



# MANUEL DE JEUX TACTIQUES





# MANUEL DE JEUX TACTIQUES

## AVERTISSEMENT

Il est interdit de reproduire, traduire ou adapter ce document, sans l'autorisation écrite de Simulation Action Sport.

Pour information et commentaires :

Simulation Action Sport

Téléphone : 438-391-5616

Courriel : [info@sasclub.ca](mailto:info@sasclub.ca)



# MANUEL DE JEUX TACTIQUES

## Table des matières

Scénario : Sauvons l'otage .....	4
Scénario : Surviver en équipe.....	4
Scénario : Surviver en individuel .....	5
Scénario : Surviver en équipe avec zones sécuritaires.....	5
Scénario : Testons les défenses de l'adversaire.....	5
Scénario : Récupérons la mallette secrète .....	5
Scénario : Trouver le traître .....	6
Scénario : Attaque/défense.....	6
Scénario : La cible .....	7
Scénario : La zone .....	7
Scénario : La bombe.....	8
Scénario : Le missile.....	8
Scénario : Le VIP .....	8
Scénario : Le nid de mitrailleuses.....	9
Scénario : Les ballons .....	9
Scénario : Capture du drapeau .....	9
Scénario : L'attaque du bunker.....	10
Scénario : Le commando.....	10
Scénario : La chasse à l'homme - sniper .....	10
Scénario : La mort subite.....	10
Scénario : Les zombies.....	11
Scénario : Le médecin - médic.....	11

## Scénario : Sauvons l’otage

<b>Description</b>	<p>Dans le jeu "Sauvons l’otage", deux équipes s'affrontent, une équipe de sauveteurs et une équipe de kidnappeurs, sans oublier l’otage qui est une personne neutre sans marqueur.</p> <p>Les kidnappeurs détiennent l'otage dans un périmètre défini qu'ils doivent défendre. Les sauveteurs doivent percer les défenses des kidnappeurs pour récupérer l'otage sain et sauf.</p> <p>Les kidnappeurs ne peuvent pas éliminer l'otage tant et aussi longtemps que les sauveteurs ne l'ont pas récupéré.</p> <p>Cependant, lorsque les sauveteurs l'ont récupéré, les kidnappeurs peuvent éliminer l'otage, car la responsabilité de le maintenir en vie est celle des sauveteurs.</p>
<b>Qui gagne ?</b>	<p>Les sauveteurs gagnent s'ils réussissent à récupérer et à maintenir en vie l'otage jusqu'à la fin de la partie; ou les sauveteurs gagnent s'ils réussissent à récupérer l'otage et à l'amener à leur camp de base sain et sauf; ou les kidnappeurs gagnent s'ils parviennent à conserver l'otage; ou les kidnappeurs gagnent s'ils éliminent l'otage une fois qu'il est en la possession des sauveteurs.</p>
<b>Durée</b>	20 minutes
<b>Nombre de vies</b>	Chaque joueur a trois vies. Pour reprendre vie, le joueur doit retourner à son camp de base pour une durée de 30 secondes.

## Scénario : Survivor en équipe

<b>Description</b>	Dans le jeu « Survivor », deux équipes s’affrontent et la première équipe qui réussit à éliminer l’autre gagne la partie.
<b>Qui gagne ?</b>	L’équipe qui élimine l’autre; ou l’équipe qui conserve en vie le plus grand nombre de joueurs.
<b>Durée</b>	La durée recommandée d’une partie est de 20 minutes.
<b>Nombre de vies</b>	Chaque joueur a trois vies. Pour reprendre vie, le joueur doit retourner à son camp de base pour une durée de 30 secondes.

## Scénario : Survivor en individuel

<b>Description</b>	Dans le jeu « Survivor », tous s'affrontent et la première personne qui réussit à éliminer les autres gagne la partie.
<b>Qui gagne ?</b>	La personne qui élimine tous les autres.
<b>Durée</b>	La durée recommandée d'une partie est de 20 minutes.
<b>Nombre de vies</b>	Chaque joueur a une seule vie.

## Scénario : Survivor en équipe avec zones sécuritaires

<b>Description</b>	Dans le jeu « Survivor », deux équipes s'affrontent. Le terrain est divisé en 3 zones. Les zones sécuritaires de chacune des équipes ou l'équipe adverse ne peut pas pénétrer. La zone de combat a une frontière en son centre. Les zones sécuritaires ont chacune une zone de résurrection (respawning). On ne peut pas tirer sur un joueur qui est dans sa zone sécuritaire et les joueurs dans la zone sécuritaire ne peuvent pas engager le combat.
<b>Qui gagne ?</b>	L'équipe qui élimine une majorité de l'équipe adverse qui élimine tous les autres.
<b>Durée</b>	La durée recommandée d'une partie est de 20 minutes.
<b>Nombre de vies</b>	Chaque joueur a trois vies. Les joueurs reviennent à la vie lorsqu'ils touchent leur point de résurrection.

## Scénario : Testons les défenses de l'adversaire

<b>Description</b>	Dans le jeu "Testons les défenses de l'adversaire", deux équipes possèdent chacun un drapeau national. Chaque équipe essaie de voler le drapeau de l'autre afin de le rapporter à son camp de base.
<b>Qui gagne ?</b>	La première équipe qui rapporte le drapeau à son camp de base.
<b>Durée</b>	La durée recommandée d'une partie est de 20 minutes.
<b>Nombre de vies</b>	Chaque joueur a trois vies. Pour reprendre vie, le joueur doit retourner à son camp de base pour une durée de 30 secondes.

## Scénario : Récupérons la mallette secrète

<b>Description</b>	Dans le jeu « Récupérons la mallette secrète », deux équipes s'affrontent afin de trouver une mallette qui contient le secret de la victoire. Chaque équipe part à la recherche de la mallette qui est cachée sur le terrain afin de la rapporter à son camp de base. L'adversaire veut la même chose, il y aura donc des confrontations entre les équipes pour se voler mutuellement la mallette.
--------------------	--



# MANUEL DE JEUX TACTIQUES

<b>Qui gagne ?</b>	La première équipe qui trouve et rapporte la mallette à son camp de base.
<b>Durée</b>	La durée recommandée d'une partie est de 20 minutes.
<b>Nombre de vies</b>	Chaque joueur a une seule vie.

## Scénario : Trouver le traître

<b>Description</b>	Dans le jeu "Trouver le traître", deux équipes s'affrontent pour éliminer l'autre. Toutefois, dans les rangs de chaque équipe, il y a un traître à la solde de l'équipe adverse. Le traître doit éviter de se faire découvrir.
<b>Qui gagne ?</b>	La première équipe qui découvre son traître gagne
<b>Durée</b>	La durée recommandée d'une partie est de 20 minutes.
<b>Nombre de vies</b>	Chaque joueur a une seule vie.

## Scénario : Attaque/défense

<b>Description</b>	Une ligne de défense est définie. L'équipe B est derrière et ne peut la dépasser. Au moins un joueur de l'équipe A doit franchir cette ligne.
<b>Qui gagne ?</b>	Le premier joueur de l'équipe A qui franchi la ligne ou si au bout de 15 minutes aucun joueur de franchi la ligne de l'équipe B.
<b>Durée</b>	La durée recommandée d'une partie est de deux manches 15 minutes chacune. Chaque équipe devient à tour de rôle défensive.
<b>Nombre de vies</b>	Chaque joueur a trois vies. Pour reprendre vie, le joueur doit retourner à son camp de base pour une durée de 30 secondes.

## Scénario : La cible

<b>Description</b>	Se joue en deux manches. L'équipe B est toujours derrière une ligne infranchissable et doit défendre une cible située à proximité de cette ligne. L'équipe A doit PERCER 3 fois cette cible en faisant un maximum de points (cible de 10-5-3-1). Le tir sur cible ne peut se faire qu'au moyen des armes fixes prévues à cet effet (sniper). Elle peut demander 1 seule fois combien de trous il y a dans la cible, et peut arrêter la partie à tout moment sachant qu'elle perd si il y a plus de 3 trous et si tous ses joueurs sont éliminés (dans ces 2 cas, elle ne remporte aucuns points pour la manche).
<b>Qui gagne ?</b>	L'équipe A gagna si elle perce 3 fois la cible. L'équipe B gagne s'il y a plus de 3 trous ou si tous les joueurs sont éliminés.
<b>Durée</b>	La durée recommandée d'une partie est de deux manches 15 minutes chacune. Chaque équipe devient à tour de rôle défensive.
<b>Nombre de vies</b>	Chaque joueur a une seule vie.

## Scénario : La zone

<b>Description</b>	Une zone à peu près circulaire d'environ 10 mètres (30 pieds) de diamètre est définie au centre de l'arène. Les deux équipes sont à l'opposé l'une de l'autre par rapport à la zone. Un chronomètre par équipe est placé dans la zone. Chaque fois qu'une équipe reprend la zone, elle éteint le chrono adverse et réenclenche le sien. Un temps à atteindre est fixé avant le début de la partie (10 minutes pour une bonne partie). Toutes remises à zéro frauduleuses seront sanctionnées par la défaite immédiate de l'équipe.
<b>Qui gagne ?</b>	La première équipe à atteindre ses 10 minutes
<b>Durée</b>	La durée recommandée d'une partie est 20 minutes chacune.
<b>Nombre de vies</b>	Chaque joueur a trois vies. Pour reprendre vie, le joueur doit retourner à son camp de base pour une durée de 30 secondes.

## Scénario : La bombe

<b>Description</b>	Trois zones du terrain sont définies comme cibles "à détruire". L'équipe des terroristes doit poser la bombe dans une des trois zones et le signaler par un grand coup de sifflet ; il enclenche alors le compte à rebours. Si le compte à rebours se termine, les terroristes gagnent alors que si elle est désamorcée par la police, ces derniers gagnent. Si le porteur de la bombe est touché, il doit poser la bombe au sol. Le compte à rebours sera par défaut de 5 minutes.
<b>Qui gagne ?</b>	Les terroristes gagnent si la bombe explose. Les Policiers gagnent s'il empêche la bombe d'explorer.
<b>Durée</b>	La durée recommandée d'une partie est de deux manches 15 minutes chacune. Chaque équipe devient à tour de rôle la police.
<b>Nombre de vies</b>	Chaque joueur a trois vies. Pour reprendre vie, le joueur doit retourner à son camp de base pour une durée de 30 secondes.

## Scénario : Le missile

<b>Description</b>	Quatre morceaux de missile sont cachés sur le terrain. Chaque équipe doit récupérer les 4 composants pour assembler le missile et gagner la partie.
<b>Qui gagne ?</b>	La première équipe à construire le missile pour le lancer sur l'autre équipe gagne.
<b>Durée</b>	La durée recommandée d'une partie est 15 minutes.
<b>Nombre de vies</b>	Chaque joueur a trois vies. Pour reprendre vie, le joueur doit retourner à son camp de base pour une durée de 30 secondes.

## Scénario : Le VIP

<b>Description</b>	Une équipe représente un convoi organisé qui doit suivre un chemin donné et en atteindre le bout. Il est composé d'un " président (VIP)" et de ses gardes du corps. L'autre équipe est composée de 4 ou 5 joueurs tout au plus, qui se cache au minimum à 15 mètres des bords du chemin, leur but étant de surprendre le convoi et d'éliminer le président (l'option "sans rafales" est vivement conseillée !).
<b>Qui gagne ?</b>	L'équipe des gardes du corps gagnent si réussissent à transporter le VIP à sa destination vivant. L'équipe des assassins gagnent s'ils réussissent à tuer le VIP.
<b>Durée</b>	La durée recommandée d'une partie est 15 minutes chacune.
<b>Nombre de vies</b>	Chaque joueur a trois vies, sauf le VIP qui n'en a qu'une seule. Pour reprendre vie, le joueur doit retourner à son camp de base pour une durée de 30 secondes.

## Scénario : Le nid de mitrailleuses

<b>Description</b>	Même principe que l'attaque / défense. L'équipe B est serrée dans une toute petite zone à défendre (~ 3 mètres (30 pieds) de diamètre) comportant idéalement une arme fixe sur bipied. Il faut fixer une tige d'à peu près 2 mètres de haut sur laquelle est fixée une boîte de conserve. Dès qu'elle est touchée, l'équipe A gagne. Il y a obligatoirement un joueur sur l'arme fixe. Ce scénario se joue en au moins deux manches, et un chronomètre permet de désigner un vainqueur.
<b>Qui gagne ?</b>	L'équipe A gagne si elle fait tomber la boîte de conserve. L'équipe B gagne si la boîte de conserve ne tombe pas au bout des 15 minutes.
<b>Durée</b>	La durée recommandée d'une partie est de deux manches 15 minutes chacune. Chaque équipe devient à tour de rôle défensive.
<b>Nombre de vies</b>	Chaque joueur a une seule vie.

## Scénario : Les ballons

<b>Description</b>	Chaque équipe compte un certain nombre de ballons de baudruche (fortement gonflés) et accrochés en hauteur, disposés à différentes "profondeur" dans leur camp. Le but pour les deux équipes est de faire exploser les ballons de l'adversaire tout en protégeant les siens.
<b>Qui gagne ?</b>	La première équipe qui fait exploser tous les ballons de l'autre équipe
<b>Durée</b>	La durée recommandée d'une partie est 20 minutes chacune.
<b>Nombre de vies</b>	Chaque joueur a trois vies. Pour reprendre vie, le joueur doit retourner à son camp de base pour une durée de 30 secondes.

## Scénario : Capture du drapeau

<b>Description</b>	De chaque côté des 2 équipes un drapeau à 30 mètres de leur point de réapparition. But prendre le drapeau et le ramené dans son camp.
<b>Qui gagne ?</b>	La première équipe qui prend possession du drapeau gagne la partie
<b>Durée</b>	La durée recommandée d'une partie est 20 minutes chacune.
<b>Nombre de vies</b>	Chaque joueur a trois vies. Pour reprendre vie, le joueur doit retourner à son camp de base pour une durée de 30 secondes.

## Scénario : L'attaque du bunker

<b>Description</b>	Des défenseurs dans un bunker (hutte ou tente), ont une seule vie, puis des attaquants doivent conquérir le bunker.
<b>Qui gagne ?</b>	La première équipe qui maintient ou prend possession du bunker gagne.
<b>Durée</b>	La durée recommandée d'une partie est 20 minutes chacune.
<b>Nombre de vies</b>	Chaque joueur défensif a une seule vie. Les joueurs attaquant ont trois vies. Pour reprendre vie, le joueur doit retourner à son camp de base pour une durée de 30 secondes.

## Scénario : Le commando

<b>Description</b>	Le but, dépasser les lignes adverses pour aller récupérer un objet et le ramener dans son camp sans avoir été touché ou vu (super montée d'adrénaline en parties de nuit).
<b>Qui gagne ?</b>	La première équipe qui prend possession de l'objet gagne la partie
<b>Durée</b>	La durée recommandée d'une partie est 20 minutes chacune.
<b>Nombre de vies</b>	Chaque joueur a trois vies. Pour reprendre vie, le joueur doit retourner à son camp de base pour une durée de 30 secondes.

## Scénario : La chasse à l'homme - sniper

<b>Description</b>	Le but est de découvrir et toucher un ou plusieurs snipers embusqués
<b>Qui gagne ?</b>	Les snipers gagnent s'ils ne sont pas tous découverts. Les chasseurs gagnent s'ils découvrent tous les snipers.
<b>Durée</b>	La durée recommandée d'une partie est 20 minutes chacune.
<b>Nombre de vies</b>	Chaque joueur a une seule vie.

## Scénario : La mort subite

<b>Description</b>	Détruire un objet que porte sur lui un joueur adverse (exemple: un ballon fixé dans le dos et un autre sur le ventre (soit 2 vies)
<b>Qui gagne ?</b>	Le dernier joueur à conserver son objet gagne.
<b>Durée</b>	La durée recommandée d'une partie est 20 minutes chacune.
<b>Nombre de vies</b>	Chaque joueur a une ou deux vies selon le nombre d'objet à détruire.

## Scénario : Les zombies

<b>Description</b>	Deux équipes s'affrontent. D'un côté les humains et de l'autre les zombies. Tous les joueurs transportent un chiffon rouge. Les zombies arborent le chiffon rouge tandis que les humains le cache. Lorsqu'un zombie touche un humain il devient automatiquement un zombie, le joueur alors sort son chiffon rouge et l'arbore. Lorsqu'un humain tire un zombie, celui-ci meurt.
<b>Qui gagne ?</b>	Les zombies gagnent s'ils transforment tous les humains en zombies ou si au bout de 20 minutes ils sont plus nombreux. Les humains gagnent s'ils tirent tous les zombies ou s'ils sont plus nombreux que les zombies au bout de 20 minutes.
<b>Durée</b>	La durée recommandée d'une partie est 20 minutes chacune.
<b>Nombre de vies</b>	Deux équipes s'affrontent. D'un côté les humains et de l'autre les zombies. Tous les joueurs transportent un chiffon rouge. Les zombies arborent le chiffon rouge tandis que les humains le cache. Lorsqu'un zombie touche un humain il devient automatiquement un zombie, le joueur alors sort son chiffon rouge et l'arbore. Lorsqu'un humain tire un zombie, celui-ci meurt.

## Scénario : Le médecin - médic

<b>Description</b>	Le but, un joueur est désigné médecin. Lorsqu'un joueur est touché, il ne peut entrer à nouveau dans le jeu que s'il est soigné par ce médecin. On peut décider de limiter le nombre de soins ou d'en avoir en nombre illimité selon les scénarios
<b>Qui gagne ?</b>	Sans objet, le médecin est une façon de revenir à la vie, toutefois s'il est touché il meurt et les autres joueurs ne peuvent revenir à la vie.
<b>Durée</b>	Sans objet
<b>Nombre de vies</b>	Sans objet