# Jeu apocalypse zombie

- Type d'activité : Petit jeu
- Tranche d'âge : Pour tous les âges

## Description

Déroulement :

**Jeu apocalypse zombie**

**Thème :** Zombie, mais peut aussi être hunger games, fortnite. Tout film, livre ou jeu vidéo de survie.

**Type :** Cache-cache amélioré

**Lore :** On est dans la mouise !! Les zombies nous envahissent. Du moins c'est ce que les papiers concernant la simulation me disent. Aujourd'hui, vous êtes nos sujets de tests mouhahah ! On va vérifier vos aptitudes de survie dans un monde hostile, plus précisément, lors d'une hypothétique apocalypse zombie. Vous allez tour à tour jouez les zombies, et les survivants, dans un monde réservant bien des surprises. Ceci est une simulation, mais je vais vous demandez de signer un papier en cas de morsures, blessure par balle, et autres, un petit accident est vite arrivé, HA HA Ha.

**But :** Survivre avec une ration sur soi.

**Principe :** Chaque équipe va tour à tour interpréter les attaquants (zombies) et les attrapés (survivants). Les zombies comptent jusque 60 et les survivants vont aller se cacher durant le temps imparti. Le principe est simple, si un zombie touche un survivant, il devient lui-même zombie et pourchasse les autres survivants.

En plus de cela, les survivants peuvent trouvés des objets leur donnant plus de chance de survie. Ces différents objets seront dispersés dans la zone de jeu actuelle. Les manches durent entre 25 et 30 min. Il y a 3 zombies pour commencer.

Le survivant gagne à la fin du temps si il possède une ration de survie.

Lors de la préparation il vous faudra délimiter le terrain en mettant des pancartes « fin de zone d'expériences »

Il faudra aussi éparpiller les objets partout, pas trop visibles.

Chaque zombie possédera un signe distinctif : Bandan, gilet fluo, tout vêtements ou peinture reconnaissable.

Les objets :

Chaque objet doit être déchiré lors de l'utilisation afin de garantir le moins de tricherie possible.

Le fusil : permet de tuer un zombie, celui-ci doit alors revenir a la base et attendre 30secondes.Le survivant possédant le fusil doit crier Bang et le nom de la victime pour l'utiliser

Le leurre : Permet de ralentir le zombie, lorsque l'objet est utilisé, le zombie doit obligatoirement déchirer lui-même le papier avant de reprendre sa course. Le survivant doit crier attrape et lancer ou lâcher l'objet en question.

La ration : Le survivant doit l'obtenir avant la fin du décompte pour être considéré comme gagnant. Les rations peuvent se trouvées au QG (endroit ou sont les animateurs) ou auprès de marchands ambulants (animateurs se baladant). Afin de garantir que les zombies ne restent pas tout le temps près du marchand, il possède un fusil a balle illimitée pour tirer sur les « gêneurs ».

La radio : Lorsque le survivant la trouve et la ramène au QG, il gagne instantanément, cet objet est évidemment très bien caché.

De nombreux objets peuvent être rajoutés selon les parties, mais je limiterai le nombre d'objets différents par manche afin de ne pas trop complexifié le jeu.

L'idéal serait aussi d'avoir deux zones de « tests » ainsi lorsqu'une manche est terminée dans une zone, on passe à la suivante afin que les scouts ne voient pas ou sont posés les nouveaux objets de la première zone.

**Matériel :**

Pancartes pour délimiter les zones de jeu

Cartons ou papiers pour faire les objets

Ficelle pour délimiter le QG (les survivants ne sont pas invincibles dedans, c'est juste pour la personne possédant la radio)

Vieux talkie-walkie pour faire la radio

Signe distinctif pour les zombies

Un chrono visible

**Décorum :**

L'animateur expliquant le Lore et les règles serait un scientifique un peu fou, il faut donc un tablier de labos, lunettes, cheveux en pétards, ...

Les autres animateurs peuvent être des survivants, genre Rambo, ou des zombies, au choix.

Des munitions peuvent être disposées dans le QG, du sang vert éclaboussés, tous ce qui fait une bonne apocalypse zombie ?.

Une pancarte explicative comportant les différents objets et leur utilisation est non négligeable.

Matériel :

---

Créée le : 12/09/2020
Mise à jour le : 09/11/2022
Auteur : Mathieu Monoyer