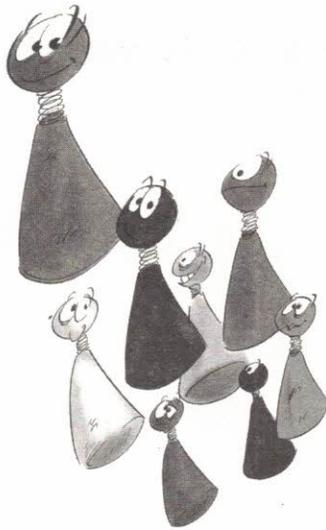


OPERATION ZIGOULOUS

UN DEFI POUR
TOUS LES AGES!



JEU DE COOPÉRATION

Age : à partir de 8 ans

Nombre de joueurs : de 2 à 8

S'il y en a plus, ils peuvent former des équipes.

CONTENU DE LA BOÎTE

1 plan de jeu

2 dés

8 pions de couleurs différentes (les **Zigoulous**)

13 pierres (le **carburant**)

48 étoiles (la **monnaie d'échange**)

16 pièces de puzzle : - 8 pièces **Planète**
- 8 pièces **Rencontre**

8 cartes **Rencontre**

300 cartes **Epreuves**

150 cartes **Enigmes**

100 cartes **Situations de vie**

Se munir d'un crayon et de papier.



ILLUSTRATIONS DE FRÉDÉRIC JANNIN

SCENARIO

Qui sont les Zigoulous ?

Des visiteurs venus de l'espace. Chez eux, on sépare les habitants d'après leur âge : les enfants sur une planète, les jeunes sur une autre, sur une autre encore les adultes et sur une autre les vieux.

Les grands-parents ne voient jamais leurs petits-enfants, les adultes n'ont aucun contact avec la jeunesse. Chacun ignore comment vivent les autres.

Or, les Zigoulous menacent d'envahir notre planète Terre et de nous imposer leur manière de vivre. Néanmoins, ils nous laissent une dernière chance de les convaincre que les échanges entre générations ont du bon.

Mais il y a un danger ! Les Zigoulous ont emporté avec eux une réserve de carburant (les pierres) qui leur permet de respirer. Si cette réserve s'épuise avant qu'ils ne soient convaincus, ils rentreront sur leur planète faire une nouvelle provision de carburant et reviendront en force sur Terre. Et cette fois, ce sera sans pitié pour nous imposer leur mode de vie.

BUT DU JEU

Arriver tous ensemble, en s'entraïdant, à convaincre les extra-terrestres d'aménager avec nous une planète où tous, jeunes, vieux, enfants, adultes, peuvent vivre en bonne entente.

Le jeu sera donc gagné si la planète de tous les âges (représentée par le puzzle central) est aménagée avant que la réserve de carburant ne soit épuisée.

INSTALLATION DU JEU

On prend un crayon et du papier.
On installe le plan de jeu sur la table.

Les Zigoulous :

Chaque joueur en tire un au sort et le place sur la case départ triangulaire correspondant à la couleur de son pion.

Les cartes Rencontre :

Ce sont celles représentant chacune un personnage. Chaque joueur reçoit la carte dont la couleur correspond à celle de son pion. Cette carte lui indique la personne auprès de laquelle il doit mener son pion sur le plan du jeu. Il y trouvera également au verso des indications pour se représenter son personnage. Il y en a huit :

- 2 personnes âgées : Germaine et José
- 2 adultes : Anne et Guy
- 2 adolescents : Marie et Thomas
- 2 enfants : Charlotte et Augustin.

Attention ! Chaque joueur doit lire attentivement le verso de sa carte, cela l'aidera à présenter son personnage en début de jeu, mais plus tard également quand il sera entré dans sa case Rencontre.

S'il y a moins de 8 joueurs, les autres cartes sont placées au bord du plan de jeu.

Le Carburant :

On dispose les 13 pierres dans la Réserve de Carburant rouge.

La Monnaie d'échange :

On dispose les 48 étoiles dans la case Monnaie d'échange jaune.

Les cartes Epreuves, Enigmes et Situations de Vie :

On dispose les trois tas de cartes à l'envers au bord du plan de jeu.

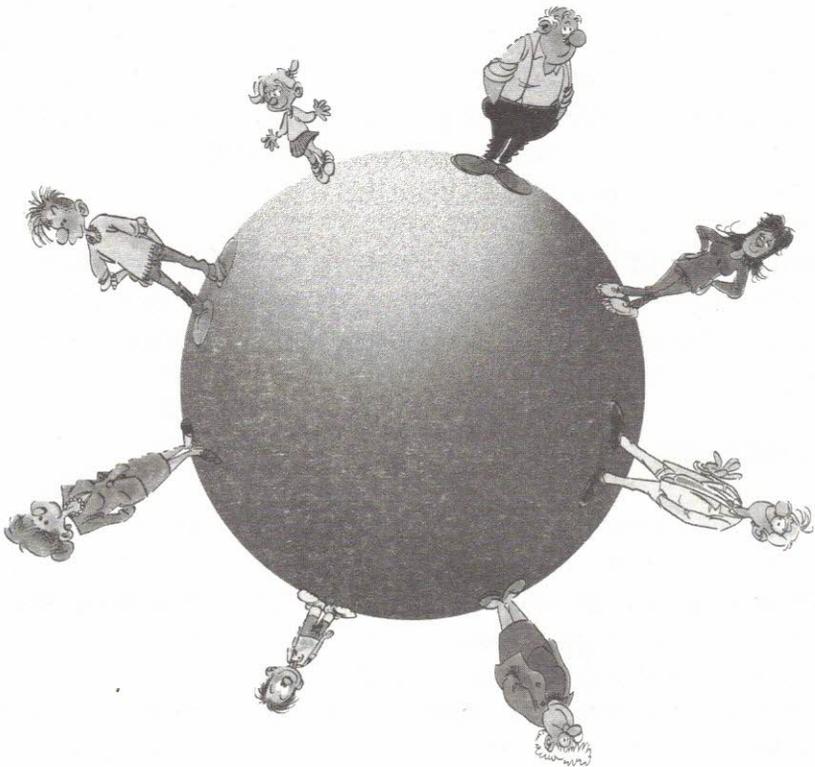
Les pièces de puzzle :

Il y en a deux sortes :

8 représentant un personnage Rencontre

8 représentant un élément de la Planète de tous les âges.

On les place en deux tas au bord du plan de jeu.



DÉROULEMENT DU JEU

Les joueurs jettent les dés pour savoir qui fera démarrer la partie. Celui qui obtient le nombre le plus élevé commence. Il doit d'abord présenter son personnage Rencontre. Pour cela, il invente des caractéristiques en s'aidant des indices marqués au verso de sa carte Rencontre. Ensuite, c'est le tour de celui qui est à sa gauche de présenter son personnage et ainsi de suite dans le sens des aiguilles d'une montre. Les présentations faites, le premier joueur rejette les dés et commence à avancer.

Les joueurs déplacent leur Zigoulou selon le nombre qu'indiquent les dés et dans la direction qu'ils choisissent. Ils peuvent prendre n'importe quelle direction, mais devront obligatoirement passer par la case Rencontre qui leur a été attribuée en début de jeu. Les joueurs peuvent être à deux ou plus sur le même pavé. Il est interdit de faire demi-tour pour éviter les pavés rouges.

Durant toute la partie, les joueurs ont pour objectif commun d'obtenir des pièces de puzzle qui leur permettront de construire l'image centrale représentant la Planète de tous les âges.

Les pièces de puzzle :

- 1) 8 pièces Planète : représentant chacune un élément de la planète, peuvent être achetées avec des étoiles quand un joueur fait un double (1 pièce de puzzle vaut 6 étoiles). Ces étoiles sont gagnées en réalisant les épreuves (une épreuve réussie donne droit à 2 étoiles).
- 2) 8 pièces Rencontre : représentant chacune un personnage Rencontre, ne peuvent être gagnées que lors du passage sur la case Rencontre.

Si le Zigoulou s'arrête sur un **pavé gris**, le joueur rejoue.

Si le Zigoulou s'arrête sur un **pavé rouge**, attention ! Du carburant a été utilisé et il faut retirer une pierre de la Réserve de Carburant.

Le joueur rejoue au tour suivant.

Si le Zigoulou s'arrête sur un **pavé jaune**, le joueur placé à sa gauche tire une carte Epreuve et la lit à voix haute. Celui qui est sur le pavé jaune doit réaliser l'épreuve. S'il ne sait pas, il peut demander l'aide d'un autre joueur au choix. S'il réussit, il gagne 2 étoiles de Monnaie d'Echange qu'il met dans un pot commun (tous les joueurs y mettront leurs gains). S'il rate, il faut retirer une pierre de la Réserve de Carburant.

Si le Zigoulou rencontre sur son passage un **pavé noir**, STOP !!! Il doit s'y arrêter et attendre le tour suivant sans tenir compte du chiffre des dés.

Lorsqu'un joueur fait un double avec les dés, les achats de pièces de puzzle représentant les éléments de la planète peuvent être effectués : On puise dans le pot commun et on achète autant de pièces que l'on veut. Une pièce de puzzle vaut 6 étoiles (de monnaie d'échange).

Pour rappel, les pièces Rencontre ne peuvent pas être achetées, il faut les gagner en passant dans la case Rencontre.

Le joueur joue ensuite normalement.

Lorsque le Zigoulou arrive au **pavé Clef**, passage obligé pour pénétrer dans sa case Rencontre et en ressortir, quels que soient les chiffres des dés, il s'y arrête. Le joueur placé à sa gauche tire une carte Enigme et la lit à voix haute.

Attention! Ici le joueur doit répondre seul. S'il n'y arrive pas, au tour suivant, il rejette les dés pour faire un tour de la case Rencontre, se présenter à nouveau sur le pavé Clef et répondre à une nouvelle énigme. Cela autant de fois que ce sera nécessaire. Quand la réponse est bonne, il pénètre dans sa case Rencontre.

Dès que le joueur pénètre dans sa case Rencontre, un Mystérieux Rayon Zigomatique* le transforme. Il devient le personnage de sa case Rencontre. Le joueur doit donc bien se mettre dans la peau de ce personnage (au besoin, il peut relire et s'aider du verso de la carte Rencontre).

Il tire ensuite une carte Situations de vie, choisit un des deux problèmes exposés, le présente aux autres joueurs et imagine une solution **comme le ferait son personnage Rencontre.**

Exemple : Une jeune joueuse entre dans la case Rencontre de José et la situation qu'elle a choisie dit :

"Je voudrais un petit animal domestique, mais mon entourage s'y oppose."

La jeune joueuse peut par exemple raconter : "Je m'appelle José, j'ai 72 ans. Je suis un ancien pilote d'avion et je fais de la marche pour être en forme. J'habite un petit appartement en ville et j'adore les animaux. J'ai deux enfants et trois petits-enfants. Je voudrais un petit chien, mais ma femme n'est pas d'accord, elle dit qu'un animal est trop difficile à entretenir. Comment la convaincre ?" Cette jeune joueuse doit donc trouver une solution comme le ferait ce vieux monsieur de 72 ans.

C'est ainsi que, par exemple, un joueur âgé devra se mettre dans la peau de Marie et trouver une solution comme le ferait une adolescente ; qu'un jeune enfant se mettra dans la peau de Anne et proposera une solution comme le ferait une mère de famille, etc.

Autrement dit, chaque joueur se dira : "Qu'est-ce que je ferais si j'étais Germaine?" (ou Guy, ou Thomas, ou quelqu'un d'autre suivant son personnage). Tous les autres joueurs doivent être vigilants à ce que la situation et la solution proposées correspondent bien au personnage Rencontre. S'ils estiment que oui, le joueur reçoit sa pièce de puzzle Rencontre (celle représentant son personnage). Sinon, aidé des autres joueurs, il doit proposer une autre situation et une autre solution.

Attention ! Toutes les cases Rencontre doivent être visitées, puisque c'est uniquement là que l'on peut obtenir les pièces de puzzle Rencontre. Donc, s'il y a moins de huit joueurs, les joueurs qui ont visité avec succès leur case Rencontre choisissent une des cartes Rencontre non attribuées. Ils continuent alors le parcours vers la case Rencontre correspondante sans changer de pion. Bien sûr, ils ne doivent pas oublier de d'abord présenter leur nouveau personnage Rencontre.



*** Rayon Zigomatique : rayon mystérieux capable de transformer les joueurs en un personnage différent. Les joueurs devinent alors les sentiments, les manières d'agir, les caractéristiques de ce nouveau personnage qu'ils sont devenus.**

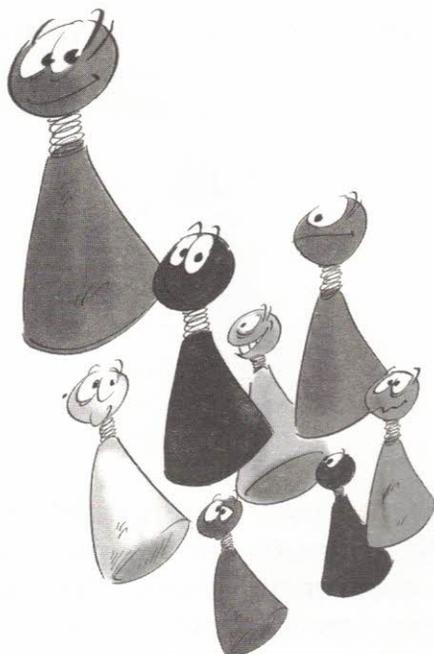
FIN DU JEU

Le jeu est gagné si le puzzle représentant la Planète est assemblé complètement avant que la Réserve de Carburant (les pierres) ne soit épuisée.

Le jeu est perdu si la réserve est épuisée avant que la construction du puzzle ne soit achevée.

SUGGESTION

Il est intéressant de désigner un animateur qui pourra veiller à la bonne compréhension et au bon déroulement du jeu. Concrètement, il veillera particulièrement à ce que chacun puisse prendre sa place et éventuellement à adapter les règles en fonction du public. En effet, les règles peuvent être facilement adaptées.



AVIS À LA POPULATION !

Savez-vous que les Zigoulous existent vraiment ? Ils sont partout mais vous ne les voyez pas. Ils ont l'apparence des êtres humains mais dans le fond, leur seul objectif est de convaincre ceux qui les approchent que les vieux et tous ceux qui sont exclus du fait de leur âge constituent davantage une charge pour la planète Terre qu'une véritable ressource.

Si par exemple, vous entendez des phrases comme : "Avec l'âge, on perd sa capacité d'aimer, de créer " ou bien "Les vieux n'ont plus de souhaits" ou pire encore " Les vieux ne sont plus utiles, ils n'attendent que la mort" vous avez probablement à faire à un Zigoulou.

Que faire dans ce cas ? Si vous n'êtes pas d'accord, bouchez vous les oreilles. Et si vous voulez lutter contre de telles idées, téléphonez ou écrivez sans attendre à l'asbl

COURANTS D'AGES

45, rue Thieffry, 1030 Bruxelles

tél : 02.216.74.75 fax : 02.215.18.79

Personnes de contact : Patricia FONTAINE

Françoise JACQUES.

Courants d'Âges et toutes les associations qui en font partie se feront un plaisir de vous écouter et de vous expliquer, à travers les différents projets intergénérationnels qu'elles développent sur le terrain, comment et pourquoi **"le développement de la société pour une vie collective fertile et équilibrante, dépend en particulier de l'apport des spécificités et des richesses de chaque classe d'âge."** (Principe n°1 de la charte de Courants d'Âges)

Associations de Courants d'Âges: (au 1er janvier 2000)

- "Centre Saint-Aubain" asbl Jean-Pierre HAQUIN
av. de la Gare, 108 6720 HABAY-LA-NEUVE
Tél : 063.42.03.00 Fax : 063.42.29.25
- "Abracadabus" asbl Josette MAUFROY
rue de la Prévoyance, 58 1000 BRUXELLES
Tél : 02.513.75.35
- "La Gerbe" asbl "Mémoire Vivante" Patricia FONTAINE
rue Thiefray, 45 1030 BRUXELLES
Tél : 02.216.74.75 Fax : 02.215.18.79
- "Entrâges" asbl Marie-Louise CARRETTE
av. Marie-Josée, 59 1200 BRUXELLES
Tél : 02.736.03.78
- "Le Pouly" asbl Marie-Claire EUBBEN
rue Willy Squélord, 9 5600 JAMAGNE
Tél - Fax : 071.66.79.15
- "Croix Rouge de Belgique" "Animation en Institution"
rue Stallaert, 1/16 1050 BRUXELLES
Tél : 02.349.55.30 Fax : 02.343.89.90
- "Entraide et Amitié" asbl Isabelle Croonen
Rue de la Charité, 43 1040 BRUXELLES
Tél. 02.223.21.41 - 219.15.62 Fax : 02.223.33.56
- "Ag'y sont" asbl Isabelle STURBAUT
Quai Vifquin, 27 7500 Tournai Tél. 069.84.85.86
- "CPAS de Pont-à-Celles" Béatrice ROULIN
Rue de la Liberté, 84 6230 PONT-A-CELLES
Tél. 071.84.39.25 - 071.84.63.13 Fax : 071.84.78.36
- "Home Saint-Joseph" Marianne VILCHES
Quai de Coronmeuse, 5 4000 LIEGE Tél. 04.228.97.11
- "Âges et Transmissions" asbl Michèle PIRON
Rue de la Prévoyance, 58 1000 BRUXELLES Tél. 02.514.45.61
- "La Charmille" asbl Pascal TAVIER - Françoise DUBLET
Rue des Vignobles, 2 6230 PONT-A-CELLES
Tél. 071.34.10.12 FAX : 071.37.48.62
- Françoise DU FONTBARE
Avenue Léopold Wiener, 81 1070 Bruxelles Tél. : 02.672.84.47
- Hubert BAKANDIKA
Grande rue au Bois, 84 1030 BRUXELLES Tél. : 02.241.08.81
- Marianne GASSEL
Rue de l'Élan, 80 - Bte 27 1170 BRUXELLES Tél. 02.660.96.95
- Télé-Service-Plombières
Rue de la Gare, 9 4850 MONTZEN Tél. 087.78.56.30
- Eliane BERTHE
Bld de Waterloo, 100-103 1000 BRUXELLES Tél. 02.542.83.68

Le réseau reste ouvert à toute personne ou association désireuse de le rejoindre.