

**Adaptation du jeu
de Startego
Le fakir**

Pour ce qui est du fakir, il s'agit, en gros, d'un "statégo" ... Normalement, il y a 2 équipes (parfois, nous, vu le nombre, on en fait 3, mais au départ c'est prévu pour 2...), qui sont chacune une armée. Le chef de chaque armée, c'est le fakir (drapeau du stratégo, sauf que le fakir est mobile et vachement puissant!). Le but, c'est d'attraper le fakir adverse...MAIS, il est très fort, et ne peut être pris QUE par l'espion, qui lui-même est battu par tous les autres grades, de la bombe à l'éclaireur... En clair : Dans chaque équipe, un chef "distribue" (choix, hasard, demande...) un grade à chacun des joueurs (UN grade par personne, 2 personnes ne pouvant avoir le même grade dans une même équipe...), à l'abri du regard et des oreilles adverses, bien évidemment. Parmi ces grades figurent le fakir, l'espion, la bombe, le démineur, le maréchal, le général, etc (grades décroissants : colonel, capitaine, lieutenant, sergent, caporal, éclaireur, plus d'autres intercalés ou à la suite, en fonction du nombre prévu dans chaque équipe...se mettre d'accord au départ entre chefs sur les grades distribués, car il FAUT qu'ils soient les mêmes dans chaque équipe...). Ensuite, le jeu démarre : Chaque fois qu'un joueur en touche un autre (Note: fixer des limites de jeu!!!Sinon, le fakir, l'espion ou d'autres se barrent à Hout-si-plou-les-bains-de-pied, et ça fausse le jeu!), ils sont obligés de dire (montrer?...voir plus loin) leur vrai grade, et c'est le plus fort des 2 qui prend la vie de l'autre (si un colonel et un sergent se rencontrent, par exemple, c'est le colonel qui prend la vie du sergent). Mais heureusement (c'est quand même bien fait!), moins on est gradé, plus on a de vies...le sergent en question peut donc aller en récupérer une autre...près de son fakir dans la version originale du jeu (attention à ne pas être suivi!), près du chef responsable de l'équipe dans la version louveteaux, sinon ça foire à tous les coups! (zone neutre, c-à-d sans "prise de vie" de la part d'un joueur de l'autre équipe autour du chef... histoire de leur laisser le temps de partir...). Une fois la nouvelle vie en poche, le joueur est reparti (Interdiction de toucher ou d'empêcher un adversaire de courir sans être en possession d'une vie...). Voilà la base... Maintenant les détails :

- Le fakir bat tout le monde, sauf l'espion;
 - l'espion est battu par tout le monde, sauf le fakir évidemment;
 - la bombe bat tout le monde, sauf le fakir bien entendu, et le démineur;
- ensuite, on suit la logique des choses (le mieux gradé des deux bat l'autre...):
- Le maréchal bat le général et le colonel, et le capitaine, etc, et le démineur, et l'éclaireur, et l'espion et est battu par le fakir et la bombe;
 - Le général bat le colonel, etc et est battu par le fakir, la bombe et le maréchal;
 - Le sergent bat le démineur, l'éclaireur et l'espion, mais est battu par tous les autres;
 - le démineur bat la BOMBE, l'éclaireur et l'espion, mais est battu par tous les autres.
 - l'éclaireur ne bat que l'espion.

**Adaptation du jeu
de Startego
Le fakir
(suite 1)**

Point de vue stratégie habituelle: Dès le début du jeu, le fakir et l'espion vont se planquer, parfois accompagnés d'un autre "simple" gradé. On ne va trouver le fakir que pour aller rechercher une vie dans le "vrai" jeu, le plus discrètement possible, aussi bien pour "y" aller (il faut savoir où il est caché!) que pour le trouver, récupérer la vie et réintégrer le jeu sans montrer d'où on vient...OU lorsque l'espion adverse n'a plus de vie, auquel cas le fakir est invincible ,et doit "tuer" tous les adversaires avant que ceux-ci, à leur tour, ne tuent définitivement l'espion, auquel cas il y a match nul, sinon l'espion doit toucher (tuer) le fakir sans se faire avoir, par exemple protégé (mais jusqu'où???) par le fakir invincible (c-à-d qu'ils se "baladent " ensemble, mais que le fakir doit toucher tous ceux qui attaquent son espion avant que ceux-ci ne parviennent à le toucher...etc.). L'espion, lui, n'est appelé que lorsque le fakir adverse est connu (à 100%!) (Je précise qu'au départ, personne ne connaît les grades adverses avant que ceux-ci n'aient été touchés...), et même alors, ne se montre que "surprotégé"... Quant aux autres: Les moins bien gradés ont pour rôle d'informer leurs "supérieurs" des grades adverses (ayant beaucoup de vies, ils peuvent se permettre de "mourir" quelques fois...), d'abord qui sont les bombes, maréchal, général et autres, ensuite une fois ceux-ci connus, ils doivent s'éclipser (avant de se faire bouffer tout cru par les adversaires!), et tenter de trouver les fakir et espion adverses, voire de tuer l'espion... Les gros bras, eux, attendent de savoir qui les bat dans l'équipe adverse (l'apprenant parfois à leurs dépens, s'ils n'ont pas été bien mis au courant...) avant de tuer à tour de bras, si tout va bien...

Préparation pour les chefs : beaucoup de vies (merci l'ordi!), sur laquelle on met le grade, la force (maréchal : force 2, général : force 3, bombe : force BOUM, fakir : force 1, espion : force 0, etc) et le nombre de vies du grade en question (simple renseignement...) à savoir : pour une équipe : fakir : 1 vie; espion : 2 vies; bombe : 3; maréchal : 3; général : 4; colonel : 4; capitaine : 5; lieutenant : 5; sergent : 6; démineur : 6; éclaireur : 8; etc. pour les autres grades... La durée de jeu est très variable, mais rien n'empêche, une fois les vies récupérées, d'en refaire un second, en ayant soin de modifier les grades dans chaque équipe, bien évidemment... En général, on prévoit trop de grades : Dans chaque équipe, on les distribue en commençant par les grades 1)obligés (démineur compris!) et 2)supérieurs, puis en descendant l'échelle...de cette manière, il y a les mêmes grades dans chaque équipe (ah oui! Si jamais les 2 grades identiques se rencontrent : il ne se passe rien (ils se "serrent la main" ...)). Et même si, en cas de nombre impair, les 2 équipes n'ont pas le même nombre de joueurs : 2 solutions: 1)On donne un grade en plus dans l'équipe en surnombre, qui est battu par tout le monde SAUF L'ESPION...et peut aussi servir d'estafette (éclaireur) ;2) On lui donne un grade comme infirmier, ou ravitailleur, etc., qui ne bat personne (même pas l'espion!) et n'est battu par personne (1 seule vie, donc, mais spéciale), et est un excellent informateur, puisque continuellement sur le "champ de bataille".

**Adaptation du jeu
de Startego
Le fakir
(suite 2)**

Lorsqu'un soldat n'a plus de vie disponible pour le grade qui lui était destiné, on a les 2 mêmes solutions que précédemment... Voilà, je crois que j'ai à peu près tout dit. Si tu ne l'as jamais fait et que tu comptes essayer, ne t'étonne pas si ça ne marche pas au début, et persévère...c'est un jeu assez compliqué de prime abord, mais ô combien passionnant une fois qu'on sait y jouer...Les loups, en tout cas, adorent!

On en fait de temps en temps, mais on essaie de varier (déjà qu'il n'y a aucune préparation, puisque les règles sont définies à l'avance et que la plupart des loups les connaissent...) en faisant des fakirs à thème (le classique : les animaux, où je te laisse deviner quel animal joue quel rôle...de toute façon, ça change chaque fois...), ou dans la nuit, ou dans le village (ça se joue la plupart du temps dans les bois, rapport aux cachettes...), etc. Nous, on aime bien aussi...il n'y a qu'à faire les vies! Mais on se limite quand même (1 au camp, 1 la nuit à un hike et 1 ou max 2 durant l'année), sinon ça devient lassant (on ne peut pas jouer avec les loups, sinon ça fausse tout...pour ça, c'est bien les scouts...). N'hésite pas à expliquer longtemps, à répondre aux questions, puis une fois que (+ ou -) tous disent avoir compris, à les tester : -" Michel, si un général rencontre un démineur, qui gagne?", puis fakir-maréchal, puis infirmier-espion, puis fakir-bombe, puis bombe-démineur, puis fakir-espion,etc. Nous, ce qu'il y a de bien, c'est qu'on ne doit expliquer qu'aux nouveaux, ce qu'on fait chaque année, mais vu que tous les autres connaissent, ils aident les plus petits, et après y avoir joué 2 ou 3 fois, ils ont compris...

**Variante sur
d'autres thème
Schtroumpfs
contre
Bisounours**

Fakirs : Grand schtroumpf et Tout Brave ; Espions : Gargamel et Coeur-de-pierre ; Bombes : Sch. costaud et Gros costaud ; démineurs : schtroumpfette et Tout amour; ensuite (et dans le désordre) : Sch. à lunettes et Gros Con; Sch. gourmand et Gros gourmand ; bébé sch. et Tout petit ; sch. cocu et Gros veinard ; Schtroumpfissime et Tout bon ; Schtroumpf Yack et Tout beau ; Enfin (je crois...) , les éclaireurs : Sch. Passadrôle et Gros rejeté

**Cirque contre
ménagerie**

L'équipe du cirque : Le maître de piste : Force 1, 1 vie. Le contorsioniste : Force 10, 2 vies. Le clown : Force BOUM, 3 vies. Le dompteur : Force 7, 6 vies. Le jongleur : Force 2, 4 vies. Le funambule : Force 3, 5 vies. L'écuycère : Force 4, 6 vies. Le trapéziste : Force 5, 8 vies.

L'équipe de la ménagerie : Le lion : Force 1, 1 vie. Le singe : Force 10, 2 vies. Le tigre : Force BOUM, 3 vies. L'éléphant : Force 7, 6 vies. Le chien : Force 2, 4 vies. Le serpent : Force 3, 5 vies. Le cheval : Force 4, 6 vies. Le crocodile : Force 5, 8 vies. Le but du jeu est de capturer le personnage de force 1 de l'équipe adverse (le maître de piste et le lion). Les joueurs de force 1 et 10 vont se cacher dans un endroit connu de leur équipe. Les autres joueurs se dispersent à l'intérieur d'un terrain délimité puis doivent se "taguer". S'ils sont de la même force, ils se serrent la main et vont trouver un autre joueur. S'ils ne sont pas de la même force, celui qui a le plus petit chiffre gagne et celui avec le chiffre plus élevé perd une vie et va en chercher une autre (s'il lui en reste) auprès du maître de jeu.

Les exceptions étant : La force 1 bat tout le monde, sauf la force 10. La force 10 est battue par tout le monde, sauf par la force 1. La force BOUM bat tout le monde sauf la force 7 et la force 1. Les autres joueurs vont informer leurs joueurs de force 1 et 10 des forces des joueurs de l'équipe adverse. Le joueur de force 10 sort lorsque le joueur de force 1 de l'équipe adverse est connu pour essayer de le "taguer". S'il réussit, son équipe gagne. Lorsque quelqu'un n'a plus de vies, on lui donne un grade spécial : infirmier. Ce grade ne bat personne et n'est battu par personne, mais il devient un informateur hors pair puisqu'il est toujours sur le champ de bataille!

**Version simplifiée
Les Dalton
en cabane**

Matériel : cartes (images empruntées aux albums et plastifiées)
Pour jouer à ce jeu il nous faut un juge Roy Bean (personnage historique eh oui !), un Lucky Luke, 4 assistants shérif (on peut en avoir moins, nous nous avons 32 jeunes et 8 plus jeunes), les quatre Daltons, des voleurs de bétail, des voleurs de banques, des voleurs de trains. Comme on s'en doute, le but du jeu est d'attraper les Dalton et les voleurs et de les conduire chez le juge où ils sont désormais retirés du jeu. Il faut comprendre que: Lucky Luke peut arrêter les Daltons et les voleurs (au toucher); Les assistants peuvent arrêter les voleurs (au toucher) mais pas les Dalton; Seul Lucky Luke peut arrêter les Dalton; Que les Dalton peuvent délivrer les autres voleurs (au toucher) arrêtés par les assistants shérif avant que ceux-ci ne passent chez le juge (espace délimité appelé prison); (on pourra éventuellement ajouter une Ma' Dalton qui pourra délivrer ses fistons en prison, mais qui sera arrêtée si le juge parvient à la toucher). Ce jeu est particulièrement prisé à la brunante avec les lampes de poche. On identifie les joueurs avec des cartes. On peut présenter "qui fait quoi" avant de débiter, mais c'est parfois plus drôle lorsque les jeunes découvrent à qui ils ont affaire en jouant). On comprendra bien sûr que, dès que les Dalton auront été mis en cabane, le jeu pourra se terminer rapidement.

**Version simplifiée
Astérix et Cléopâtre
Les méchants aux
crocodiles**

Pancartes pour les ouvriers qui font la grève... Prévoir un autre endroit avec des "crocodiles". Les cartes des personnages sont des photocopies des personnages du livre Astérix et Cléopâtre. Au verso, il y a les indications de ce qui arrive lorsque deux personnages se confrontent. Les cartes sont distribuées au hasard aux jeunes qui s'éparpillent et courent sur le terrain. Lorsqu'un jeune en touche un autre, ils comparent leurs cartes et font ce qui est indiqué au verso des cartes. Le jeu se termine lorsque Cléopâtre a envoyé tous les méchants aux crocodiles, ou si Amonbofis et Tournevis ont envoyé tous les ouvriers en grève. Cléopâtre : Envoie Amonbofis et Tournevis aux crocodiles. Amonbofis, Tournevis : envoyés aux crocodiles par Cléopâtre, envoient les ouvriers faire la grève Astérix, Obélix et Numérobis peuvent délivrer les ouvriers qui font la grève en les touchant. Les ouvriers : se font mettre en grève par Amonbofis ou Tournevis, se font délivrer par Astérix, Obélix ou Numérobis. S'il y a plus de jeunes, on peut ajouter César dans les méchants avec Amonbofis et Tournevis; On peut ajouter Panoramix avec Astérix, Obélix et Numérobis, et mettre plus d'ouvriers