Les belges contre César

- Durée : 24h
- Type d'activité : Grand jeu
- Tranche d'âge : Ados (de 12 à 18 ans)
- Source : Tabou

Description

Déroulement :

Contexte :

L’empire de Jules césar s’étend sur toute la gaule, toute ?...non, un petit village d’irréductibles gaulois résistent encore et toujours a l’envahisseur.

Leur secret, une boisson magique qui procure pour quelque temps une force surnaturelle. Leur potion magique est un secret bien gardé par leur druide Panoramix.

Le seul moyen pour vaincre ces gaulois et de leur supprimé cette avantage…Jules fait donc enlever Panoramix lors d’une de ses nombreuses cueillettes des les bois de Brocéliande et commence à rassembler ses troupes en Bretagne.

Désemparés sans Panoramix, les gaulois se demandent comment vaincre les armées romaines…

Une seule solution : demander l’aide des belges, qui sont (c’est bien connu…) le peuples le plus brave de toute la Gaule.

Les belges acceptent et arrivent…

Rien de mieux qu’une cervoise tiède après une bonne petite bagarre, une fois !

1ière partie :

Afin de déterminer quel peuple est le plus brave (et pouvoir distribuer armes et bonus), des concours inter-celtiques seront organisés :

-carré

-course relais avec obstacles qui tue (style course dans les malles tiré par le reste de la patrouille)

-tire a la corde

-et autres

A la fin de cette partie il faudra distribuer armes s’il y a lieu et bonus pour la 2ième partie.

2ième partie : combat contre les armées romaines

Cette partie-ci est bcp plus complexe mais sera le point fort du jeu de 24. Elle mêle un stratégo sur carte avec jeu à postes, jeu de camps, course d’orientation…

Principe : Chaque peuple (patrouille) recevra des points stratégiques(les bonus) à défendre autour du camp(+- 1km, max 2km). C'est points seront représentés sur une carte de la région au QG. Les romains en possèderont déjà une série d'autres.

Le but étant de repousser les armées romaines hors de Bretagne, pour cela chaque point stratégiques sur carte (et situé réellement à l'endroit indiqué) sera le lieux d'une épreuve en rapport avec le type de légions romaines présent sur les lieux.

Exemple : (liste non exhaustive car besoin d'une multitude de points)

•Catapulte : détruire des constructions basiques

•Combat arme caoutchouc avec ballon (choix des armes : glaive, fléau, boule au bout d'une chaîne fictive, masse, dague, etc…)

•Combat coton tige

•Lutte

•rapidité

•Agilité

Pour faciliter le déroulement il faut séparer le jeu en plusieurs phases avec +- 7-8 lieux avec de l'action. Les épreuves auront des durées différentes et chaque patrouille pourra aller à max 3 endroits par phase. phases de. Les patrouilles iront d'abord aux lieux de défense. Après chaque épreuve le lieux stratégique est soit perdu ou gagné soit ça reste en état si c'était une défense et qu'elle a été gagnée. Et de plus, ils récupèreront des indices pour la 3ième partie. Entre chaque épreuve, les patrouilles rentrent au QG pour donner les résultats (preuve écrite ou talkies) et voir ce qu'elle peut aller faire. A chaque phase, la carte évolue et l'armée romaine avance ou recule. Les épreuves peuvent être reprises de phase en phase mais pas au même endroit deux fois de suite.

Si les romains arrivent à proximité d'un camp fabriqué par les patrouilles, ils peuvent l'attaquer ou pas (jet de dés). Épreuves spécial : si perdu, la patrouille doit reconstruire un autre camp à un autre endroit avant la fin de la phase et est donc bloquée durant cette phase.

Le jeu se termine quand les armées romaines sont repoussées. Vu le déroulement du jeu, il sera facile de gérer le temps. Les talkies seront ici très utiles. Pour compliquer, on peut aussi ajouter une bande de mercenaires fauteurs de troubles.

3ième partie : délivrer Panoramix et s'emparer des impôts romains

Je conçois cette partie comme un jeu de nuit.

1.Les patrouilles devront déterminer l'endroit où se situe le camp de César avec des indices qu'ils auront récupéré sur les corps des romains tués dans la 2ième partie. Elles s'y rendent chacune de leur coté.

2.Là jeu d'approche complexifié : il n'y aura pas un camp mais trois avec deux animateurs dans chaque camp. Deux autres animateurs feront des patrouilles habillés en romains. Toutes les dix minutes, ils laisseront tombés des vêtements de romains à récupérer pour rentrer plus facilement. Chaque fois qu'une patrouille entière est dans un camp, elle reçoit un indice pour démasquer qui est Panoramix car celui-ci a été envoûté par un philtre et est au service de César habillé en romain (normalement un des deux patrouilleurs bon coureurs). Quand ils l'ont démasqué

il faut qu’une personne minimum de chaque patrouille pénètre dans chaque camp. Ils reçoivent alors l’antidote et doivent choper Pano pour le lui administrer.

3.quand Pano a retrouvé ses esprits: rassemblement et il donne a tous une charade imagée pour situer l’endroit où est le trésor.

Matériel :

-matos dépendant des épreuves -voiture pour déplacer les épreuves lourdes (combats) -déguisements pour tous, animés et animateurs -carte de la région: en 3d ça pète suffit d'acheter des fine plaque de frigolite a découper selon les iso-altitudes rajouter quelque élément de décors bien définir les lieux stratégiques -des pions ou des drapeaux représentant les différents protagoniste patrouilles et romains

---

Créée le : 10/09/2022
Mise à jour le : 01/03/2023
Auteur : Narval NM046