



LE FORT
BOYARD
2007

france
2

LES RÈGLES DU JEU 2007

Une équipe de 6 candidats, bénévoles et personnelles soutenant une même association, doit faire preuve d'ingéniosité, de force et de courage pour remporter des épreuves qui lui donneront accès au trésor tant convoité : les Boyards du fort. L'émission débute de jour par les épreuves mais se termine dans la magie de la nuit avec la Salle du Trésor.

1 • Les Épreuves

Pour entrer dans la Salle du Trésor, l'équipe doit déverrouiller les serrures qui la protègent.

Les clés s'obtiennent en réussissant des épreuves physiques ou en répondant correctement aux énigmes du Père Fouras.

Si un candidat ne sort pas d'une épreuve avant la fin du temps imparti, il est fait prisonnier et envoyé dans les cachots de Fort Boyard.

Attention, avec seulement 5 clés obtenues, la grille s'entrouvre en ne libérant qu'un accès minimum, ce qui limite considérablement la prise des Boyards. Avec 6 clés, l'accès limité pénalise toujours les allers-retours vers le trésor. Pour que la grille s'ouvre entièrement, 7 clés sont nécessaires.

Cette année, de nouvelles cellules attendent les candidats : **Boulets à la mer, Ring, Salle d'armes, Pince, Le chinois, Métier à tisser, Tableaux, Sacs.**

2 • Nouveau : La Salle du Cryptogramme

Avant de se lancer dans les aventures, l'équipe peut tenter de récupérer un coffret rempli de Boyards qui complétera avantageusement le trésor ramassé en fin d'émission.

En parallèle, les éventuels candidats faits prisonniers lors des épreuves devront affronter le parcours de leur libération qui est semé d'embûches et d'animaux peu agréables.

Le coffret est enfermé dans des mâchoires d'acier dans les sous-sols du fort, dans la **Salle du Cryptogramme**. Pour débloquer les mâchoires, l'équipe doit décrypter une phrase codée. Mais la matrice nécessaire au décodage se trouve dans une des citernes du fort. Un des candidats a donc été envoyé pour plonger en apnée récupérer les éléments nécessaires et les montrer à son équipe à travers un hublot. Encore faut-il avoir un bon souffle et réussir à communiquer tout cela dans le temps imparti.

De plus, le coffret que les candidats auront éventuellement libéré est fermé par une serrure dont la clé se trouve parmi six autres, mélangées au trésor du fort. Ce n'est qu'à la fin de l'émission, après la collecte des Boyards, que l'équipe pourra tenter d'ouvrir le coffret avec les clés ramassées. Elle pourra essayer autant de clés que de candidats rentrés dans la Salle du Trésor. Si un ou plusieurs candidats doivent être sacrifiés contre des indices du mot-code, ce sera autant de chances de moins pour tenter d'ouvrir le coffret. Suspense jusqu'au bout de l'émission.

3 • Les Aventures

Chaque aventure que les candidats vont vivre leur donne la possibilité de remporter un indice. C'est avec ces indices que l'équipe doit déduire le mot code du jour, nécessaire pour déclencher la chute du trésor.

Gagner le maximum d'indices est d'autant plus important qu'un échange contre des clés manquantes peut s'avérer nécessaire ou stratégique pour l'ouverture de la grille. Les nouvelles aventures qui attendent les candidats sont, en intérieur : **Mono-chaise**, en extérieur : **Echelle de corde**, dans la cour intérieure : **Toile d'araignée** et **l'Équilibre** et dans la cour extérieure : **Taquin Marin**.





Anne-Gaëlle Riccio
et Olivier Minne

Le fort en chiffres, ce sont...

220 émissions françaises reprises et diffusées dans le monde entier
plus de 1.100 émissions produites dans le fort pour 26 pays différents avec leurs animateurs et leurs candidats
21 langues qui ont résonné dans le fort
10 alphabets différents qui ont été installés dans la Salle du Trésor
plus de 6.000 candidats du monde entier
plus de 3 ans de tournage cumulé
200 épreuves et aventures inventées pour défier les candidats
2.000 coups de gong
plus de 15.000 épreuves et aventures que les candidats ont affrontées
3000 visites chez le Père Fouras
500 visites dans la fosse aux serpents
1500 manipulations de mygales
et 800.000 Boyards ramassés

Le fort, c'est aussi, pour une saison de tournage français :

120 personnes travaillant sur le fort
35 corps de métier
20 caméras
Une trentaine de mygales
Une trentaine de scorpions
Une cinquantaine de batraciens
Une vingtaine de criquets
2 à 3 kilos de vers
100 blattes
Des milliers de mouches
150 reptiles
120 rats
2 gros rats de Gambie
Une cinquantaine de souris

4 • Le Conseil

Les candidats entrent dans le Conseil pour affronter et défier les Maîtres des Ténébres.

Gagner des duels est indispensable pour récupérer le temps si précieux dans la Salle du Trésor pour la collecte des Boyards.

5 • La Salle du Trésor

Pour entrer dans la Salle du Trésor afin d'écrire le mot code et provoquer la chute du Trésor, il faut en ouvrir l'accès.

C'est le nombre de clés placées dans les serrures qui détermine la hauteur de cet accès.

Mais attention, si des candidats non vigilants ne ressortent pas avant sa fermeture, ils se retrouvent enfermés.

Une herse bloque alors la sortie des tigres mais provoque la perte totale et définitive de tous les Boyards amassés.



Un jeu original de
Jacques Antoine
Jean-Pierre Mitrecey
Pierre Launay

Animé par
Olivier Minne
et **Anne-Gaëlle Riccio**

Réalisé par
Bernard Flament
Mouche Emmanuel Journal

Producteur Délégué
Denis Mermet

Production artistique
Pierre Godde
Yann Le Gac
Frédéric Talfumière

Produit par
Adventure Line Productions

Avec la participation
du **Département de la Charente-Maritime**
Directeur de l'unité de programmes Variétés
et Divertissements de France 2
Nicolas Pernikoff

Conseiller de programmes Variétés
et Divertissements de France 2
Pascale Didelet



l'air est plus vif sur



Attachées de presse :

France 2 - **Solène Evrard** - 01 56 22 54 59
s.evrard@france2.fr

ALP - **Stéphanie Clément** - 01 41 86 14 69
stephanie.clemente@alp.tv

Supplément à France 2 Hebdo

Édité par la Direction de la Communication de France 2,
7, Esplanade Henri de France - 75907 Paris CEDEX 11

Directeur artistique des Éditions : Philippe Baussant

Conception et réalisation : **Valérie Meylan**

Rédaction : **Laure Barillon**

Photos France 2 : **Gilles Scarella** et **Jean Pimentel**

Chef du service des Éditions : Marie-Jo Fouillaud

Directrice de la Communication : Christine Delavennat

Directrice adjointe en charge du service de Presse : Pascale Brunetti

Directeur de la publication : Patrick de Carolis

Impression BLEU MARINE - n°ISSN 1764-1608 - mai 2007