Sur la route de la Soie

- Durée : au moins 3h
- Type d'activité : Petit jeu
- Tranche d'âge : Grands enfants à grands ados (de 8 à 18 ans)
- Source : Tabou

Description

Déroulement :

Jeu de stratégie pour 2 à 60 joueurs.

Contexte :

"La Grande Route de soie" - c'est une création unique de l'humanité, une route transcontinentale qui liait des civilisations anciennes de l'Ouest et l'Est. Ces relations commerciales étaient pour chaque peuple non seulement profitables, mais elles favorisaient aussi la pénétration mutuelle de religions, de cultures et de progrès techniques, La première route du commerce de soie, qui a été nommée plus tard, au XIX siècle, par le géographe Ferdinand von Richthoven « la Grande Route de soie » a été frayée au II siècle. Elle a existé jusqu'au XVI siècle, Cette route commerciale a été aménagée avec meurtrières, tours de garde, et la surface de service était défendue par des troupes. Les habitants des villes anciennes situées le long de cette route ont vécu beaucoup de privations: incendie, famine, peste, guerres dévastatrices. Certaines villes ont disparu a jamais, d'autres ont survécu et ont charmé le monde par leur beauté et par leur richesse, par le bleu de leurs coupoles et par l'ornement ajouré de terre cuite des mausolées et des mosquées. Au cours des siècles étaient entendus, de loin, les bazars: grand bruit a plusieurs langues. Par les routes de caravanes couvertes de poussière étaient transportés, pour la vente aux Européens via les caravanes, la soie et les pierres précieuses, la teinture, l'or, l'argent, l'épice, les oiseaux et les animaux exotiques. « La Route de soie » était non seulement la route commerciale, mais également la rencontre de deux civilisations différentes - l'Est et l'Ouest, C'était un croisement de différentes traditions, confessions religieuses, progrès techniques et scientifiques.

XIIe siècle. Six équipes de marchands vénitiens, les caravanes, transportent chacune un produit spécifique à ramener chez soi, pour en faire profiter ses clients occidentaux :

- Épices
- Parfums
- Coton
- Porcelaine
- Papier
- Soie

But du jeu : Ramener le plus vite possible ces produits en occident, via la route de la soie : c'est-à-dire être la première équipe à parcourir le parcours. Amener tous les marchands à l'arrivée.

Etapes :

Chaque équipe (caravane) est constituée de 10 joueurs (marchands). Ils ont chacun un chapeau représentant leur

propre produit (une couleur par équipe, par exemple). La carte de la route à parcourir se trouve au centre du terrain de jeu. Le terrain de jeu est lui-même la route à parcourir. La carte, où chaque marchand est représenté par un objet de la couleur de son équipe (par ex. Des cubes Légo Duplo), est donc le modèle réduit de ce qui se passe sur la route, où chaque marchand à un chapeau représentant son équipe.

La carte est le modèle réduit du terrain de jeu. C'est là que se déroule la stratégie, car on peut voir l 'ensemble du jeu et agir en conséquence. Chaque équipe y joue chacune à son tour. Les pions ont la couleur de leur équipe et sur chacun d'eux se trouve le nom de celui qu'il représente. Le pion de Thomas, par exemple, sera rouge comme son équipe (les épices) et sera noté de son nom (Thomas). Seul un membre de chaque équipe peut décider de l'avancement des pions pour son équipe. Il est appelé « Gouverneur ». On est Gouverneur à tour de rôle dans chaque équipe.

On avance un seul pion de sa couleur à chaque tour. On ne peut, cependant, utiliser qu'un pion placé sur le haut d'une pile. Le nombre de cases à avancer est déterminé en fonction du nombre de pions de cette même pile. Si le pion est seul sur une case, il avance d'une case. S'il se trouvent deux pions en dessous de lui, il avance de trois cases. C'est-à-dire que s'il se trouve sur une pile de 3 pions, il avance de trois cases. Les pions situés en dessous de lui sont donc bloqués et doivent attendre d'être au-dessus de la pile pour êtres déplacés. On ne fait qu'avancer.

Après réflexion, « Tom », le Gouverneur, décide de déplacer un pion du nombre de case donné. Le pion d'un membre de son équipe, « Marie » par exemple, peut avancer de deux cases car elle est située sur une pile avec un pion en dessous d'elle. Il prend son pion personnel « Tom » (mis hors-jeu pendant qu'il était Gouverneur) et le place sur la carte à l'endroit où celui de Marie doit aller, soit deux cases plus loin. Le Gouverneur met le pion de Marie hors-jeu : elle devient la Gouverneur et Tom redevient celui qu'il était avant d'être Gouverneur et se place à l'endroit destinée au pion de Marie. Il va prévenir Marie de son avancement (qu'il effectue à sa place) et Marie vient près de la carte pour jouer un autre pion de son équipe lorsque ce sera le tour de son équipe.

Note : si aucun avancement n'est possible (du fait qu'aucun pion de son équipe n'est au-dessus d'une pile), le Gouverneur peut décider de passer son tour, restant le Gouverneur au tour suivant et espérant qu'un des pions de son équipe se libérera. Mais il peut également faire avancer un pion d'une équipe adverse. La Gouverneur « Julie » voit son équipe bloquée : elle déplace un pion d'une équipe concurrente, en avertit le propriétaire du pion qu'elle a déplacé. Celui-ci se déplace selon la règle d'avancement (par exemple de trois cases car il est situé sur une pile avec deux pions en dessous de lui) et va lui-même trois cases plus loin sur la Route, sans évidemment devenir Gouverneur. Il laisse le Gouverneur de l'équipe adverse l'ayant déplacé, ici « Julie », rejouer au tour suivant.

Sur la Route de la Soie : c'est le terrain de jeu, dont la carte est la miniature. Les déplacements qui se décident sur la carte se réalisent à l'identique sur cette Route. Elle est constituée de plusieurs arrêts, les « Villes » :

Shanghai (Début)

- Suzhou
- Kashgar
- Urumqi
- Turfan
- Dunhuang
- Jiayuguan

- Xiahe
- Lanzhou
- Xi'an
- Beijing
- Kashi
- Kuqa
- Dunhuang
- Xinjiang
- Tianshui
- Gansu
- Miran
- Cherchen
- Niya
- Khotan
- Yarkand
- Ouroumtchi
- Koutcha
- Aksou
- Obeh
- Farah

…

Venise (Fin)

(Note : les noms de ces villes sont imaginaires.)

Ces arrêts sont représentés par des panneaux notés du nom de la ville correspondante. À chaque ville se trouve un « Maître du Lieu » (animateur) habillé pour la circonstance et proposant aux marchands vénitiens un divertissement. À chaque ville donc, se trouve un animateur avec un petit jeu, jouable en moins de cinq minutes à deux où à plusieurs. (Voir Annexe pour les jeux.)

« Max » est Gouverneur : il a avancé le pion d’un membre de son équipe, « Louise ». Il prend la place qu’il a réussi à obtenir, deux cases plus loin, à « Turfan ». Louise, qui était à « Kashgar », et qui a permis à Max d’avancer, devient Gouverneur et se dirige vers la Carte pour diriger le jeu le temps d’un tour. Max, lui, jouera au petit jeu de Turfan, en attendant que Louise ou un autre membre de son équipe le fasse avancer. Il quittera alors la ville de Turfan pour le rôle de Gouverneur, et ce rôle pour une autre ville lorsqu’il aura trouvé où se déplacer, etc.

Lorsqu'il arrive à une ville, le marchand (le joueur) dépose son chapeau à l'entrée (devant le panneau de la ville) pour marquer qu'il y est. S'il s'y trouve déjà un (ou des) chapeau(x) (et donc un/des joueur(s)), le joueur entrant dépose son chapeau SUR le(s) chapeau(x) de celui (ceux) qui s'y trouve(nt) déjà. Ceux-ci ne peuvent plus avancer, car, comme sur la carte, seul le pion (le chapeau) du dessus peut se déplacer. Les joueurs du dessous sont contraints de jouer au petit jeu jusqu'à ce que la voie soit libre… (Cf. Les Délices de Capoue !)

Note : il se peut que certains membres d'une équipe restent longtemps dans la même ville. Pour éviter qu'ils en meurent d'ennuis, chaque membre marchand à un « Pousse-pousse » : une carte à cocher avec cinq cases libres que remplissent les Maîtres du Lieu (Animateurs) lorsque les marchands de passage réussissent un petit jeu (une case remplie par jeu réussi). Une fois remplie, elle permet à ses heureux possesseurs de mettre leur chapeau au-dessus du tas de chapeaux (et donc, sur la carte, de faire passer leur pion au-dessus des autres de sa pile). Les joueurs peuvent également en faire profiter un autre membre de son équipe. Ce changement se réalise à des moments précis : après chaque tour complet, c-à-d lorsque chaque équipe a déjà joué une fois, deux fois, etc. Un coup de sifflet sera effectué à ce propos. Les changements effectués et reportés sur la carte, le jeu continue. Si plusieurs changements sont à effectuer sur la même pile, c'est une prise foulard qui départage.

Fin du Jeu : Le jeu se finit lorsque chaque équipe de marchand, une caravane complète, arrive à Venise, ville d'arrivée. Les premiers sont les vainqueurs, mais le jeu continue jusqu'au dernier groupe. Sur la carte, l'ensemble des pions de l'équipe sera donc sur la case Venise. L'arrivée se trouve après la dernière case du jeu. Il n'est pas nécessaire d'atteindre l'arrivée par un nombre exact.

La case Tremplin : lorsqu'un pion arrive sur cette case, le joueur (le Gouverneur) avance à nouveau du même nombre de cases que précédemment. S'il lui a fallu deux cases pour y arriver, il avance encore de deux cases après la case Tremplin.

Annexes : idées de petits jeux par villes (un par animateur)

La Tour Menacée : (Deux joueurs ou plus. Matériel : Un couteau, un œuf cuit dur, du sel sur une assiette) Le sel est déposé sur l'assiette en un monticule sur lequel est posé l'œuf. Les joueurs doivent retirer le sel à l'aide du couteau à tour de rôle, sans faire tomber l'œuf. On gagne si on a réussi à ne pas le faire tomber.

Colin-maillard au goût. (Deux joueurs ou plus. Matériel : des aliments à faire deviner, des cuillères.) Les joueurs aux yeux bandés d'un foulard doivent deviner au goût les aliments que le meneur leur propose de goûter. Variante : Colin-maillard au son, Colin-maillard au toucher, Colin-maillard à l'odeur…

Kim : (Deux joueurs ou plus. Matériel : Couverture, une vingtaine d'objets divers.) Le meneur de jeu dépose quinze à vingt objets sur une couverture qu'il recouvre. Les joueurs peuvent observer les objets pendant trente ou soixante secondes. Le meneur dissimule les objets et les joueurs doivent transcrire de mémoire en trois minutes la liste des objets exposés.

Indices (Deux joueurs ou plus. Matériel : fiches avec dix indices permettant de découvrir une date, un lieu ou un personnage célèbre, voire un objet.)

21 : (Deux joueurs ou plus. Matériel : jeu de carte.)

La Mourre : (Deux joueurs ou plus.) Les deux joueurs se tiennent face à face, la main droite en avant. Chacun doit, en même temps que son adversaire, montrer un nombre de doigts tout en prononçant un chiffre de 1 à 10. L'un des joueur marque un point lorsque le total des doigts montrés par chacun d'eux est égal au chiffre qu'il a prononcé. Par exemple le joueur A dit « 5 » et montre 4 doigts, tandis que le joueur B dit « 6 » et montre 1 doigt. Le joueur A marque 1 point puisque 4 + 1 = 5 (et non 6). Les joueurs comptent leurs points sur la main gauche et, très vite, continuent à énoncer de nouveaux chiffres pour accompagner les gestes (un geste par seconde environ). Le zéro est désigné par le poing fermé. On convient à l'avance le nombre de point à obtenir pour gagner la partie.

Chi-Fou-Mi ou Pierre-Papier-ciseaux : (Deux joueurs ou plus.) Variante de La Mourre.

Le Morpion : (Deux joueurs. Matériel : Papier quadrillé et deux crayons.) Chaque joueur trace à tour de rôle, l'un une petite croix, l'autre un rond, dans un carré formé par le quadrillage du papier. Le jeu consiste à tracer une suite ininterrompue de cinq croix ou cinq ronds horizontalement, verticalement ou en diagonale. Lorsqu'un joueur y est parvenu, il réunit les cinq signes par une ligne droite et marque 1 point. Le gagnant est celui qui compte le plus de points ou simplement qui réussit le premier à aligner ses cinq signes. On peut utiliser les signes déjà barrés pour faire une nouvelle ligne.

Les Allumettes : (Deux joueurs ou plus. Matériel : une boîte pleine d'allumettes.) Les joueurs étalent devant eux les allumettes. Ils en retireront, à tour de rôle une, deux ou trois au choix. Le gagnant est celui qui enlève la dernière allumette. (Il suffit de laisser quatre allumettes pour gagner…)

Le Jeu de Marienbad : (Deux joueurs ou plus. Matériel : une boîte pleine d'allumettes.) Seize allumettes sont alignées sur quatre rangées de sept, cinq, trois et une. Chaque joueur prend, à son tour, autant d'allumettes qu'il le désire dans une seule rangée. Le but du jeu est, ici, de laisser prendre à l'adversaire la dernière allumette. Parmi les solutions possibles, il faut, pour être sûr de gagner, laisser à l'adversaire la séquence 1, 2, 3 (en trois rangées) ou les égalités 3-3 ou 2-2 (sur deux rangées).

Dominos. (Matériel : un jeu de dominos.)

Etc.

Matériel :

- Une (très) grande prairie (La Route de la soie)
- Une table avec une carte (La Carte de l'itinéraire)
- Des pions emboîtables (un par joueur) de couleurs différentes (une par équipe)
- Des chapeaux (un par joueur) de couleurs différentes (une par équipe)
- Des panneaux de villes (autant que d'arrêts) Des papiers à cocher (un par joueur)
- Un trampoline + Tous les matériaux nécessaires pour les petits jeux.

Créée le : 11/09/2022
Mise à jour le : 28/02/2023
Auteur : Narval NM046