

ZOMBIES GRANDEUR NATURE

I. Objectif

Parvenir à sortir vivant du centre.

II. Organismateurs

8 personnes au minimum :

- ⇒ Un **Vigile**.
- ⇒ Une **Secrétaire**.
- ⇒ Un **Scientifique**.
- ⇒ Un **Master zombie**.
- ⇒ Trois **Zombies**.

Si l'effectif d'encadrement est supérieur, les autres organisateurs deviennent aussi des zombies afin d'augmenter l'ambiance.

III. Participants

- ⇒ 20 à 40 joueurs (prévoir environ une salle d'épreuve pour 5 joueurs).
- ⇒ A partir de 12 ans.

IV. Lieu

Le jeu implique des espaces extérieurs et intérieurs. Les différents lieux doivent être proches les uns des autres pour permettre de conserver l'ambiance stressante du jeu.

- ⇒ Le **centre de contrôle** : un espace suffisamment grand pour pouvoir y accueillir tous les participants et où ils pourront y passer différentes épreuves.
- ⇒ Le **parking** : Une zone extérieure vaste mais délimitée et plongée dans une semi-obscurité. Bien que les participants n'auront pas à courir dans ce lieu, il faut penser à en écarter ce qui pourrait présenter un danger avec le manque de visibilité.
- ⇒ Les **salles d'épreuve** : Elles doivent être proches les unes des autres et sur le chemin du parcours des Zombies. Elles doivent avoir la particularité d'avoir deux accès qui serviront d'entrée et de sortie.

- ⇒ L'**hélicoptère** : C'est le lieu par lequel les personnages arrivent et c'est aussi celui où ils devront retourner pour sauver leur vie.

V. Durée

Environ 1h30.

VI. Matériel

- ⇒ Une dizaine de balles (tennis ou piscine).
- ⇒ Différents accessoires liés aux épreuves du type casse-tête.
- ⇒ Des tentures.
- ⇒ 5 couleurs de brassards pour identifier les différentes classes de personnages.
- ⇒ Des bouchons de liège (balles pour les Truands).
- ⇒ Des petites bourses (fioles d'eau bénite pour les Prêtres).
- ⇒ Des jetons (vie pour les Baptisés).
- ⇒ Un ordinateur avec un logiciel de compte à rebours.
- ⇒ Un chronomètre (pour le Master-zombie).
- ⇒ Des énigmes.
- ⇒ Du sirop et des verres.
- ⇒ Une corde à sauter.
- ⇒ Du maquillage.
- ⇒ Des lampes de poche.
- ⇒ Des piles.

VII. Déroulement du jeu

A. Introduction

Les participants sont les heureux gagnants d'un concours dont la récompense est la visite d'un centre de recherche.

Ils sont accueillis à l'hélicoptère par la Secrétaire et le Vigile qui leur font la visite des locaux. Ce temps a un triple objectif :

- ⇒ Repérer les différents lieux où le jeu va se dérouler.
- ⇒ Insister sur le fait que le centre est équipé d'un système de sécurité qui fait que pour chaque salle (à l'exception du centre de contrôle) on doit impérativement entrer par une porte et sortir par une autre sous peine de verrouiller la salle et de s'y retrouver bloqué. De plus il n'est pas possible d'être à plus de trois en même temps dans la même salle sinon, là encore, la salle se verrouille.
- ⇒ Insister sur une règle de sécurité. Quel que soit l'endroit (y compris sur le parking), il est interdit de courir pendant toute la durée du jeu. Les Zombies sont suffisamment lents pour pouvoir être évités en étant vigilant.

A la fin de la visite, les participants assistent à une scène à travers la vitre d'une des salles. Un Zombie arrive dans le dos d'un chercheur et le tue. Le Zombie sort alors de la salle et avance menaçant vers les participants mais le Vigile parvient à le tuer avec son arme (en jetant un bouchon de liège sur lui).

L'alarme retentit et le Scientifique arrive demandant à tout le monde de se rendre d'urgence dans le centre de contrôle.

B. Les règles

Une fois que tout le monde est réuni, le compte à rebours (de 60 minutes) est lancé et il faut que les participants soient particulièrement attentifs à ce qui va leur être dit.

Le Scientifique annonce que suite à une expérience ratée, des Zombies ont envahi le centre et que la seule zone encore sécurisée pour 60 minutes est le Centre de contrôle.

Pour s'échapper il va falloir résoudre deux problèmes :

- ⇒ L'alarme a verrouillé l'accès à l'héliport et il va falloir le déverrouiller. Pour cela, des cartes avec des codes d'accès vont devoir être récupérées dans les différentes salles en réussissant des épreuves.
- ⇒ De plus la zone menant à l'héliport est contaminée et il va falloir mettre au point une potion d'immunité pour pouvoir la traverser.

Le Scientifique et la Secrétaire présentent alors les différentes classes de

personnages en mimant leurs actions et en donnant à chacun les éventuels accessoires qui les concernent.

- ⇒ Le Costaud a le pouvoir de repousser un Zombie en posant ses mains sur les épaules de celui-ci. Mais attention, s'il y a plus de Zombies que de Costauds, ceux-ci sont submergés.
- ⇒ La Pin-up (ou le Playboy) peut sortir par la porte arrière en criant, ce qui oblige un Zombie à faire le tour par l'extérieur de la salle pour la suivre.
- ⇒ Le Truand peut tuer un Zombie en lançant sur lui un bouchon de liège (il faut le toucher et il n'a pas le droit de ramasser le bouchon utilisé, à usage unique).
- ⇒ Le Prêtre peut lancer sa fiole d'eau bénite aux pieds d'un groupe de Zombies, ce qui les repousse pour 30 secondes.
- ⇒ Le Baptisé a une vie supplémentaire qu'il peut laisser au Zombie permettant ainsi à lui et son équipe de s'échapper.

Les Zombies errent dans le centre. Quand ils arrivent devant une salle occupée, ils frappent au chambranle de la porte pendant 30 secondes avant de l'enfoncer (virtuellement, évitez de casser la maison). Une fois que les Zombies ont pénétré dans la salle, celle-ci se verrouille et les joueurs ne peuvent plus sortir.

Ce qui se passe alors sera expliqué au moment voulu par le Master-zombie afin de ne pas surcharger les joueurs de règles en début de jeu.

De plus sur le parking et dans différents lieux, on peut trouver des balles (piscine ou tennis) plus ou moins dissimulées. Lorsqu'un participant trouve une balle, il la rapporte au centre de contrôle où la Secrétaire lui remettra un objet utile en échange (indice, bouchon de liège, fiole d'eau bénite, jeton de vie, lampe électrique, piles).

Enfin il faudra aussi aider le Scientifique dans le centre de contrôle afin de réaliser la potion.

Une fois ces règles présentées, les joueurs sont libres de s'organiser comme ils l'entendent pour atteindre leur objectif.

C. Les lieux

1. Le centre de contrôle

a) Le scientifique

Pour aider le scientifique, il faudra résoudre un certain nombre d'énigmes qu'il leur posera. Chaque participant est libre à tout moment de venir se joindre à l'équipe de chercheurs ou de la quitter pour réaliser les épreuves.

Lorsque les joueurs sont bloqués par une énigme, ils peuvent s'aider de l'ordinateur principal mais pour alimenter celui-ci en énergie, il faut faire un certain nombre de tours de corde à sauter (les joueurs peuvent se relayer). Une fois l'épreuve réalisée, le scientifique leur donne un indice sur l'énigme en cours.

Un schéma au tableau doit permettre aux joueurs de voir l'avancée de la formule.

Le Scientifique doit faire en sorte que cette épreuve puisse être réussie par les joueurs et doser son nombre d'énigmes en fonction du temps passé pour que la formule soit trouvée peu de temps avant la fin du compte à rebours. Cette zone est faite pour permettre aux joueurs de souffler et d'être régulièrement informés sur l'avancement du temps. C'est avant tout une zone d'ambiance.

b) La Secrétaire

Ses missions sont multiples :

- ⇒ Elle doit donner des missions à réaliser dans les salles d'épreuve (par exemple, compter un certain nombre d'objets ou poser des questions sur le principe du jeu de kim).
- ⇒ Elle valide les réponses et affiche au fur et à mesure le déverrouillage des différents codes donnant accès à l'héliport.
- ⇒ Elle échange les balles ramenées par les participants contre différents objets.

Au niveau des missions, il vaut mieux annoncer un nombre plus faible à réaliser au départ (par exemple 2 par salles ou 3 codes à déverrouiller) et en ajouter suite à une complication de dernière minute scénarisée, si les joueurs avancent trop vite. La plus grande difficulté du jeu est de doser cette difficulté. Il faut que la réussite soit possible mais pas obligatoire. L'idéal étant que les joueurs

réussissent ou soient zombifiés le plus près de la fin du compte à rebours.

Les balles ramenées sont de types différents mais c'est la Secrétaire qui décide librement de ce qu'elle donne en échange. Si les joueurs sont en difficulté, elle donnera directement des objets utiles aux joueurs concernés (par exemple des bouchons aux Truands) sinon elle leur compliquera la tâche en donnant des lampes puis des piles qui ne correspondent pas aux premières lampes données. Les joueurs peuvent ensuite librement s'échanger entre eux les objets acquis.

Le lieu de la Secrétaire doit être aménagé avec une arrière scène où elle pourra régulièrement faire le point avec le Vigile qui est le régulateur du jeu au niveau des salles des épreuves. Elle lui rend les balles pour qu'il les remette en jeu et récupère les objets de pouvoirs dépensés par les joueurs.

2. Le parking

C'est une zone où on peut trouver des balles afin de gagner des objets utiles. Les Zombies qui ne patrouillent pas dans les salles y errent en permanence.

C'est uniquement un lieu d'ambiance, les Zombies ne doivent pas y zombifier de joueurs à moins que ceux-ci ne se montrent particulièrement stupides ou ne jouent pas dans l'esprit. Ils ne doivent pas non plus bloquer les sorties des salles. Il va sans dire qu'ils sont aussi là pour veiller à la sécurité des participants.

Bien entendu, les lampes sont une aide précieuse pour trouver les balles. Elles n'ont par contre pas d'effet sur les Zombies.

D. Les salles d'épreuve

1. Le Master-zombie

Les Zombies constituent des groupes de plus en plus importants (un, deux, trois...) au fur et à mesure que le temps s'écoule et qu'ils sont plus nombreux. Ils suivent un parcours passant par toutes les salles d'épreuve. Par la suite un second groupe de Zombies fera le parcours en sens inverse puis un troisième au comportement erratique en fin de jeu.

Le Master-zombie gère le parcours des zombies. C'est lui qui indique aux Zombies

quand ils peuvent entrer dans les pièces (au bout des 30 secondes).

Il explique aux joueurs la procédure de sacrifice s'ils se retrouvent coincés dans une salle avec des Zombies.

A ce moment, soit les participants peuvent neutraliser les zombies avec leurs pouvoirs soient il y a un arrêt sacrifice. Les participants doivent se mettre d'accord pour que l'un d'eux se sacrifie pour que les autres puissent s'enfuir. Ils ont une minute une fois les règles expliquées pour se mettre d'accord.

Le Baptisé ne peut pas se porter volontaire pour le sacrifice mais il peut y être forcé par le truang (Cf. ci-dessous).

Le Truang peut forcer un participant à se sacrifier (à l'exception des Pin-up) en tirant une balle en l'air (cela lui coûte un bouchon). Un autre truang peut modifier cette décision en tirant une autre balle et ainsi de suite. Si personne n'est désigné (volontaire ou forcé par un Truang) chaque Zombie présent dans la salle choisit une victime et la zombifie. Les autres sont ensuite autorisés à quitter la salle et reprendre leur mission. Les zombifiés sont maintenant contrôlés par le Master-zombie qui leur donnera des consignes.

Il gère et arbitre les pouvoirs utilisés par les joueurs contre les Zombies. Il ramasse les objets de pouvoir utilisés (bouchons, fioles et jeton) et les remet au Vigile.

Lorsqu'un joueur est zombifié, il l'oriente vers un Zombie qui va le maquiller (les Zombies doivent être facilement identifiables) et le briefe sur son nouveau rôle.

Les Zombies sont là avant tout pour l'ambiance. Ils doivent veiller à ne pas zombifier à tours de bras, surtout en début de partie. Dans les cas litigieux, il faut laisser la vie sauve aux joueurs. Plus on se rapprochera de la fin du jeu, plus il sera possible de zombifier des personnages pour augmenter la tension des survivants. Il faudra veiller à particulièrement bien encadrer ces nouveaux Zombies afin qu'ils continuent de s'amuser sans pour autant rendre la tâche des survivants impossibles.

2. Le Vigile

Il a trois missions en cours de jeu.

⇒ Gérer les épreuves dans les salles et leur réussite. Veiller à ce que les joueurs ne soient jamais plus de trois par salle et qu'ils

empruntent bien les bonnes entrées et sorties. Il remet éventuellement les épreuves disponibles en ordre de marche ou retire celles qui sont terminées.

⇒ Les joueurs peuvent le consulter au cours du jeu pour se faire préciser des points de règles.

⇒ Il assure le lien entre la Secrétaire et le Master-zombie et rapporte au centre de contrôle tous les objets que lui apporte le Master-Zombie. Il récupère les balles auprès de la Secrétaire pour les redistribuer dans l'aire de jeu à sa guise.

3. Quelques exemples d'épreuves

⇒ *Tangram*

⇒ *Master Mind*

⇒ Codes secrets

⇒ *Badaboum*

⇒ Objets à compter

⇒ Informations à rechercher dans des livres

⇒ Jeu de Kim

⇒ Jeu de fléchettes

⇒ Trier des cartes

⇒ Réalisation de figures avec des allumettes

⇒ Casse-tête

⇒ Pliage à réaliser

VIII. Conclusion

Lorsque la formule de la potion est découverte, le Scientifique la prépare. Il s'agit d'un verre de sirop que tous les participants seront invités à boire lors de leur passage au centre de contrôle.

Si les joueurs sont parvenus à déverrouiller l'accès, ils se rendent en direction de l'héliport en compagnie de la Secrétaire, du Vigile et du Scientifique. A partir de là les Zombies doivent se montrer menaçants mais ne plus zombifier de personnages.

Pour scénariser cette dernière action, le groupe se retrouve coincé par des Zombies. Le Vigile peut alors se sacrifier en fonçant sur eux permettant au groupe de rejoindre l'héliport pendant qu'il se fait dévorer. Une fois arrivés à l'héliport, l'hélicoptère vient les chercher et ils sont sauvés.

Si les personnages n'ont pas réussi à déverrouiller le passage à temps, les zombies se regroupent et zombifient tout sur leur passage en partant de la salle la plus éloignée jusqu'au centre de contrôle. Après quelques efforts, ils finissent aussi par y pénétrer et zombifient les derniers survivants.