

Royaume de Syldavie



Exposition
Universuf 2007

PASSEPORT VISITEUR

Sois le bienvenu en Syldavie !!!

La terre que tu foules est une terre empreinte d'histoire, de mythes et de légendes. La Syldavie t'ouvre ses portes et est heureuse de t'accueillir pour le plus grand événement de notre pays l'Exposition Universuf 2007*

Le Chancelier Henri de Boncoeur et son Gouvernement te saluent et, en dépit de la tristesse de voir le Roi kidnappé, espèrent te voir heureux en Syldavie.

** Pour ceux qui se auraient l'idée de lire cette note, la Rédaction du Pélican Noir leur signale qu'ils perdent déjà du temps, cela dit la suite est capitale !*



Les règles du jeu

À l'arrivée sur le lieu...

Quand vous allez arriver sur le lieu, vous serez déposés avec tout votre Groupe à proximité du château de Chambord.

Alors, dans l'ordre :

- La Troupe se rend spontanément et rapidement dans son Landgrave avec tout son matériel (tente, perches de bois, etc.),
- Le CT (et lui seul) va se présenter à la mairie du Landgrave avec la liste des éclaireurs présents,
- Les éclaireurs vont planter leur tente dans le campement de leur Landgrave,
- Chaque patrouille fait la connaissance de son Conseiller Municipal (de spécialité) qui les affecte à un Bord et leur donne une mission.
- On procure alors à chaque éclaireurs un foulard de jeu : **les scouts peuvent commencer à jouer.**



Horaires

Samedi 5 mai

14h00 : Lancement du défi Universuf

19h00 : Dîner (le jeu continue)

20h30 : Début de la trêve de nuit. Rassemblement en Landgrave



Dimanche 6 mai

6h30 : Lever

6h45 : CDC en Landgrave par spécialité

7h30 : Fin de la trêve de nuit ; Reprise du jeu

12h00 : Visite des oeuvres par le Jury

12h15 : Déjeuner et visite des autres Landgraves en patrouille

13h45 : Grand Rassemblement final

14h30 : Départ pour la Messe

Règles du jeu

1. Le terrain de jeu

Le terrain de jeu est une zone de forêt d'environ 1,5 km², délimitée sur la carte par un trait rouge. Il contient 28 lieux particuliers, de quatre types :

Il est interdit de sortir de la zone de jeu
La route est hyper dangereuse

Les Landgraves :

Il y en a 10. Ce sont les villes qui ont été sélectionnées pour héberger les différentes délégations scoutes. Elles participent à l'Exposition Universuf en construisant la merveille la plus belle et la plus grande possible.

Klow :

C'est le QG de l'Expo Universuf. On y trouve : le Gouvernement, l'ASP (Agence Syldave de Presse), la place du grand Kraal (mondialement connue) et la capitale de la Syldavie.

Les Villages :

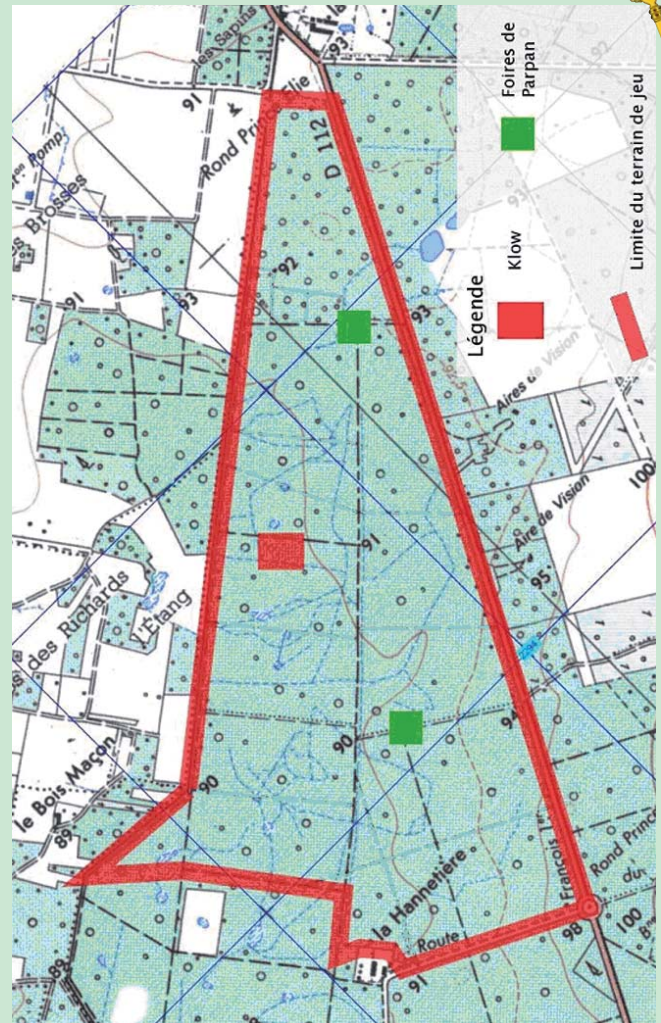
Il y en a 15. Les villages ne participent pas directement à l'Universuf, mais sont des points de ressources en matériaux (ficelle, bois, tissus, cavaliers). Ce sera à vous de trouver où sont ces 15 villages si vous voulez obtenir de quoi construire...

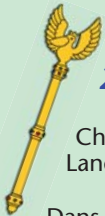
Foires de Parpan

Il y en a 2, en vert sur la carte. Ce sont des zones neutres où vous pouvez vous rencontrer pour faire des échanges (commerciaux) de matériaux.

Chacun de ces 28 lieux est délimité et correspond à une zone neutre :

On ne peut pas se battre ou se disputer quoi que ce soit à l'intérieur de ces lieux (Landgrave, Foire, Klow ou Village).





2. Les Landgraves

Chacun des 4013 éclaireurs fait partie d'un des 10 Landgraves.

Dans le Landgrave, les patrouilles d'une même spécialité sont regroupées 3 par 3 pour former des **Bords**. Un des trois CP du Bord est désigné par les deux autres pour être le **porte parole du Bord**.

Les scouts d'une même troupe sont affectés à un même Landgrave.



Akravwitz : Blason Blanc



Birigniw : Blason Bleu



Colek : Blason Bordeaux



Drinichkov : Blason Jaune



Eravaneï : Blason Orange



Frovitz : Blason Rose



Gernöltz : Blason Rouge



Hôpow : Blason Vert



Iràminn : Blason Gris



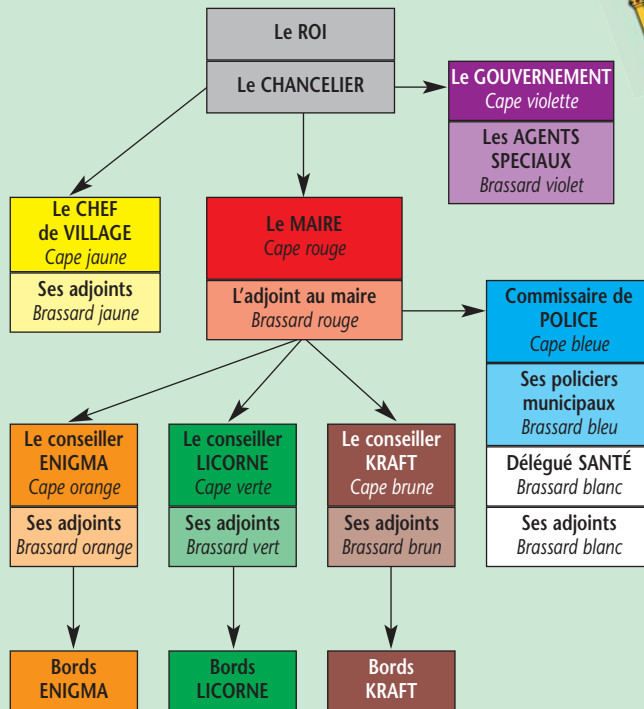
Jriminik : Blason Violet

Les blasons des 10 landgraves

Une ville est une zone neutre.

Vous y trouverez :

- le campement
- la mairie
- la prison.
- l'infirmerie.
- le terrain de construction de la merveille



Les membres du conseil municipal, leurs adjoints ainsi que les agents de l'Etat disposent de l'immunité diplomatique même lorsqu'ils sortent des zones neutres.

Un éclaireur qui en attaque un déclasse son équipe.



3. Les 3 spécialités - Objectifs

Spécialité Kraft

- Gérer les stocks de matériaux rapportés par les Licornes et Enigma, leur indiquer les besoins.
- Construire la merveille du Landgrave.

Spécialité Enigma

- Approvisionner les Krafts en matériaux (i.e. effectuer les missions Sonar)
- Réceptionner par radio les missions Marcopolo et les transmettre aux Licornes.

Spécialité Licorne

- Cartographier le territoire Syldave (à reporter sur la carte de ta mairie).
- Approvisionner les Kraft en matériaux (i.e. effectuer les missions Marcopolo réceptionnées par radio par les Enigma).
- Assurer la protection des Enigma pendant leurs missions.
- Monter des expéditions contre les missions adverses (i.e. remplir les missions Scalp).
- Etablir des relations diplomatiques avec certains Landgraves (favoriser les échanges d'informations et de matériaux)



4. But du jeu

Pour gagner, le Landgrave doit se procurer des matériaux (bois, ficelle, cavaliers, pièces de tissu) et construire la plus belle merveille possible. Une merveille est une construction en bois (ou plusieurs constructions séparées), décorée par des PH, drapeaux, etc.

Un jury établira un classement des 10 merveilles selon plusieurs critères : beauté, technicité, diversité des ressources utilisées, originalité, symbolique, propreté du lieu, fair play. Toute tricherie ou comportement dangereux sera sanctionné et provoquera le déclassement du Landgrave voire l'expulsion pure et simple du jeu.



Le Gouvernement syldave intime ses invités d'être particulièrement vigilants lorsqu'ils porte des perches de bois. L'hôpital aime les scouts en bonne santé !!!

5. Zones, foulards, prison

- À l'exception des lieux spéciaux (Landgraves, Klow, Villages, Foires de Parpan), la **totalité** de l'aire de jeu est une zone de prise de foulard.
- Tu dois toujours porter un foulard, sauf si tu effectues une mission SONAR (voir page 13).
- L'une des extrémités du foulard est glissée dans ton short, dans le dos, et dépasse d'au moins 20cm. Il est interdit de le passer dans sa ceinture ou de l'accrocher de quelque autre façon que ce soit.
- La prise de foulard peut se faire en vrac : pas nécessairement en 1 contre 1.
- Si un éclaireur transporte plusieurs foulards, tu ne prend **que** celui qu'il a dans le dos.
- Si tu perds ton foulard, et que tu es en possession de matériaux, tu dois les donner à celui qui a pris ton foulard. Ce dernier garde également ton foulard. Si tu n'en a pas en rabe, tu dois te rendre au Landgrave le plus proche pour te procurer un nouveau foulard.
- Un scout sans foulard est hors jeu (pas d'attaque ni défense).





6. Se procurer des matériaux

Les matériaux sont de différents types :

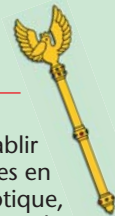
- Perches de bois de différentes longueurs
- Ficelles de différents types
- Tissus de couleurs
- Cavaliers



La mission SCALP

La prise de foulard peut te rapporter des ressources : si tu as capturé des foulards, tu peux les échanger dans n'importe quel village contre une certaine quantité de ressources de ton choix. Ce nombre pourra varier et sera indiqué dans les marchés.

► **Attention** : Tu ne peux pas échanger dans l'autre sens, des ressources contre des foulards.



La mission SONAR

- Pour effectuer une mission SONAR, tu dois établir une liaison de communication entre deux villages en utilisant l'un des moyens suivants : le morse optique, le morse sonore, le sémaphore, la voix ou le télégraphe.
- Quand tu te présenteras au chef du village, il échangera ton foulard de jeu contre un brassard orange qui te procure une immunité. **Quiconque attaque un brassard orange décline son Landgrave.**
- Quand tu auras établi le relais de transmission entre tes deux villages, leurs chefs te feront passer plusieurs messages de l'un à l'autre (dans les deux sens).
- Si tes messages sont bien passés, tu recevras dans chaque village des matériaux de sa spécialité.

- N'oublie pas de ré-échanger ton brassard contre ton foulard avant de partir : tu n'as pas le droit de transporter de matériaux sans foulard dans le dos... **Tu n'as pas non plus le droit de porter à la fois un brassard et un foulard.**

Villages :
 Lidrijk
 Murây
 Ninijrässék
 Onsk
 Präntk
 Qünns
 Rinnjörh
 Saübonn
 Tribidjänall
 Uzt
 Väänv
 Wawaz
 Xényovk
 Yzy
 Zschoh





- Les missions difficiles te rapporteront plus que les missions plus faciles. Tu pourras consulter la liste des missions et ce qu'elles rapportent à la mairie de ta ville.
- Les missions sont à réaliser dans un temps donné. Les chefs des villages te donneront le temps maximum. Si tu n'as pas terminé la transmission dans le temps imparti, le chef du village te remettra seulement une partie des matériaux liés à la mission.

La mission MARCOPOLO

Pour réussir une mission Marcopolo, il suffit de savoir s'orienter rapidement. Régulièrement, l'ARGS (Agence des Renseignements Généraux Syldave) publie un bulletin d'information à la radio. Le message (qui sera parfois encodé) t'indique un point sur la carte, et le nom de code de la mission.

Exemple : *Je reçois le message codé :*

« *KMOXDWODBONOMYVOUKJSWED120MYNOMRKMKV* »

Je comprends qu'en A vaut K, ce message signifie :

« *À CENT M DE COLEK AZIMUT 120 CODE CHACAL* »

Il te suffit alors d'aller à l'endroit mentionné sur la carte. Tu y trouveras un **Agent Spécial (brassard violet)** et tu lui diras le nom de code de ta mission. Il te dira alors ce que tu dois faire pour gagner des matériaux.

J'arrive au point de rendez-vous. L'agent spécial me dit de marcher 50m azimut plein nord.

J'y vais et je trouve 20m de ficelle cachée dans un buisson.

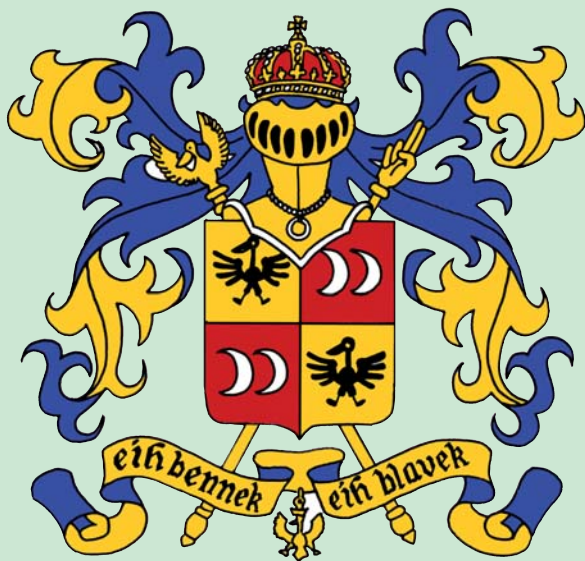
- **Attention** : tu dois arriver le premier au point de rendez-vous ; sinon il n'y aura plus rien à récupérer...

7. Construire

Pour la construction de la merveille :

- Sont autorisés : brelages ou d'autres assemblages en ficelle, froissartage (mi-bois, tenon mortaises, etc.)
- Prévoir une décoration (PH, drapeaux,...)
- Tu peux découper les perches de bois à ta convenance.
- Il est strictement interdit d'utiliser le bois de la forêt de Chambord.
- Les outils sont sous la responsabilité des patrouilles, et **restent toujours** dans la ville de leurs propriétaires. L'organisation de l'Exposition Universuf décline toute responsabilité en cas de perte d'outils.





*Son Altesse Sérénissime le Roi Louis-Emmanuel I,
le Grand Chancelier Henri De Boncoeur,
le Colonel Muskar
ainsi que l'ensemble du Gouvernement
te souhaitent un très bon séjour en Syldavie
et une excellente Exposition Universuf
à l'occasion de la fête du centenaire du scoutisme.*