

Si on faisait la PAIX ...

"Comme tous les jeux coopératifs, "Si on faisait la Paix" repose sur la poursuite d'un objectif qui ne peut être réalisé que par l'entraide et la solidarité. Il ne s'agit pas de gagner sur l'adversaire mais de faire équipe et cause commune ensemble, sous peine de perdre ensemble si l'équipe est mal organisée."

But du jeu

L'équipe solidaire doit résoudre tous les conflits, et venir signer la paix au Centre Mondial de la Paix avant que l'horloge ait accompli son tour.

Matériel

une planche de jeu
10 cartes OCCE
4 pions bleus

7 jetons verts
1 jeton-horloge blanc
1 dé blanc, 1 dé bleu

Règle du jeu

- A -**
- Placer le jeton horloge sur la case- horloge.
 - Placer les pions bleus aux portes du Centre Mondial de la Paix.
 - Laisser en dehors du jeu les jetons verts et les cartes OCCE.
 - Le dé blanc fait avancer l'horloge.
 - Le dé bleu fait avancer les pions bleus.

- B -**
- Quand vient son tour, chaque joueur lance les deux dés : il avance le jeton-horloge sur le pourtour du jeu et dans le sens des flèches d'autant de cases que le dé blanc l'indique (voir figure 1). Il avance un pion bleu sur le parcours central d'autant de cases que le dé bleu l'indique (voir figure 2) en choisissant l'itinéraire qu'il désire sans revenir sur ses pas (à chaque lancer de dé).

- Deux pions ne peuvent pas être sur la même case.
- On peut passer la case occupée par un partenaire en comptant normalement les cases.

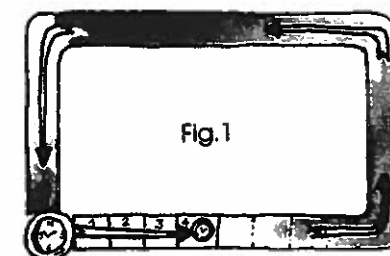


Fig.1

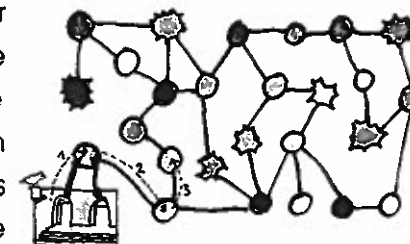





Fig.2

C - • Pour résoudre un conflit, un joueur doit se rendre sur une case-conflit  et attendre qu'un partenaire vienne se placer sur la case de couleur identique. A ce moment, placer un jeton vert sur la case-conflit qui est ainsi neutralisée.

• On pourra repasser sur cette case normalement dans la suite du jeu.

• On n'est pas obligé de rester sur une case-conflit.

D- Les cases OCCE  sont des cases-joker. Si un joueur réussit à se rendre sur une de ces cases, il prend une carte OCCE (qu'il pourra conserver et jouer au moment désiré) qui permettra de faire reculer l'horloge d'autant de points que l'indique le dé correspondant. Il pourra également donner cette carte OCCE à un partenaire si l'opportunité se présente.

• Si l'horloge s'arrête sur une case OCCE du pourtour  elle recule de 3 cases.

E- La partie est gagnée par l'équipe entière des joueurs si elle réussit à résoudre tous les conflits et à se réunir au Centre Mondial pour y signer la Paix avant que l'horloge ait terminé son tour.

• Il n'est pas nécessaire d'avoir le nombre exact de points pour rentrer au Centre.

• Lorsqu'un joueur réussit à faire rentrer un pion au Centre, il continue à jouer normalement.

La réalisation de ce jeu, imaginé par des enseignants meusiens, s'inscrit dans le cadre de la Commémoration du 80ème anniversaire de la bataille de Verdun. Il a reçu le soutien de la Délégation à la Mémoire et à l'information Historique du Ministère des Anciens Combattants et du Conseil Général de la Meuse.