

Civilizations

- Durée : journée
- Type d'activité : Petit jeu
- Tranche d'âge : Éclaireurs (de 12 à 16 ans)
- Source : Tabou

Description

Déroulement :

-VILLES : chaque patrouille sera une civilisation. Chaque patrouille aura une ville. Cette ville est un camp (non fortifié à la base). Il doit en permanence y avoir une personne minimum à la ville.

-FORCE DU SCOUT : chaque scout a une certaine force, un peu comme au stratégo. Cette force dépend de ses armes (sur chaque carte « arme » est noté le nombre de points de force associé). Il y a une distinction entre les armes légères (ex : gourdin, arc) et les armes lourdes (ex : char, catapulte).

On ne peut utiliser que deux armes au maximum car on n'a que deux mains. De plus, on ne peut pas utiliser deux armes de la même catégorie (donc au maximum une lourde et une légère). La force d'un individu est donc égale à la somme des points de son arme lourde et de ceux de son arme légère (si il n'a pas d'arme, sa force est nulle). Au début du jeu, les scouts ont tous des armes rudimentaires (pierres et gourdins, force 1).

-CAMP CENTRAL DES ANIMATEURS : un camp fortifié est défendu par les animateurs (si un scout est touché, il doit s'éloigner pendant un moment). Si un scout rentre dans le camp, il peut se procurer des inventions, des matériaux, des armes ou des infrastructures diverses pour sa ville. Chaque patrouille reçoit au début le tableau (structuré en arbre) indiquant ce que chaque invention permet d'obtenir. ex : sur le tableau on voit que avec l'invention de la roue + métallurgie + équitation + bronze, on peut obtenir un char de 10 points de force (nous reverrons cet exemple en détail plus loin).

1) *Inventions* : (ex : la maçonnerie, la roue) Le scout rentre dans le camp des chefs, il demande l'invention de la roue. On donne cette invention sous forme de code (458), il peut donc transmettre ce savoir facilement à sa patrouille.

2) *Matériaux* : bronze et fer (fer > bronze). Bouts de laine (bleu et rouge). On peut en avoir en rentrant dans le camp des animateurs. Il y en a aussi dans la ville au début (ressources sous-sol).

3) *Autres* : à partir de ces éléments, il est possible d'acquérir différents objets utiles pour nourrir sa ville (grenier à grain, irrigation), pour la défendre (différents remparts), pour augmenter sa force perso (épée en fer, char,...). Donc pour avoir le char de 10, il faut entrer dans le camp, donner à l'animateur un bout de laine bronze et lui dire les codes (ex : 223, 458 et 836) ce qui prouve qu'il connaît la métallurgie la roue et l'équitation (tout cela est donc sur une feuille qu'ils ont au début c'est à eux de s'organiser dans la patrouille pour savoir ce qu'ils ont à faire).

-FAMINE : Un animateur passe voir tous les $\frac{3}{4}$ h si la ville est bien nourrie (c'est à lui de faire l'arbitre équitable). Si elle ne l'est pas, il demande à la ville de faire attention. Plus tard si les scouts n'ont pas redressé le tir, l'animateur prend un scout en otage jusqu'à ce que cela aille mieux. Pour nourrir sa ville, plusieurs possibilités. D'abord on peut acquérir des techniques (camp des animateurs) qui permettent d'irriguer ses terres ou de construire un grenier à grain. Il est aussi possible de chasser, c'est à dire attraper un animateur qui court avec un foulard dans le dos. Si la bête traquée se fait toucher, le scout pêche au sort une carte d'animal et se bat avec. (ex : loup force 3 nourriture 5, hérisson force 1 nourriture 1, mammoth force 10 nourriture 20, etc). Si le scout perd contre la bête traquée, il ne se passe rien. On peut imaginer qu'il y ait plusieurs bêtes traquées ou qu'elles ne jouent que lors des pauses du camp central.

- ATTAQUES DE VILLES : chaque ville possède au départ trois unités de défense (symbolisées par trois morceaux de bois taillés). Si un groupe de scouts attaque une ville et que le groupe d'attaque a 10 points de force (somme des forces des attaquants) de plus que la défense (remparts + force des défenseurs sur place), alors le groupe d'attaque s'empare d'une unité de défense de la ville. La patrouille qui prend la dernière unité de défense d'une autre patrouille prend cette dernière à son service (le seul moyen de survivre pour la patrouille qui a perdu sa ville est de s'associer à celle qui l'a battue).

- DEBUT DU JEU : après avoir expliqué et répondu aux questions, on donne à chaque patrouille une carte sur laquelle se trouve l'endroit du jeu. Chaque endroit où ils peuvent faire leur ville est repéré par une chemise en

plastique accrochée à un arbre. Les premiers arrivés sur les lieux choisissent leur endroit. Ci dessous le contenu de ces chemises:

1) (moyen) photo : plaine. Cote sous sol : 8/10. Cote climat : 6/10 (en théorie, une mauvaise cote de climat augmente la probabilité de famine).

2) (bon) photo : bord de mer. Cote sous sol : 8/10. Cote climat : 10/10

3) (mauvais) photo : montagne. Cote sous sol : 7/10. Cote climat : 3/10

4) (moyen) photo : forêt. Cote sous sol : 6/10. Cote climat : 8/10

-FIN DU JEU : La patrouille gagnante est celle qui aura rallié toutes les autres à sa cause.

Matériel :

- Papiers représentant les différentes ressources/armes/etc.

Créée le : 09/09/2022

Mise à jour le : 10/11/2022

Auteur : Narval NM046