

Où pouvons-nous trouver nos tentes ?

L'histoire

Les éclaireurs de l'unité « chauve-souris » sont encore tard dans la forêt, ils ont perdu leur chemin. Lorsqu'ils cherchent un endroit pour dormir, ils rencontrent un ou plusieurs camps et essaient d'y trouver un endroit pour dormir dans une des tentes. Cependant, comme il fait noir, ils sont obligés de s'en approcher progressivement.

Les règles

Ce jeu peut être joué par deux équipes ou plus, soit localement, soit à distance.

Par exemple, vous pouvez jouer en utilisant la radio, Skype, Teamspeak, IRC ou toutes sortes de modes de communication.

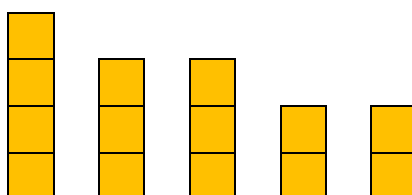
Chaque équipe a son propre terrain de jeu et à chaque fois aussi un pour chaque joueur participant. Plus vous êtes d'équipes, plus il est préférable de limiter les terrains en taille pour éviter que le jeu dure trop longtemps (taille minimum : 9x9). Tout le monde doit s'entendre sur la taille du terrain de jeu, il doit être identique pour tous les participants. Les terrains de jeu sont mis en place selon un motif en damier et étiquetés en conséquence. (Voici un exemple pour deux joueurs, **pour la première partie, il peut être avantageux de s'entendre sur la taille de ce schéma.**)

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A									
B									
C									
D									
E									
F									
G									
H									
I									

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A									
B									
C									
D									
E									
F									
G									
H									
I									

Désormais, tous les joueurs dessinent leurs tentes sur leur propre terrain de jeu. Ici aussi, il faut convenir à l'avance du nombre de tentes à utiliser et de leur taille, car cela doit être identique pour tous les joueurs.

A titre d'exemple, une tente avec quatre lits, deux avec trois et deux avec deux lits.



Il n'y a pas de limites à votre propre imagination ; la seule chose importante est que tout soit configuré de manière identique pour tous les joueurs.

Il y a autant de scouts que de places de couchage disponibles, c'est-à-dire qu'il y a de cases de tentes sur un terrain. (Dans notre exemple ici, ce seraient exactement 14.)

Et puis l'ordre de jeu doit être déterminé. S'il y a deux joueurs, ils se relaient, s'il y a plusieurs joueurs, une séquence est convenue.

But du jeu

Le gagnant est celui qui a placé en premier tous ses scouts dans des campings des autres.

Materiel

Un stylo à bille ou un crayon, une feuille de papier quadrillée et éventuellement divers crayons de couleur.

Préparation

Les joueurs s'accordent sur le nombre de scouts et la taille des tentes. Pour le premier jeu, nous vous recommandons d'utiliser notre exemple.

Tous les joueurs dessinent les terrains de jeu. Une grille pour vous-même et une pour chaque équipe participante. Nommez les grilles d'après les équipes auxquels ils appartiennent. Chacun dessine ses propres tentes convenues avant le début du jeu sur sa propre grille.

Astuce : Afin de ne pas s'enliser, il est conseillé de dessiner des cercles ou des symboles représentant vos propres éclaireurs à côté de votre grille. Ceux-ci peuvent être barrés un à un à chaque fois qu'ils sont placés.

Procédure

Le joueur 1 commence et demande : "Un éclaireur peut-il dormir en D7?"

Maintenant, tous les joueurs répondent à leur tour soit :

« Oui, il y a encore une place libre ici », ou « Non, il n'y a pas du tout de tente ici ! », ou encore « C'est déjà occupé ! ».

Le joueur 1 marque les réponses des autres équipes sur la grille correspondante. Ici, il est conseillé de travailler avec des couleurs ou des symboles différents pour les champs vides, les couchages ouverts et les couchages occupés.

Les autres joueurs, s'ils ont offert endroit pour dormir, le marquent sur leur propre terrain de jeu et en informent les autres.

Astuce : Il est préférable de marquer sur votre feuille les réponses des autres joueurs sur les terrains correspondants pour voir où se trouvent les places de couchage déjà attribuées et où il pourrait y avoir des places de couchage libres.

Maintenant c'est au tour du joueur 2 en demandant un endroit pour dormir.

Cela se passe donc à tour de rôle jusqu'à ce qu'une équipe ait placé tous ses éclaireurs. Si plusieurs équipes jouent, les autres peuvent encore continuer à jouer. Le gagnant peut toujours placer des éclaireurs sur son terrain, mais il passera son tour vu qu'il n'a plus d'éclaireurs à placer.