8 (PF); große Karten 1 bis 14 (GF); Pläne 1 und 2 (P); Broschüren

Der Traum Nr. 1: Die Quellen des Engagements

1,1 Das Kölner Rathaus

1,2 Ausbildung in Saint-Maxent

1,3 Erstes Treffen

Materiale: kleine Karten 9 bis 25 (PF); große Karten 15 bis 28 (GF); Plan 3 bis 6 (P); Broschüren B und C (L).

Der Traum Nr. 2: Privatleben, öffentliches Leben

2,1 Die Episode von de Gaulles Enkelkindern

2,2 Hobbys von Konrad Adenauer

2,3 Der offizielle Besuch von Konrad Adenauer

Materiale: kleine Karten 26 bis 59 (PF); große Karten 29 bis 54 (GF); Pläne 7 und 8 (P); Broschüren D und E (L).

Der Traum Nr. 3: Aus Licht und Schatten

3,1 In Opposition zum R.P.F. (Rassemblement du peuple français)

3,2 Verhaftung von Konrad Adenauer

3,3 De Gaulles Reise nach Deutschland

Materiale: kleine Karten 60 bis 69 (PF); große Karten 55 bis 64 (GF); Karten 9 bis 12 (P); Hefte F und G (L); Spielsteine 3 und 4 (J).

Der Traum Nr. 4: Höhepunkt einer Karriere

4,1 Der Bundeskanzler

4,2 Die V. Republik

4,3 Der Vertrag von Ellysée (Traité de l'Élysée), Januar 1963

Materiale: kleine Karten 70 bis 84 (PF); große Karten 65 bis 77 (GF); Plan 13 (P); Hefte H bis L (L).

A - Die verschiedenen verfügbaren Träume.
 B - Ergebnis der Auflösung der REM-Schlafphasen des Traums (in Form von leuchtenden Sternen, von 0 bis 5).
 C - Ergebnis, das sich aus der Beantwortung der Fragen zu den REM-Schlafphasen ergibt (in Form von leuchtenden Punkten : grün für eine richtige Antwort, orange für eine teilweise richtige Antwort und rot für eine falsche Antwort).

Um einen Traum zu starten, klicken Sie auf die entsprechende Schattfläche.
 Wenn Sie noch keine Rätsel in diesem Traum gelöst haben, spielen Sie den ganzen Traum.
 Andernfalls werden nur die ungelösten Rätsel gespielt.

3. Bildschirm im Spiel



A - Gyroskop 360° betätigen oder stoppen.
 B - Sie können den Traum verlassen und Sie haben die Möglichkeit den Fortschritt zu speichern.
 C - Sie können sich die verfügbaren Hinweise für diesen Traum anschauen.
 D - Das Rätsel lösen, ohne es zu beenden.
 E - MNEMOSIA-Tür, die den Zugang zum Bildschirm ermöglicht, auf dem der Rätselcode eingegeben wird.

F - Mit weißem Hintergrund: Sie haben hier Dokumente gefunden; mit grünem Hintergrund: Sie haben alle verfügbaren Dokumente für dieses Rätsel gefunden.

Wie es gespielt wird:

Ein Traum besteht aus 2 oder 3 REM-Schlafphasen.
 Während jeder REM-Schlafphase bietet Ihnen die Anwendung einen Text zur Einstimmung und führt Sie dann an einen Ort, an dem das Rätsel gelöst werden kann:
 - oder durch eine 360°-Aufnahme eines historischen Ortes, den Sie suchen müssen, indem Sie die verschiedenen versteckten Punkte je nach Interesse anklicken können (normalerweise zwei oder drei).
 - oder durch ein Standbild.




Nehmen Sie die vorgeschlagenen Elemente entweder direkt oder durch Anklicken der Punkte je nach Wunsch. Dann ist es an Ihnen, das Rätsel dieser REM-Schlafphase zu verstehen und zu lösen, indem Sie einen 3- oder 4-stelligen Code finden.

In jedem Ort finden Sie die MNEMOSIA-Tür, an der Sie den Code eingeben können. Um zu erfahren, welche Art von Code (3- oder 4-stellig) Sie suchen müssen, können Sie auf diese Tür klicken.



Wenn Sie den richtigen Code gefunden haben, werden Ihnen zwei aufeinander folgende Multiple-Choice-Fragen gestellt. Es ist Ihre Aufgabe, die Antworten in den bereitgestellten Dokumenten zu finden (bei einigen Fragen können Sie mehr als eine Antwort auswählen).

Dann werden Sie entweder an den Ort der nächsten REM-Schlafphase geschickt, oder, wenn der Traum vorbei ist, kehren Sie zum Startbildschirm Ihres Spiels zurück.




Die Symbole:



 Dies ist das MNEMOSIA-Symbol, die Karten mit diesem Symbol sind die MNEMOSIA-Karten und geben Ihnen die Richtung vor, um das REM-Schlaf-Rätsel zu lösen.
 Mit der MNEMOSIA verbundene Karten.
 Dieses Symbol zeigt an, dass dieses Element nicht zur Lösung des REM-Schlaf-Rätsels verwendet wird.

 Nehmen Sie diese Dokumente:


[ 47] -  59] bedeutet zum Beispiel „nehmen Sie die Karte Nr. 8 (PF), die Karte Nr. 9 (GF) und das Heft B (L)“


[ 47] -  59] Bedeutet Karten 47 bis 59 (PF).

 05 Karte Nr. 5 (PF).  6F8 Karte Nr. 8 (GF).  4P Plan Nr. 4 (P).

 E Heft E (L).  Zeichen Nr. 1 (J).

 Sie können dieses Dokument mit einem Filzstift beschriften.
 Reproduktion eines historischen Dokuments.




 Dokument erstellt, in dem Sie historische Informationen finden.

 Dokument ohne historische Informationen, erstellt für das Rätsel.

MISCHEN SIE KEINE KARTENDECKS UND ÖFFNEN SIE KEINE PLANE UND HEFTE, BEVOR SIE DAZU AUFGEFORDERT WERDEN.

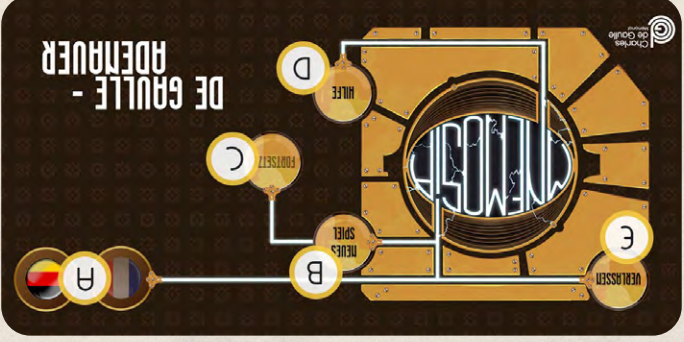
Zusätzlich zu dem in diesem Kasten bereitgestellten Material ist es erforderlich, die MNEMOSIA-App zu verwenden.

Diese Anwendung gibt es in drei Versionen:

-  die Android-Version zum Herunterladen aus dem PlayStore
-  die iOS-Version zum Herunterladen aus dem AppStore
-  die im Internet verfügbare Web-App-Version www.mnemosta.com

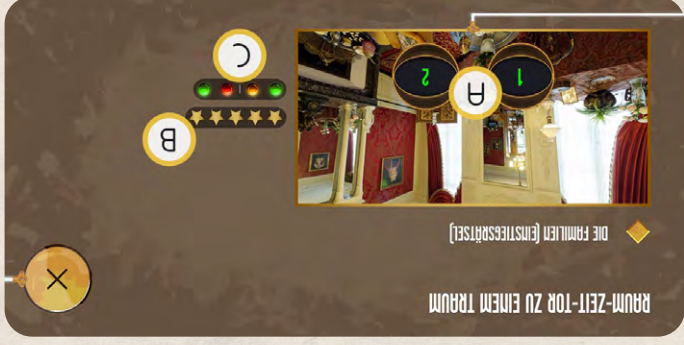
Funktionsweise der Applikation:

1. Startbildschirm der App



- A - Sprachauswahl: Sie können zwischen Französisch und Deutsch wählen.
- B - neues Spiel: Sie können ein neues Spiel erstellen, indem Sie einen Teamnamen und einen Avatar wählen.
- C - fortsetzen: Sie können ein Spiel fortsetzen, indem Sie auf den entsprechenden Teamnamen klicken.
- D - Hilfe: Hier finden Sie die rechtlichen Hinweise.
- E - verlassen: Sie können die App verlassen.

2. Startbildschirm eines Spiels



2063. Die Weltausstellung soll in Strabburg-Kehl in Kooperation mit einer deutsch-französischen Organisation stattfinden. In diesem Zusammenhang hat ein binationales Forschungsteam eine «Geschichts-Traum-Maschine» namens MNEMOSIA entwickelt, die der Öffentlichkeit vorgestellt werden soll. Einige Wochen vor der Ausstellung ruft das Team Sie auf, sich als Testperson zur Verfügung zu stellen. Die MNEMOSIA-Maschine ermöglicht es den Nutzenden, die Geschichte neu zu erleben, indem Sie sich von einem Ort zum anderen und von einer Zeit zur anderen bewegen. Um Ort und Zeit zu wechseln, müssen die «Träumenden» jedoch Raum-Zeit-Brüche durch spezielle, mit Codes versehene, Türen nutzen.

Episode «Charles de Gaulle - Konrad Adenauer»:

In dieser Box finden Sie die notwendigen Elemente, um mit der Episode «Charles de Gaulle - Konrad Adenauer» zu spielen, die speziell für die Charles-de-Gaulle-Gedenkstätte (Colombey-les-Deux-Eglises) im Rahmen ihres deutsch-französischen Programms 2021 entwickelt wurde und vom Deutsch-Französischen Bürgerfonds unterstützt wird.

Das Ziel des Spiels:

MNEMOSIA ist ein «escape game». Man muss Rätsel lösen, um durch Raum und Zeit zu reisen und verschiedene Momente in der Geschichte der Menschheit zu entdecken. In dieser Folge werden Sie die jeweiligen Persönlichkeiten, das Leben und die Taten von Charles de Gaulle und Konrad Adenauer anhand von 14 Rätseln entdecken, die in 5 Träume unterteilt sind.

Material:

- 88 kleine Karten (58x88mm) [PF in den Regeln]
- 80 große Karten (80x120mm) [CF in den Regeln]
- 12 Rätselhefte [L in den Regeln]
- 13 Pläne (2 A2 Format und 11 A3 Format) [P in den Regeln]
- 4 Sätze von Spielsteinen [I in den Regeln]
- Diese fünf Arten von Dokumenten bilden das Traummaterial des Traums
- dieses Regelheft
- einen löschbaren Whiteboard-Marker
- Schreibblock mit abnehmbaren Blättern

Charles
de Gaulle
Memorial

DE GAULLE - ADENAUER

MEMORIAL

GAULTIER JULIY
ALEXANDRE NESS

