

# Impôt au suzerain

- Durée : 1h30
- Type d'activité : Grand jeu
- Tranche d'âge : Louveteaux (de 8 à 12 ans)
- Source : Tabou

## Description

### Déroulement :

Au Moyen-Age, chaque seigneur avait construit son château au sommet d'une colline et l'avait entouré de solides murailles et d'une douve remplie d'eau. Un pont-levis permettait aux visiteurs d'accéder à la cour principale de la forteresse. Des soldats étaient chargés de surveiller les abords du château. Beaucoup de ces forteresses étaient imprenables mais qui dit imprenable, dit difficile d'accès. A l'époque, les chemins n'étaient pas sûrs. Des brigands pillaient les voyageurs imprudents, surtout si ceux-ci transportaient de l'or ou des bijoux ou voyageaient seuls. Une fois par mois, les seigneurs devaient payer l'impôt à leur suzerain ou à leurs voisins, c'est-à-dire que des messagers parcouraient le pays dans tous les sens pour réclamer de l'argent ou transporter celui-ci.

**Jeu :** - 4 équipes de chevaliers (5 / 6 loups) - 2 équipes de brigands (1 pour 2 messagers) Chaque équipe de chevaliers construit sa forteresse. Celle-ci doit être munie d'une porte facilement accessible qui sera défendue en permanence par un gardien se trouvant à moins de vingt pas (10 mètres) d'elle. Il empêche les brigands de s'attaquer aux messagers qui approchent du château. Il ne transporte jamais d'argent. S'il touche un brigand, celui-ci doit lui remettre une des pièces de son trésor. Un loup est le seigneur de chaque équipe. C'est lui qui gère sa fortune et qui envoie ses messagers dans le pays. Les messagers doivent déposer une somme d'argent (entre 2.000 et 6.000 deniers en billets) dans la forteresse de chacun des seigneurs voisins, ainsi que chez le suzerain (un chef). Des brigands rôdent dans les bois à la recherche du butin. Ils ont choisi une cache secrète et attaquent les messagers qui traînent en route. Si un messager est touché, il fait une prise avec son adversaire. Les autres joueurs doivent se trouver à plus de dix pas (5 mètres) des combattants. Si le brigand gagne, il emporte le billet. S'il perd, il doit remettre un bijou ou une piécette des brigands au messager gagnant. Le messager peut être touché par un autre adversaire après 10 crocodiles (= le temps de dire tout haut un crocodile-deux crocodiles-trois crocodiles, etc) Après un temps déterminé, on compte combien de billets ont été conduits au bon endroit et quel est le butin des brigands.

---

### Matériel :

Des billets de 10.000, 5.000 et 2.000 deniers valeur totale : 600.000 deniers environ) Pour les seigneurs : plusieurs billets de dépôt pour les seigneurs voisins et pour le suzerain : seigneurs : 150.000 deniers chacun Pour les brigands : un trésor (bijoux ou piécettes) : un objet = 5.000 deniers Un trésor composé de pièces en chocolat, de bijoux de pacotille ou de pâtes sèches pour les brigands

---

Créée le : 30/11/2018

Mise à jour le : 26/02/2023

Auteur : Lemming