

<https://www.ressources-cemea-pdll.org/spip.php?article396>



Sagamore

- Activités - Jeux - Jeux de stratégie -

Date de mise en ligne : mercredi 9 mars 2011

Principe du jeu :

Deux équipes, de même effectif et aux rôles identiques, s'opposent sur un vaste terrain boisé permettant de courir et de se cacher. Chacune d'elles y dissimule soigneusement son camp.

Au sein de chaque équipe sont distribués cinq rôles distincts (Sachem, Sagamore, Agent secret, Chasseur/chasseuse et Sorcier/Sorcière) dont les pouvoirs de prises sont différents. Chaque joueur et joueuse possède un carton sur lequel son rôle est inscrit. Au cours de ses déplacements, tout joueur peut prendre l'initiative, par simple touche, de provoquer un adversaire. Le joueur ou la joueuse « battu.e » doit alors remettre son carton à son adversaire dominant.

L'objectif d'une équipe est de capturer, en priorité, le Sorcier ou la Sorcière ou, à défaut, de s'emparer du maximum de cartons adverses.

Age

12 ans et plus

Effectif

Entre 20 et 40 joueur-euses

Durée

1 heure

Terrain

Le terrain, valonné et boisé, doit être vaste (500m de côté par exemple) et riche en cachettes possibles. Il convient de la choisir de telle sorte qu'il ne pose pas de problèmes de sécurité : en particulier les limites du terrain doivent être bien repérables.

Matériel

Il faut prévoir deux lots de petits cartons à raison de 2 ou 3 exemplaires par joueur et joueuse. Chaque lot, d'une couleur distincte, est affecté à une équipe.

Structure

Duel d'équipes symétrique, ce jeu possède la particularité de doter les participants et participantes de rôles originaux qui possèdent des pouvoirs de prises ciblés et différenciés (voir illustration). On distingue 5 rôles dont les pouvoirs sont les suivants :

- ▶ les **Sagamos** ont prise sur les Sachems et les et les Chasseurs / Chasseuses adverses ;
- ▶ les **Sachems** ont prise sur les Agents Secrets et les Chasseurs / Chasseuses adverses ;
- ▶ les **Chasseurs et chasseuses** ont prise sur le Sorcier ou la Sorcière adverse ;
- ▶ le **Sorcier ou la Sorcière** n'a prise sur personne ; sa capture consacre la défaite de son équipe.

Actions dominantes :

Course, guet et observation, déplacements en se cachant et stratégies de concertation au sein de chaque équipe.

Le jeu commence

L'animateur ou animatrice du jeu précise le lieu de ralliement final et la durée limite de fin de jeu (par exemple : une heure). On décide du nombre de joueurs et joueuses qui sont affecté.es à chacun des rôles, en fonction de l'effectif total des participantes et participants. Ce nombre est le même dans les deux équipes. Ainsi, pour un effectif total de 30 joueurs et joueuses, on peut prévoir, par équipe :

- ▶ 2 Sagamores ;
- ▶ 2 Sachems ;
- ▶ 2 Agents secrets ;
- ▶ 8 chasseurs / chasseuses ;
- ▶ 1 sorcier ou 1 sorcière.

Les deux équipes partent ensuite dans deux directions différentes afin de choisir l'emplacement de leur camp, qui est la cachette de leur Sorcier ou leur Sorcière. Elles disposent d'un quart d'heure pour s'organiser et pour affecter chaque joueuse/joueur d'un rôle. Le Sorcier ou la Sorcière garde en réserve le reste des cartons. Il les donnera, au fur et à mesure des besoins, à ses partenaires qui auront été battus par un adversaire et qui le rejoindront dans sa cachette.

Déroulement du jeu

- Les joueurs et joueuses partent à la recherche de la cachette du Sorcier ou de la Sorcière adverse, épient les intervenants de l'autre camp et provoquent quelques duels qui ont, entre autres, l'avantage de faire découvrir le rôle tenu par certain.es adversaires.
- Quand un joueur ou une joueuse touche un.e adversaire, tou.te.s les deux doivent se montrer leur carton ; deux cas sont alors possibles :
 - un joueur ou une joueuse a prise sur l'autre : il ou elle prend le carton de son adversaire ;
 - les deux joueurs/joueuses ont le même rôle : chacun.e garde son carton et repart de son côté.
- A l'issue d'un duel entre deux joueurs / joueuses adverses, aucun d'eux ne peut être touché immédiatement par un ou une troisième qui aurait observé la scène. Si nécessaire, le joueur ou la joueuse menacé.e dispose de 10 secondes pour prendre le large.
- Le joueur ou la joueuse qui n'a plus de cartons n'a provisoirement plus le droit de participer au jeu, ni de communiquer des informations à ses partenaires. Il ou elle doit aller chercher une « vie », c'est à dire un carton, auprès du Sorcier ou de la Sorcière de son équipe sans se faire repérer par ses opposant.es, sinon il ou elle provoquerait la capture de son Sorcier ou de sa Sorcière qui est le/la seul.e à pouvoir donner un nouveau carton à un joueur ou une joueuse.
- Tout joueur ou toute joueuse tient constamment le même rôle tout au long de la partie : son carton est donc toujours de même type, quelque soit sa couleur.
- Un joueur ou une joueuse qui s'est emparé d'un ou plusieurs cartons après des duels victorieux, peut aller les remettre à son Sorcier ou sa Sorcière. D'une couleur différente, ces cartons pris à l'adversaire devront être signés par le Sorcier ou la Sorcière pour qu'il ou elle puisse les donner à ses partenaires, préalablement dépouillés, qui l'auront rejoint discrètement dans sa cachette.
- Si, en essayant de rejoindre le Sorcier ou la Sorcière de son équipe, un joueur ou une joueuse est de nouveau provoqué.e en duel et perd le combat, il ou elle donne simplement son propre carton la personne qui l'a vaincu.e, mais conserve ceux des victoires précédentes qu'il ou elle va remettre au Sorcier ou à la Sorcière de son équipe.
- Rappelons qu'un participant ou une participante ne peut jamais remettre un carton directement à l'un ou l'une de ses partenaires ; il ou elle doit nécessairement le porter ou le faire porter au Sorcier ou à la Sorcière de son équipe qui est la seule personne autorisée à le redistribuer après l'avoir signé. La joueuse ou le joueur peut

cependant attendre d'avoir plusieurs cartons en sa possession avant d'aller les donner, mais il risque de priver ses partenaires de cartons de secours. Ces choix font partie de la stratégie de chaque équipe.

Le jeu s'achève

Deux situations peuvent provoquer la fin du jeu :

- Lorsqu'un joueur ou une joueuse découvre la cachette du Sorcier ou de la Sorcière adverse, il ou elle prévient un-e Chasseur-euse de son équipe (à moins qu'il/elle ne soit chasseur-euse) afin que celui ou celle-ci provoque en duel ce Sorcier ou cette Sorcière. Le jeu est alors terminé par la victoire de l'équipe qui s'est emparée de la vie du ou de la Socièr-e adverse.
- Si aucun-e Sorcièr-e n'a été découvert-e à la fin du temps prédéterminé, le jeu s'achève et tou-te-s les joueur-euses rejoignent, au signal convenu, le lieu de rassemblement final. Chaque équipe effectue alors le décompte des cartons de rôle en sa possession. L'équipe qui en possède le plus a gagné.

Remarque

Le choix de l'emplacement du camp revêt une grande importance : trop dissimulé et enfoui dans la nature, il devient d'un accès difficile ; trop abordable, il risque d'être découvert trop rapidement (et d'entraîner la prise immédiate du/de la Sorcièr-e).