

Grand jeu :

Apocalypse de Zombis

Par Alexandre Ménard

Scouts du District de Québec



Crédits : steamcommunity.com

Un virus de zombis a frappé la population et la majorité des gens ne sont désormais plus que des cadavres assoiffés de sang et désirant dévorer de la chair humaine. Tout le monde qui respire est infecté et ce n'est qu'une question de temps avant que la bête qui sommeille en eux ne soit réveillée.

Cependant, des vaccins ont été concoctés mais le convoi aérien qui les contenait s'est perdu et nul signe du remède n'est trouvable...sauf peut-être par quelque chanceux qui se trouvent où le produit s'est répandu.

Matériel nécessaire :

- Beaucoup de montres électroniques sur lesquelles on peut programmer un compte à rebours (voire plus bas pour les quantités).
- Des armes en mousse (épées, haches, bâton, etc.) qui sont sécuritaires
- Un ou deux pistolet à pétard avec des pétards.
- Des boussoles ou des cartes (si cette option est utilisée).
- Beaucoup de smarties/jujubes ou assimilées ainsi que des petits pots pouvant les contenir.
- Des costumes de zombi (optionnel) ou du maquillage (optionnel).

STRATÉGIE GAGNANTE : PRÉPARATION

Ayez pris du temps à l'avance du jeu de bien disposer les items, ou envoyez un animateur le faire pendant que des jeunes sont en train de jouer à un autre jeu, lorsqu'applicable. Assurez-vous toujours que les jeunes n'attendent pas après le jeu.

Règles du jeu :

Les règles se divisent en plusieurs parties :

1. Les règles des humains : Elles définissent comment se passe la vie d'un participant dans ce jeu; de quelle façon il peut perdre/mourir, combien de temps il joue, etc.
2. Les règles des zombis : Elles définissent comment ça se passe d'être un zombi, comment ils peuvent être vaincus et la quantité phénoménale qui doivent être vaincus. Le syndicat des zombis y est aussi expliqué! (Non.)
3. Règles des médicaments : Soigner des blessures est toujours gagnant. Vous trouverez là comment ça se passe.
4. Règles des vaccins : Tout le monde est infecté. Les vaccins pourront vous aider à survivre plus longtemps...il faut savoir comment ils fonctionnent.
5. Règles des armes : Il faut des armes pour tuer des zombis. Pour cela, il faut aussi que ces armes aillent des règles.
6. Positionnement : Et voilà quelques règles et façons de faire pour disposer joyeusement tout ce matériel sur le terrain afin qu'en plus de devoir gérer une horde de zombis, les participants se retrouvent à devoir retrouver le minium nécessaire pour survivre.

Règles des humains :

-Chaque participant a une montre sur laquelle est inscrite une valeur en temps. Cette valeur représente le temps qu'il lui reste à vivre avant qu'il ne se transforme lui-même en mort-vivant. Il peut arriver que des attaques de morts-vivants réduisent la durée du compte.

-Les humains peuvent s'entre-tuer entre eux ou attaquer les morts vivants, à condition d'avoir des armes. Les effets des armes sont indiqués plus bas.

-Les humains ont 3 points de vie à la base. Une arme fait une blessure (dont perdre un point de vie), une arme à feu fait 2 blessures (donc perdre 2 points de vie).

-Lorsqu'un humain tombe à 0 points de vie, il reste immobile couché par terre pendant une minute après quoi il se relève, réduisant de 5 minutes additionnelles son compteur. Des médicaments peuvent être utilisés pour soigner un humain ainsi blessé (voire médicaments).

-Infection : Tous les humains commencent avec une montre. Lorsque le jeu commence, ils doivent activer le compte à rebours, qui indique combien de temps il leur reste avant de mourir et de devenir un zombi. Lorsque le compte à rebours tombe à 0, le personnage se couche par terre et fait le mort 1 minute, après quoi il se relève en zombi et s'ajoute aux zombis.

Règles des zombis :

-Les moyens du bord : n'importe quel objet peut être utilisé pour « attaquer un zombi » lorsque ce n'est pas une arme acceptée, ceci dit, il faut simplement tendre l'objet au zombi et ce dernier devra la prendre dans ses mains et s'arrêter dix secondes avant de poser l'objet au sol et de recommencer à faire ce qu'un zombi fait. Contre des participants très débrouillards, vous pouvez retirer cette règle.

-Prédateurs ultimes : Les zombis peuvent courir, à moins que le niveau du jeu doive être ultimement baissé. De plus, toute arme faisant des blessures n'en fait que une à un zombi.

-Ils sont trop nombreux : Lorsqu'un zombi meurt, il attend 30 secondes par terre pour faire le cadavre, après quoi il s'en va à l'un des points de réapparition où il apparaît. Les animateurs doivent déterminer un ou plusieurs points de réapparition où les zombis peuvent apparaître. Lorsqu'un zombi apparaît au point de réapparition, il peut recommencer à jouer et traquer son repas, ceci représentant un autre mort-vivant qui vient s'ajouter à la fête.

Niveau de difficulté : Veuillez choisir un niveau de difficulté pour les zombis.

-Très Facile : Lorsque le zombi touche une personne, celle-ci subit une blessure. Lorsque le zombi subit une blessure, il meurt et retourne réapparaître aux points d'apparition.

-Facile : Lorsqu'un zombi touche une personne, celle-ci subit une blessure. Le zombi peut subir deux blessures avant de mourir et de devoir réapparaître aux points d'apparition.

-Moyen : Lorsqu'un zombi touche une personne, celle-ci subit une blessure et réduit la durée de vie de son compteur de 5 minutes. Le zombi peut subir deux blessures avant de mourir et de devoir réapparaître aux points d'apparition.

-Difficile : Lorsqu'un zombi touche une personne, celle-ci subit deux blessures et réduit la durée de vie de son compteur de 5 minutes. Le zombi peut subir deux blessures avant de mourir et de devoir réapparaître aux points d'apparition.

-Très difficile : Lorsqu'un zombi touche une personne, celle-ci subit deux blessures et réduit la durée de vie de son compteur de 5 minutes. Le zombi peut subir 3 blessures avant de mourir et de devoir réapparaître aux points d'apparition.

-Impossible : Lorsqu'un zombi touche une personne, celle-ci subit deux blessures et réduit la durée de vie de son compteur de 10 minutes. Le zombi peut subir trois blessures avant de mourir et de devoir réapparaître aux points d'apparition.

DES STRATÉGIES GAGNANTES : S'AJUSTER AUX JEUNES

Ce document est rempli de façons simples d'ajuster le niveau de difficulté selon vos jeunes, mais peu importe les règles en arrière, ceux qui font les zombis vont faire la différence entre une invasion de zombis dangereuse ou non. Ainsi, si les animateurs se planifient beaucoup, quand même jouent-ils des zombis « facile » ou « très facile », les jeunes n'auront pas le temps de les affronter.

Adaptez donc « l'intelligence » de vos zombis, ou leur vitesse, selon l'âge de vos jeunes. Nulles doutes que des pionniers pourront faire face à des zombis rapides et rusés, mais de plus jeunes enfants devront peut-être plus affronter des zombis qui sont lents, quitte à être très forts.

S'il y a quelque chose de facile à ajuster en cours de route, c'est la force des zombis, si les jeunes ne peuvent juste pas suivre, baissez le niveau.

Médicaments :

Consommer un médicament au complet soigne une blessure (redonne un point de vie). Si une personne est inconsciente car elle a subi trop de blessures, cela la réanime et lui retire une blessure. Cependant, les médicaments ne sont jamais assez nombreux...

Vous devez, de plus, choisir un niveau de difficulté pour les médicaments :

Très facile : Il y a sur le terrain un nombre de médicaments égal à 4 fois le nombre de participants. De plus, chaque équipe commence avec 8 médicaments

Facile : Il y a sur le terrain un nombre de médicaments égal à 4 fois le nombre de participants et chaque équipe commence avec 4 médicaments.

Moyen : Il y a sur le terrain un nombre de médicaments égal à 4 fois le nombre de participants.

Difficile : Il y a sur le terrain un nombre de médicaments égal à 3 fois le nombre de participants.

Très difficile : Il y a sur le terrain un nombre de médicaments égal à 2 fois le nombre de participants.

Impossible : Il y a sur le terrain un nombre de médicaments égal au nombre de participants.

Vaccins :

Les vaccins, tels que décrits plus haut, servent à guérir ne serait-ce temporairement de l'infection. Comme le compteur de chaque personne baisse à mesure que le temps passe, les vaccins servent à augmenter la durée de vie d'une personne.

On recommande en général que la majorité des vaccins aillent une durée de vie plus ou moins égale à la durée moyenne avec laquelle les participants commencent. Ensuite, on recommande qu'une petite partie d'entre eux soient moins longs que la durée de vie d'un vaccin normal et que d'autres soient plus longs, avec des variations selon les goûts et les capacités des jeunes.

Ensuite, vous devez choisir le niveau de difficulté de la partie au niveau des vaccins :

Très facile : Il y a sur le terrain un nombre de vaccins égal à 4 fois le nombre de participants. De plus, chaque équipe commence avec 8 vaccins

Facile : Il y a sur le terrain un nombre de vaccins égal à 4 fois le nombre de participants et chaque équipe commence avec 4 vaccins

Moyen : Il y a sur le terrain un nombre de vaccins égal à 4 fois le nombre de participants.

Difficile : Il y a sur le terrain un nombre de vaccins égal à 3 fois le nombre de participants.

Très difficile : Il y a sur le terrain un nombre de vaccins égal à 2 fois le nombre de participants.

Impossible : Il y a sur le terrain un nombre de vaccins égal au nombre de participants.

Armes :

Les armes sont de tout genre dans ce type de scénario. Les armes pouvant attaquer des humains/zombis doivent être sécuritaires.

Armes en mousse : Faites avec du « tape », des tuaux de PVC et de la mousse à isolation, il est possible de représenter des pelles, des haches et des tuyaux avec ça, pour représenter la base de l'équipement avec lequel il est possible de frapper sur les zombis comme les humains. Ces armes font un de dégât.

-Règles additionnelles : Ces règles peuvent être ajoutées pour augmenter la difficulté alors que certaines armes se brisent avec l'usure...

-Sans ruban : Une arme sans ruban peut être utilisée autant de fois que voulu.

-Ruban rouge : Une arme marquée d'un ruban rouge ne peut être utilisée que 6 fois, après quoi elle doit être donnée à un animateur car elle est « brisée » et donc inutilisable.

Revolver : Un simple revolver du dollorama à rondelles de pétards rouges fait l'affaire. L'important c'est qu'il y aille un bruit de pétard pour considérer que l'arme est chargée. Un ou des revolvers (le moins possible) peuvent se trouver dans des caches. Les revolvers infligent 2 blessures à un humain mais, comme spécifié pour les zombis, 1 seul à un zombi (après tout, un cadavre ne se préoccupe pas autant des blessures qu'un humain!). Le revolver peut ajouter la dimension de trouver des munitions pour faire fonctionner l'arme plus longtemps...car 8 balles sont vite passées pour tuer un mort-vivant plus endurant que les autres...mais peut être une arme efficace pour forcer d'autres humains à faire ce qui est nécessaire.

Positionnement : Le jeu est déjà excessivement expéditif lorsqu'il prend la forme d'une bataille entre les patrouilles/équipes pour cumuler le plus de médicaments et de vaccins possibles. Le positionnement se fait en ce sens que c'est la façon dont seront cachés les objets et comment les participants devront donc trouver médicaments, armes et vaccins et plus ceux-ci sont difficiles à trouver, plus le jeu est donc difficile.

-Cachette : Les boîtes de vaccins, les armes et les médicaments sont cachés mais dans des lieux évidents (placard, cabanon, etc.)

-Réserves sécurisées : Les boîtes de vaccins, les armes et les médicaments sont cachés dans des endroits qui ne sont pas forcément évidents (au pied d'un arbre, dans le creux d'une roche, etc.) mais des signes de piste indiquent où l'endroit se situe.

-Coordonnées : Les boîtes de vaccins, les armes et les médicaments sont cachés dans des endroits qui ne sont pas accessibles (sauf avec beaucoup de chance) à une personne ne disposant pas de leurs coordonnées. Les personnages disposent des coordonnées des objets et ces objets sont trouvables avec carte et boussole. Pour faire varier la difficulté,

il pourrait être possible de devoir parfois devoir décoder une lettre ou un message sur un arbre, qui donnera des coordonnées.

Scénario :

Les scénarios sont des façons de jouer au jeu. Ceux qui organisent l'activité doivent en choisir un avant chaque activité :

Derniers survivants : Ce scénario est simple, des médicaments, armes et vaccins sont situés partout sur le terrain. L'équipe qui gagne est la dernière à avoir encore des membres de vivant. Ainsi, si 6 patrouilles de 6 jouent à ce scénario, s'il reste des participants d'une seule patrouille, c'est cette patrouille qui a gagné. Il est donc possible d'accélérer le rythme de mise à mort des autres patrouilles pour gagner...mais c'est très risqué.

Variante 1 : Il est possible d'enlever des vaccins sur le terrain. Ainsi, les participants ont un temps limité à vivre qu'ils doivent mettre à profit pour tuer leurs adversaires et éviter les déprédations des zombis. Ceux qui auront moins de temps à vivre auront de durs choix à faire...

Variante 2 : Les équipes n'ont pas le droit de s'attaquer entre elles (il s'agit donc d'une compétition sans hostilité).

Survie : Les équipes doivent survivre le plus longtemps possible. L'équipe qui a duré le plus de minutes sur le terrain gagnera.



La horde : Toutes les équipes sauf une font des zombies avec les animateurs. L'équipe restante joue des humains et doit survivre le plus longtemps possible. Lorsque tous les humains sont morts, une autre équipe joue les humains et la précédente équipe d'humains devient des zombies. À la fin, c'est l'équipe qui a survécu le plus longtemps qui gagne.

La (petite) horde: À l'inverse, une seule des équipes joue des morts-vivants avec les animateurs. Lorsque tous les humains sont morts, les morts-vivants deviennent des humains et une des équipes faisant des humains devient des morts-vivants. Tour à tour, chaque équipe joue des morts-vivants. L'équipe de morts-vivants qui aura tué les humains le plus rapidement sera l'équipe gagnante.

DES STRATÉGIES GAGNANTES : L'HORAIRE

Si vous faites des hordes ou tout scénario qui fait que les participants changent à tour de rôle, soyez conscients de la différence d'organisation entre des pionniers et des louveteaux. Les louveteaux auront besoin de se faire avertir à l'avance puis se le faire rappeler au moment venu afin qu'ils changent de rôles, des pionniers ou des éclaireurs peuvent se faire dire simplement l'heure à laquelle cela doit être fait et se le faire rappeler juste un peu avant...lorsque gérer un horaire est nécessaire

Types de partie :

Voici quelques façons pour les animateurs d'adapter ce jeu, selon s'ils désirent seulement en faire un grand jeu ou bien une activité pour un camp en entier, ou bien un simple jeu pour occuper une partie de la réunion!

Jeu durant la réunion : Il est possible de jouer aux zombies dans une réunion normale en l'utilisant comme jeu d'environ 30 minutes.

Scénario : N'importe lequel.

Disposition : Cache-cache (pour accélérer le tout)

Difficulté : Vous pouvez mettre peu ou pas de vaccins et de médicaments, pour rendre le jeu plus intense, ou bien rendre les zombies plus ou moins puissants.

Infection : 15 minutes. Les jeunes doivent vite trouver des vaccins ou mourir.

Réunion thématique/Grand jeu : Organiser une réunion thématique veut dire que la réunion au complet est dédiée au jeu de zombies. Dans un tel cas, vous pouvez faire le choix de faire plusieurs parties (selon le rythme auquel évolue le jeu, l'âge des jeunes et leur intérêt), ou faire une seule grosse et longue partie.

Scénario : Dans le cas d'une réunion thématique, il est recommandé de faire l'un des scénarios suivants :

-Survivants (Variante 2)

-La Horde

-La petite horde

En effet, ces scénarios se rafraichissent d'eux-mêmes et permettent à tout le monde de jouer. Le scénario « survivants » est davantage recommandé pour des plus vieux (pionniers, par exemple), puisqu'il peut rapidement se terminer en une équipe qui fait des morts-vivants pendant 1 heure sans arrêt...

Disposition : Selon l'âge, il est recommandé d'utiliser la règle des « réserves sécurisées » (louveteaux) ou des « coordonnées » (pionniers).

-Dans le cas de la horde, il n'est pas nécessaire de mettre de nouveaux médicaments entre les parties, puisque cela ajoute un facteur de « compétition » aux joueurs faisant des zombies, qui désirent empêcher les humains de prendre tous les médicaments et vaccins dont ils aimeraient avoir accès lors de leur tour comme humains.

Difficulté : Vous pouvez mettre plus ou moins d'armes, de médicaments, de vaccins et de puissance aux zombies selon l'âge et le scénario. Dans un contexte de la horde ou la petite horde, il peut être intéressant de mettre peu d'armes et d'équipement pour survivre.

Infection : Dans un cas d'une telle réunion, la durée d'infection avec laquelle commence un participant devrait être au maximum de 30 minutes. Les vaccins dureraient, pour leur part, de 10 à 30 minutes.

Thématique de camp :

Utiliser le jeu des Zombies comme thématique de camp est un défi de taille et très risqué, en ce sens qu'une mauvaise planification peut vite rendre la fin de semaine longue, ennuyeuse ou répétitive.

De plus, pour appliquer ce jeu comme une thématique, il est recommandé de le faire au niveau des pionniers ou aventuriers, lesquels, à leur moyenne d'âge, seront capables de prendre le stress et l'intensité d'un tel jeu. Cependant, un tel thème de camp est une occasion en or de faire pratiquer au jeune leurs compétences techniques (codes, nœuds, feu, etc.) en plus de leur faire vivre une évasion complète en forêt, dans un univers fantastique (aussi sombre soit-il!).

DES STRATÉGIES GAGNANTES : TÂTER LE TERRAIN

Faire un camp d'une fin de semaine sur cette thématique est épuisant et intense. Il peut être intelligent de faire une réunion spéciale où le jeu est essayé, le tout en leur faisant quelques petits scénarios. Cela peut leur donner un avant-goût génial du jeu et vous donner la chance de déterminer si vous le faites en camp.

Scénario : On recommande ici de faire le scénario survie. Les participants doivent survivre le plus longtemps possible et l'équipe qui a survécu à la fin du camp est la gagnante, alors que les autres rejoignent les rangs des morts-vivants.

Disposition : Pour créer une certaine intensité, il est recommandé de faire la disposition avec des coordonnées. Ainsi, le jeu se transforme en rallye d'une fin de semaine, où les pionniers vont d'un lieu à un autre à la recherche de médicaments, de vaccins et même, qui

sait, de nourriture?

Difficulté : Vu la taille du terrain utilisé dans un tel contexte, vous pouvez limiter le nombre d'armes qui sont disponibles, ainsi les participants doivent davantage fuir les zombies que les combattre. Il est recommandé quand même de fournir beaucoup de vaccins, puisque c'est ce qui leur permettra d'avoir une chance de se rendre à la fin du jeu. Aussi, à un tel niveau, il est recommandé que les zombies soient assez forts pour être une véritable menace, sans quoi ils seront plus porteurs d'ennuis que de véritables dangers. Vous pouvez aussi, tout simplement, ajuster le 5 ou 10 minutes de baisse du compteur de vie qu'inflige le mort-vivant pour les mettre de 30 minutes ou d'une heure...ainsi se faire toucher par un mort-vivant est décidément dangereux.

Infection : Il est recommandé de mettre une montre avec une base d'environ 4 à 8 heures par personne, leur donnant ainsi amplement le temps de se déplacer et de fonctionner entre la recherche de divers items. Cela les pousse à se déplacer souvent, à dormir par tours de gardes, envoyer des gens trouver des médicaments lors de ces dits tours de gardes, etc.

Ce qui est bien dans ce contexte, c'est qu'il est possible de faire un camp introduisant autre chose; la rivière que le poste pionnier descend en canot peut facilement être parsemée de zombies, médicaments et vaccins, tout comme un terrain tel que la Pointe d'Argentenay peut être le lieu de base des participants alors que, sur les petites îles environnantes, se trouvent armes et médicaments qu'ils doivent aller chercher en kayak de mer...

Ils doivent donc faire leur programme de camp (campisme d'hiver itinérant, par exemple), le tout parsemé d'attaques de zombies!

Comment intégrer les morts dans le défi? Vos zombies devront bien rejoindre les participants pour les attaquer, ils pourront donc descendre en canot pour les rejoindre et ensuite les

attaquer. Ils auront aussi à dormir vu que ce sont des humains sous ces rôles, et devront s'établir leurs abris pour la nuit afin de relancer l'assaut constamment. Être survivant comme zombi est intéressant pour tout le monde, tant que vous n'exigez pas de vos participants de grogner tout du long de la fin de semaine et que les adultes avec eux leur font faire des défis de survie intéressants tout du long! (Ou tendres de géniales embuscades!).

Faire ce type de camp donne aussi une certaine liberté à vos jeunes, qui ne sont pas contraints par un horaire précis, si ce n'est le début et la fin du camp, tout comme le début et la fin de leur vie...

Conclusion :

Rappelez-vous que dans le contexte d'un camp ou d'un grand jeu, il est très facile d'intégrer aux zombis des techniques. Vous pourriez ajouter qu'effectuer correctement une technique de premiers soins (bandages, etc.) peut retirer une blessure, à condition qu'un animateur (prenant la forme d'un zombi fraîchement abattu suite à une bataille), confirme qu'elle est bien effectuée.

Vous pouvez aussi leur montrer à faire des feux dans un contexte où ils découvrent que les zombis ne s'approchent pas à moins de dix mètres d'un chaleureux feu de camp! Les équipes peuvent même commencer à s'affronter en éteignant les feux des autres afin de s'assurer d'être les derniers survivants!

Une énorme toile en corde pourrait aussi servir de pièges à zombis! Pendant qu'apprendre la topographie servira sans doute à retrouver efficacement armes, médicaments et vaccins et même la nourriture si vous décidez de la cacher pour pimenter cela davantage!

Ce jeu peut être utilisé comme ça : un simple jeu, mais peut aussi être matière à toute sorte de techniques et d'apprentissages pour une sizaine, équipe ou patrouille! N'oubliez pas de l'exploiter à son plein potentiel, le scoutisme c'est ça : l'apprentissage par le jeu, une aventure!

Crédit : carreraszombis.com

