

Le carrefour francophone

par Louise Beauséjour

Un grand jeu pour le camp d'été

Les guerriers zoulous

(Jeu créé par Ron Brandow et Bill Koopmans et publié dans *The Leader* June/July 1998)

La stratégie, le travail d'équipe et l'honneur. Ce sont les ingrédients de base de ce grand jeu passionnant. Vos scouts ou vos aventuriers adoreront jouer à ce jeu durant leur camp d'été.

Il faut environ quatre heures pour réaliser ce jeu et une limite de temps doit être imposée. Définir tout d'abord une aire de jeu assez vaste, idéalement composée d'une zone boisée et d'une zone à découvert.

Mise en place

Diviser votre troupe en deux équipes égales et remettre des brassards de couleurs différentes à tous les participants : le clan des loups (rouge) et le clan des couguars (bleu). Quant aux gardiens de prison, ils devraient porter un brassard jaune. Distribuer à chaque participant au moins une « vie », représentée par un jeton bleu ou un jeton rouge selon le clan. De plus, remettre à chaque clan 10 jetons additionnels, les joueurs n'ont pas à recevoir tous le même nombre de jetons, laisser l'équipe décider à qui iront ces jetons additionnels.

Chaque clan doit choisir un emplacement pour sa prison qui devra demeurer au même endroit pour toute la durée du jeu. Les stratégies varieront et les équipes peuvent établir leurs propres règles internes. Par exemple, un clan peut décider de changer son gardien de prison ou son chef de clan une fois ou plusieurs fois durant le jeu. Certains participants peuvent être des « éclaireurs » dont la mission sera d'espionner pour repérer les guerriers ennemis et l'emplacement de la prison; d'autres seront des « attaquants » qui combattent et capturent les membres du clan rival.

Après avoir expliqué les règles, envoyez vos scouts préparer leur dîner, cette période leur donnera suffisamment de temps pour élaborer leur plan et de leur stratégie.

Mise au jeu!

Les joueurs peuvent se déplacer partout à l'intérieur des limites de l'aire de jeu. Une bataille a lieu lorsqu'un membre d'un clan touche à un membre du clan opposé.

Comment décider du gagnant? En faisant trois manches de « Roches, papier, ciseaux ». Le premier joueur qui remporte deux manches est le vainqueur de la bataille. Le perdant doit alors remettre une vie à son opposant (un

jeton de la couleur de son clan). Le joueur perdant ne peut participer à aucun combat jusqu'à ce qu'il soit à l'extérieur d'un diamètre de deux mètres de son opposant. Personne ne peut utiliser les jetons de l'équipe adverse comme « vie ». Un participant qui se retrouve sans jeton de « vie » et qui perd à nouveau au jeu « Roche, papier, ciseaux » est conduit en prison.

Retrouver la liberté!

Pour faire sortir de la prison un membre de son clan, il faut affronter le gardien de prison au jeu « Roche, papier, ciseaux ». Si le gardien gagne, l'adversaire doit remettre une vie, si l'attaquant gagne, le gardien doit libérer un des membres du clan. S'il n'y a plus de prisonniers, le gardien ne peut participer à aucune bataille. Le gardien ne peut attaquer personne, son rôle est uniquement de garder les prisonniers. Un prisonnier doit être libéré après être passé 15 minutes en prison.

Le meneur du jeu a en sa possession 14 contenants numérotés pour chaque clan, sept de ces contenants contiennent cinq vies et sept des contenants contiennent un jeton or additionnel où est inscrite une lettre du mot gagnant « gagnant ». Les membres des clans peuvent, en échange de quatre vies, acheter un jeton au meneur de jeu en spécifiant le numéro du contenant. Le meneur de jeu pigera à l'aveuglette dans le contenant choisi pour en retirer un jeton et le remettre au joueur. Si un joueur a déjà acheté le contenu de la boîte, l'acheteur n'obtiendra rien

Qui gagne?

La première équipe à rassembler les lettres « gagnant » et à les remettre par l'intermédiaire du chef de clan au meneur de jeu est déclarée vainqueur. X

– Louise travaille pour le Conseil du Québec à titre de traductrice et a oeuvré comme bénévole au sein de l'organisation pendant plus de 18 ans.

**Pour faire sortir
de la prison
un membre de
son clan, il faut
affronter le gardien
de prison au jeu
« Roche, papier,
ciseaux ».**