



Bienvenu aux Journées Nationales ! Ce numéro de l'Info-Troupe résume les règles du Grand-Jeu (assez grand d'ailleurs), que tout le monde n'a peut-être pas pu lire. On se prépare aussi au camp d'été avec une initiation à l'Italien. Un article sur Guy de Larigaudie raconte le mythique Paris-Saïgon, et enfin, un petit rappel des signaux de totoche.

FICHE TECHNIQUE

Initiation à l'italien

Voici un petit guide conversation pour préparer le camp d'été en Italie.

Se saluer :

La poignée de main est le geste le plus courant. On se présente par son prénom puis on ajoute **piacere** (*pia-tché-ré*) (bien plus utilisé qu'en France).

Buongiorno (*bouo'n-djor-no*) bonjour

Ciao (*tcha-o*) salut

Arrivederci (*ar-ri-vé-der-tchi*) au revoir

Expressions essentielles :

Grazie (*gra-tsié*) merci

Parla francese ? (*par-li fra'n-tché-zé*) Vous parlez français ?

Mi dispiace (*mi di-spia-tché-pos*) Je suis désolé

Scusa, non ho capito (*scou-za no'n o ca-pi-to*) Pardon, je n'ai pas compris.

Per cortesia (*per cor-té-zi-a*) s'il vous plaît

Pronto (*pro'n-to*) allô

Un peu de grammaire :

Conjugaison des verbes (divisés en trois groupes **-are**, **-ere**, **-ire**) au présent de l'indicatif.

-are	-o	-i	-a	-iamo	-ate	-ano
-ere	-o	-i	-e	-iamo	-ete	-ono
-ire	-o	-i	-e	-iamo	-ite	-ono

Il n'est pas nécessaire de connaître les pronoms personnels qui peuvent être omis. Les verbes être, avoir, aller et venir sont irréguliers :

Avere : ho, hai, ha, abbiamo, avete, hanno.

Essere : sono, sei, è, siamo, siete, sono.

Andare : vado, vai, va, andiamo, andate, vanno

Venire : vengo, vieni, viene, veniamo, venite, vengono

Quelques verbes réguliers :

Conoscere (*co-no-ché-ré*) connaître

Vivere (*vi-vé-ré*) vivre, habiter

Capire (*ca-pi-ré*) comprendre

L'interrogation : elle est beaucoup plus simple qu'en français.

Elle se construit comme une phrase affirmative, en ajoutant un « ? » et éventuellement un pronom/adverbe interrogatif :

Chi ? (*ki*) qui ?

Quando ? (*coua'n-do*) quand ?

Dove ? (*do-vé*) où ?

Perché ? (*per-ké*)

Comé ? (*co-mé*) comment ?

Les chiffres :

Uno (<i>ou-no</i>)	Sei (<i>sèi</i>)
Due (<i>dou-é</i>)	Sette (<i>sèt-té</i>)
Tre (<i>trè</i>)	Otto (<i>ot-to</i>)
Quattro (<i>quat-tro</i>)	Nove (<i>no-vé</i>)
Cinque (<i>tchi'n-coué</i>)	Dieci (<i>dié-tchi</i>)

Les signaux de totoche

Pour ceux qui ne suivent toujours pas...

Signal morse [lettre]	Signification
Ti-ta-ti [R]	Rassemblement
Ti-ti [I]	Intendance
Ti-ti-ti-ta [V]	C.P.
Ta-ti-ta-ti [C]	Couleurs (on salue en direction du mât)
Ti-ta [A] / longs signaux (répétés)	Alerte
Signal + ti-ti-ti-ti-ti	Vite
Ti-ta-ti-ti [L]	Lever
Ti [E]	Eau
Ti-ta-ta-ti [P]	Petit-Déjeuner

Crypto (difficulté : moyenne ~ facile)

21796 || 17 || 611 || 921 || 68519118218 || 2219 ||
 6821325218219 || 25422583171025549 || 9118 || 221 ||
 125204176625423 || 2021 || 2511259 || 213317411212 || 25
 || 45119 || 125119 || 214 || 225128549 || 711212711219 ||
 212213214109 || 21142025 || 31710254 || 921254 || 221 ||
 121722110 || 2021 || 192417318821 || 2021 || 954 ||
 17210219921 || 114 || 19533174205 ||
 61782217251021321410 || 582317425921 || 17 ||
 254122191025 || 217 || 192417318821 || 2011 || 8525 ||
 68522251017410 || 2021 || 954 || 953321252 || 2110 || 2021 ||
 217 || 9534522141921 || 2021 || 217 || 231782021 ||
 851517221 || 2110 || 921910 || 213617821 || 2011 ||
 95111221817254 || 91749 || 321321 || 17125258 ||
 182195254 || 2021 || 10258218 || 114 || 921112 || 195116 ||
 2021 || 222111

SUR LES TRACES DE...

Guy de Larigaudie et le Paris-Saïgon

C'est en novembre 1936 que Guy de Larigaudie imagine d'entreprendre un raid vers l'Indochine, à l'image de la « croisière jaune ». Il décide alors de relier Paris à Saïgon, au Vietnam, en voiture. En effet, jusqu'alors personne n'est parvenu à établir la liaison entre Calcutta et Saïgon en voiture.

Début 1937. Guy choisit Roger Drapier comme coéquipier. C'est un géant blond, aux yeux bleus, formé par treize années de scoutisme. Technicien remarquable, conducteur virtuose, infirmier, bricoleur, d'une force physique prodigieuse, il portera sur ses larges épaules à peu près toute la partie technique de l'expédition. Ils font l'acquisition d'une Ford 19CV, qu'ils baptisent « Jeannette ». Les préparations sont longues : l'obtention des visas, du soutien de sponsors... Ils doivent même faire neuf vaccins (qu'ils omettront en fait...).

7 août 1937. Au terme du Jamboree de Vogelanzang, en Hollande, le père Forestier, aumônier des scouts de France, bénit les deux routiers, la voiture et leur matériel, donnant ainsi le départ du Paris-Saïgon. Ils traversent Paris, puis le 18 août, la frontière suisse et française. Ils passent ensuite par Vienne, Budapest, Belgrade, Sofia et Istanbul, la porte de l'Asie. Leur route, pleine d'embûches, est aussi pleine de rencontres. Tous les moyens sont bons pour passer les gués et franchir les chemins escarpés...

Le 8 décembre, ils atteignent Calcutta. Prochaine destination, « l'infranchissable » : les bouches du Gange. Ils traversent alors des dizaines de cours d'eau, tant bien que mal, souvent à bord de sampans ou sur des ponts en bois étroits... sous l'œil spectateur des indigènes.

A leur arrivée à Rangoon, le QG des scouts de France reçoit un télégramme : « Larigaudie et Drapier arrivés hier Rangoon, ayant réussi première liaison automobile de Calcutta à Rangoon. Tous deux bien. »

Enfin, le 29 mars, ils atteignent Saïgon. Le monde entier salue ce grand exploit de 20.000 kilomètres en voiture à travers le continent asiatique. Guy sillonne la France pour donner des conférences au sujet de son expédition. Et déjà, il imagine de nouveaux exploits vers de nouveaux horizons...



Guy de Larigaudie
21.12.37

REGLES DU JEU

A l'arrivée :

- On se rend dans notre Landgrave
- On plante nos tentes dans notre village
- Chaque patrouille fait la connaissance de son conseiller municipal qui l'affecte à un bord (équipe de 3 patrouilles d'une même spécialité) et lui donne une mission
- Chaque scout se procure alors un foulard de jeu : **le jeu peut alors commencer**

But du jeu :

Pour gagner, une ville doit se procurer des matériaux afin de construire la plus belle merveille (construction en bois avec PHs, drapeaux...)

Se procurer des matériaux :

- Les matériaux concernent les perches en bois, la ficelle, le tissu et les cavaliers.
- Il existe trois types de missions :
 - mission **scalp** : prise de foulard ; on échange les foulards gagnés contre des matériaux dans un des marchés (les tarifs varient)
 - mission **sonar** : on te confie alors un brassard orange qui confère l'immunité ; il faut établir un relais de transmission entre deux villages ; on reçoit des matériaux quand le message est bien passé.

Le terrain de jeu :

- La forêt fait environ 1.5km², divisés en 258 lieux particuliers :
 - les landgraves : il y en a 10. Elles doivent construire chacune une merveille pour l'exposition Universuf.
 - Klow : c'est le QG de l'expo Universuf ; on y trouve l'Agence Syldave de Presse et le Kraal.
 - les villages : il y en a 15. Ils fournissent le matériel pour fabriquer la merveille. C'est à nous de les trouver si on veut du matériel...
 - la foire de Parpan : il y en a 2 (zones vertes sur la carte). Ce sont des zones neutres où l'on peut faire des échanges de matériel.

On ne peut pas se battre ou se disputer quoi que ce soit à l'intérieur d'un lieu.

Règles :

- Tout se joue à la prise de foulard.
- La prise de foulard ne se fait pas nécessairement en 1 contre 1.
- Si un scout transporte plusieurs foulards, on ne doit prendre que celui qu'il a dans le dos (donc possibilité d'avoir plusieurs vies).
- Si on perd son foulard en possession de matériaux, on doit tout donner à l'adversaire (le foulard + tout le matos)
- Si on n'a plus de foulard, on va en prison (dans la ville la plus proche). On y attend un court moment avant de repartir avec un foulard.

- mission **marco polo** : l'Agence des Renseignements Généraux Syldave publie un bulletin d'information (parfois codé) à la radio, qui indique un point sur la carte et le nom de code de la mission ; à ce point on trouve un agent spécial (brassard violet), on doit lui dire le nom de code de la mission et il nous donne les instructions à suivre pour obtenir des matériaux. Ex : *J'arrive au point de rendez-vous ; L'agent spécial me dit de marcher 50m azimuth plein nord ; J'y vais et je trouve 20m de ficelle cachée dans un buisson.* ; Attention : on doit arriver premier au rdv