

Les Souvenirs de la TH009

Les Souvenirs de la TH009 est un nouveau jeu de cartes qui symbolise les souvenirs vécus par l'unité depuis le camp d'été 2023. Seuls les participants à ces événements reçoivent les cartes souvenirs et donc chaque animé a un jeu unique qui représente son parcours au sein de notre merveilleuse unité de Petigny.

Avec ce nouveau jeu de cartes, on peut les collectionner pour les observer et revivre nos souvenirs de camp mais il n'y a pas que ça. En effet, *Les Souvenirs de la TH009* a également été pensé comme un jeu et il y a même plusieurs façons de jouer !

- **Mode de jeu 1 : La bataille onirique** (2 joueurs ou +).

Tous les joueurs doivent se munir du même nombre de cartes. Chaque joueur mélange alors ses cartes et les laisse en un tas face cachée devant lui.

Le joueur le plus jeune prend alors la première carte de son tas (sans la montrer) et choisit une caractéristique de son souvenir (l'« aventure » par exemple) qu'il estime forte. Il en énonce la valeur aux autres joueurs (« 75 » par exemple).

Les autres joueurs consultent la première carte de leur tas et énoncent la valeur pour cette même caractéristique à tour de rôle. Le joueur qui énonce la plus forte caractéristique remporte la manche. Il marque alors 1 point. Les cartes utilisées vont alors dans les défausses personnelles de chacun.

En cas d'égalité, le joueur concerné le plus proche du joueur qui a choisi la catégorie depuis sa gauche choisit une nouvelle catégorie. Si cette nouvelle catégorie se finit par une nouvelle égalité, alors les joueurs concernés par l'égalité se départagent avec une manche de Pierre-Papier-Ciseaux.

Le joueur qui vient de remporter l'affrontement prend alors la main. Il choisit à son tour une caractéristique qu'il estime forte et on recommence un nouveau tour de jeu.

Après avoir utilisé toutes leurs cartes souvenirs, les joueurs comptent leurs points (nombre de manches remportées) et le joueur qui a le plus de points est déclaré vainqueur.

Variante : On peut jouer à ce jeu avec seulement deux joueurs. À ce moment-là, il est conseillé d'avoir chacun un nombre de cartes de départ impair. L'idéal est 7 par personne.

- **Mode de jeu 2 : Le jeu des 5 souvenirs** (2 joueurs ou +)

Chaque joueur doit avoir avec lui les 5 cartes souvenirs d'un même camp. Attention, les camps repris par les joueurs **ne peuvent pas** être les mêmes. Pour les besoins de ce jeu, il faut avoir au minimum une série de 5 cartes souvenirs supplémentaire (ex : s'il y a 3 joueurs, alors il faut minimum 4 séries différentes de 5 cartes souvenirs d'un même camp : les 5 cartes souvenirs du **Camp Baladins 2023**, les 5 cartes souvenirs du **Camp Louveteaux 2023**, les 5 cartes souvenirs du **Camp Éclaireurs 2023** et les 5 cartes souvenirs du **Camp Pionniers 2023**). Après que chacun ait pleinement pris conscience des cartes en présence (il faut être capable de soit restituer le titre de la carte soit décrire la photo), on regroupe toutes les cartes des participants et on les mélange.

On distribue ensuite, à chaque participant, autant de cartes qu'il n'y a de participants plus une (dans notre exemple, chacun débute avec 4 cartes en main). Le reste des cartes forme la pioche. Le but du jeu est d'avoir, dans sa main, tous les souvenirs d'un même camp.

Le joueur le plus jeune va alors demander au joueur de son choix s'il possède la carte qu'il souhaite (par exemple : « Pour le **Camp Éclaireur 2023**, je voudrais la *Journée Kayak* »). Si le joueur questionné possède cette carte, il doit donner la carte au joueur ayant posé la question. S'il ne possède pas la carte, le premier joueur doit piocher une carte.

Si, lorsqu'il pioche, le joueur tire la carte qu'il souhaitait, il doit dire à voix haute « Bonne pioche ! » et peut ainsi rejouer en redemandant une autre carte à l'un des joueurs. S'il ne pioche pas la carte voulue, il passe son tour et c'est au joueur situé à sa gauche de demander une carte de son choix.

Attention ! Un joueur ne peut demander une carte d'un camp que s'il possède déjà une carte de ce camp dans son jeu.

Si un joueur possède tous les souvenirs d'un camp (les 5 cartes), il pose les souvenirs de ce camp devant lui et la partie continue jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes à piocher. Il ne reste alors plus qu'à compter combien chaque joueur possède de camps complets. Le gagnant est celui qui en a le plus.

- **Mode de jeu 3 : Le memory** (2 joueurs ou +)

Pour pouvoir jouer à ce jeu, il faut avoir des paires de souvenirs (par exemple, avoir deux fois la carte « Les Super-Héros »). Plus il y a de paires, moins le jeu sera court (il est conseillé d'avoir au minimum 3 paires par joueur). Après s'être assuré qu'il n'y avait que des paires dans l'ensemble des cartes mises à disposition, il faut toutes les mélanger et les étaler au centre de la table, entre les joueurs.

Le joueur le plus jeune retourne alors deux cartes parmi le parterre de cartes. Si les deux cartes sont identiques, il gagne alors 1 point, prend les cartes près de lui et joue une nouvelle fois en piochant deux cartes.

Si les deux cartes sont différentes, alors il doit les remettre dans leur position de départ (c'est-à-dire face cachée) et c'est le joueur à sa gauche qui prend la main. Ce joueur retourne deux cartes et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes face cachée au centre de la table.

Les joueurs comptent alors les points (ou le nombre de paires) qu'ils ont gagnés. Le joueur qui a le plus de points remporte la partie.

- **Mode de jeu 4 : L'indésirable** (2 joueurs ou +)

Pour pouvoir jouer à ce jeu, il faut avoir une base de jeu de memory (uniquement des paires) et y ajouter une carte unique supplémentaire. Attention, cette carte doit être unique et connue de tous. Il est conseillé d'avoir au minimum 3 paires par joueur en plus de la carte unique.

Lorsque tous les joueurs ont bien pris conscience de la carte unique, on mélange le tas de paires plus la carte unique. On distribue ensuite toutes les cartes entre les joueurs (même si tout le monde n'a pas le même nombre de cartes à la fin de la distribution).

Tous les joueurs vont alors observer leurs cartes et défausser toutes les paires qu'ils auraient déjà dans leur jeu. Après ce tour de défausse, le joueur qui a le plus de cartes encore dans ses mains va piocher une carte dans le jeu de son voisin de droite.

S'il crée une nouvelle paire entre la carte qu'il vient de piocher et le jeu qui lui restait, alors il peut défausser cette nouvelle paire.

C'est ensuite à son voisin de gauche d'effectuer la même chose.

Le but du jeu est de se débarrasser de ses cartes. Une fois qu'un joueur n'a plus de cartes en main, il a gagné. Mais le jeu continue pour déterminer non pas un unique gagnant mais un unique perdant.

Naturellement, la carte unique ne pourra jamais être défaussée. Lorsqu'il n'y a plus de paires en jeu, le joueur qui a encore cette carte en main perd la partie.