



VENDREDI SOIR

Création des cordées

Une cordée est un groupe de 3 ou 4 pionniers. Chaque cordée composée se voit attribuer un **numéro unique**.

Dans l'enveloppe du poste, tu trouveras un bracelet à ton nom. Il te suffit de le mettre à ton poignet, et le garder jusqu'à dimanche (départ). Remettez les bracelets non attribués dans l'enveloppe.

Vous êtes libres de composer les cordées comme vous le souhaitez, tant que vous respectez le nombre de 3 ou 4 pionniers par cordée.

Vous êtes 5 dans le poste ?

Vous pouvez faire une cordée spéciale de 5 personnes.

Vous êtes moins de 3 dans le poste ?

Rendez-vous à la tente info du camping pour qu'on vous trouve des copains de cordée (et plus si affinités).

Une fois ta cordée composée, prenez un roadbook pour la cordée.

Chaque cordée dispose d'un numéro unique qui est indiqué sur la cover des roadbooks. Indique le numéro de ta cordée sur ton bracelet (à l'emplacement prévu à cet effet).

Une fois les cordées composées, un animateur devra se rendre à la tente info du camping pour indiquer les noms des pionniers de chaque cordée.

Préparer la stratégie du samedi

En poste, profitez de ce vendredi soir pour définir votre stratégie. Composition des cordées, répartition des défis... Tout ce qui vous fera gagner du **PILAPIA** sera bon à réfléchir.

Trouvez, tous ensemble, les meilleurs moyens de réaliser un maximum de défis.

JEU DU SAMEDI

Gagner du PILAPIA ROUGE

Pour gagner, il vous faut récolter le plus de points **PILAPIA** possible. Pour cela, 4 possibilités différentes : gagner du pilapia aux défis, acheter des améliorations pour votre sous-marin, fraire des balises ou réaliser des missions.

Formule de calcul final de **PILAPIA** pour le poste :

Tous les points de **PILAPIA** récoltés par le poste
 Nombre de cordées du poste

Départ du jeu

Chaque cordée a sur la couverture de son roadbook un premier défi imposé.

Il est obligatoire que vous commenciez votre folle aventure par ce défi-là.

Attendez les instructions de démarrage du jeu avant de quitter le camping !

Les défis

Ils sont signalés par un numéro sur la carte de jeu.

Lorsque vous réalisez un défi, vous recevrez un nombre de points **PILAPIA** ainsi que des ressources vous permettant d'acheter des améliorations. Ce nombre dépendra de votre réussite et de la zone dans laquelle vous vous trouvez. En effet, dans les Fonds marins, il y a beaucoup de courants. En fonction de l'heure, certaines zones seront favorables, d'autres difficiles. Nos scientifiques vous ont fait une fiche explicative que vous avez reçu avant le départ. Référez-vous y pour adapter votre itinéraire !

Ressources	Ressources		Pilapia	Pilapia	
	Bonne zone	Mauvaise zone		Bonne zone	Mauvaise zone
Défi réussi	3	2	4	2	
Défi raté	1	1	1	1	

Une cordée peut refaire plusieurs fois un même défi sur la journée. Seule contrainte : ne pas le faire deux fois d'affilée.

Après chaque défi réussi, vous recevrez du **PILAPIA ROUGE** à ramener au camp de base en fin de journée. Gardez-le bien précieusement dans le contenant reçu lors de votre arrivée au camping !

Les missions

Elles permettent d'obtenir des améliorations pour le sous-marin d'exploration de la cordée.

Chaque mission ne peut être réalisée qu'une fois par cordée. Les missions se trouvent dans l'enveloppe de poste dans laquelle vous avez récupéré ce roadbook. Les cordées ayant accompli le plus de missions se verront offrir un XPin spécial lors de la cérémonie de clôture !

Pour valider les missions, les cordées doivent rendre les cartes missions complétées* dans un comptoir d'échange. En échange, elles recevront des points **PILAPIA** et débloqueront des améliorations bonus pour améliorer leur sous-marin d'exploration.

* Sauf si indication contraire sur la carte mission.

Les balises

Chaque balise récupérée, vous permettra de récupérer de l'oxygène. Présentez votre oxygène à un défi et vous doublerez le nombre de ressources que vous deviez recevoir.



Les comptoirs d'échanges + tuner son sous-marin

Le meilleur moyen de récupérer davantage de **PILAPIA**, c'est de couvrir le plus de distance possible. Pour ce faire, vous pouvez tuner votre sous-marin d'exploration auprès des Comptoirs. Les Comptoirs vous permettent d'échanger vos ressources gagnées lors des défis contre des améliorations de votre sous-marin d'exploration. Chaque amélioration achetée rapporte, évidemment, un bonus conséquent de **PILAPIA** !

Attention, vous ne pouvez effectuer que deux actions à la fois, si vous voulez effectuer plus de 2 actions à un Comptoirs vous devrez refaire la file. N'attendez donc pas la dernière minute.

Les repas

Pour vos repas du samedi midi et soir, vous devez **impérativement** vous rendre aux Drops-Bouffe indiqués sur la couverture de votre roadbook.

Vous pouvez passer quand vous voulez à vos Drops-Bouffe entre **12h00 et 14h00**

Si vous n'êtes pas au bon endroit, nous ne pouvons pas vous garantir un repas. A fortiori si vous avez un régime alimentaire spécifique. Pour le repas du samedi soir, vous êtes attendus à la fin du jeu, entre **20h30 et 22h** dans le chapiteau, après avoir fait votre check in de retour à la tente info sur le camping.

Fin du jeu

Le jeu s'arrête à 20h30 au plus tard. Pour ceux qui le désirent, le camping vous accueillera à partir de 20h00 avec diverses activités et un repas à partir de 20h30 sous le chapiteau.

Vous devez être rentrés au camping pour **21h30 au plus tard**. **DÈS VOTRE ARRIVÉE**, vous devez **OBLIGATOIREMENT** vous présenter à la tente info, au minimum un membre de la cordée. Une fois toutes les cordées de ton poste rentrées, un animateur ramène l'enveloppe du poste à la tente info, et ce pour 22h00 au plus tard.

XPI LAND

Sauver le monde terrestre

XPI-438 d

Le monde terrestre est traversé d'un phénomène étrange. La population semble avoir contracté une carence grave. Heureusement, grâce à la collaboration planétaire, le Consortium des Fonds Marins a proposé de mettre à disposition un remède qui ne se trouve que dans les Fonds Marins : le Pilapia Rouge.

Vu l'urgence de la situation, vous êtes envoyé pour le récupérer et ainsi guérir le peuple Terrestre. A vous d'en récupérer le plus possible !



UN EVENEMENT A LA SCOUT



Uniforme obligatoire



Rester en cordée



Être fair-play et polis



Respecter l'environnement



Jeter en triant



Respecter les consignes



Respecter le code de la route



Être ponctuel



Marcher strictement sur les sentiers



Porter un gilet fluo hors du camping



Ne pas entrer dans les zones interdites



AUCUN FEU !



Ne pas rejoindre d'autres cordées



Pas de nuisance sonore et respect du voisinage



Dans les zones prévues à cet effet et à discrétion sur le chemin



Pas d'alcool/psychotrope



Ne pas sortir des limites indiquées sur la carte



Oreille attentive : une personne est là pour un moment d'écoute ou de repos pour toute personne en ayant besoin

JEU DU DIMANCHE

Intro

Maintenant que vous avez récolté suffisamment de **PILAPIA** et après une bonne nuit de repos il est temps de préparer notre retour sur terre.

Il faudra donc rassembler tout le matériel, briefier l'équipage et se préparer à d'éventuels rencontres de créatures sous-marines.

Nettoyage des fonds marins

Après avoir replié notre campement et pris un bon petit déjeuner et avant de remonter à la surface nous devons récupérer tout notre matériel abandonné lors de notre mission afin de ne pas polluer les fonds marins. Pour cela nous avons délimité une zone à nettoyer. Rendez-vous à l'entrée de celle-ci à **9h pile** Elle se trouve entre la zone du campement et l'intendance et sera indiquée par des chefs de missions avec des parlophones.

Rassemblement briefing et lancement

Dès que les fonds marins nettoyé rendez-vous dans le chapiteau.

Traversée des biomes

Lors de notre remontée vers la surface nous allons traverser **4 lieux**, possédant chacun ses propres caractéristiques.

- **Les courants marin - zone Sportive** : idéal pour les plus téméraires d'entre vous. Vous pourrez y démontrer votre force ou votre vitesse dans diverses épreuves
- **Les ruines mythiques - zone Inspiration** : lieu d'inspiration et d'apprentissage, vous y découvrirez tout un tas d'information sur différents sujets.
- **Pikini bottom - zone Chill** : si la grande mission de la veille vous a fatiguée, cette zone est faite pour vous. Détendez-vous avec de la musique, des jeux et des encas
- **La barrière de corail - zone Artistique** : vous voulez garder une trace de votre séjour sous les mers ? Rendez-vous dans cette zone pour pimper votre chemise ou pour éveiller votre créativité.

12h30 - 13h30 - Distribution des repas

Même les aventuriers ont le droit de manger à leur faim. Dès 12h30, vous pourrez profiter de la distribution des victuailles et vous poser avec votre cordée.

CLASSEMENT FINAL

Écusson de l'édition

Grâce au **PILAPIA** récolté le samedi, le poste aura atteint un certain palier dans le classement. Il existe trois paliers : **petite randonnée, moyenne randonnée et grande randonnée**.

En fonction du palier dans lequel votre poste se trouve, vous recevrez l'écusson adéquat version 2023 à coudre sur votre fanion de poste.

- 1^{er} XPIRIENCE ? Un fanion de poste vous attend à la tente info du camping.
- Vous avez oublié votre fanion XPI de poste ? Vous pourrez en acheter un nouveau à la tente info du camping.



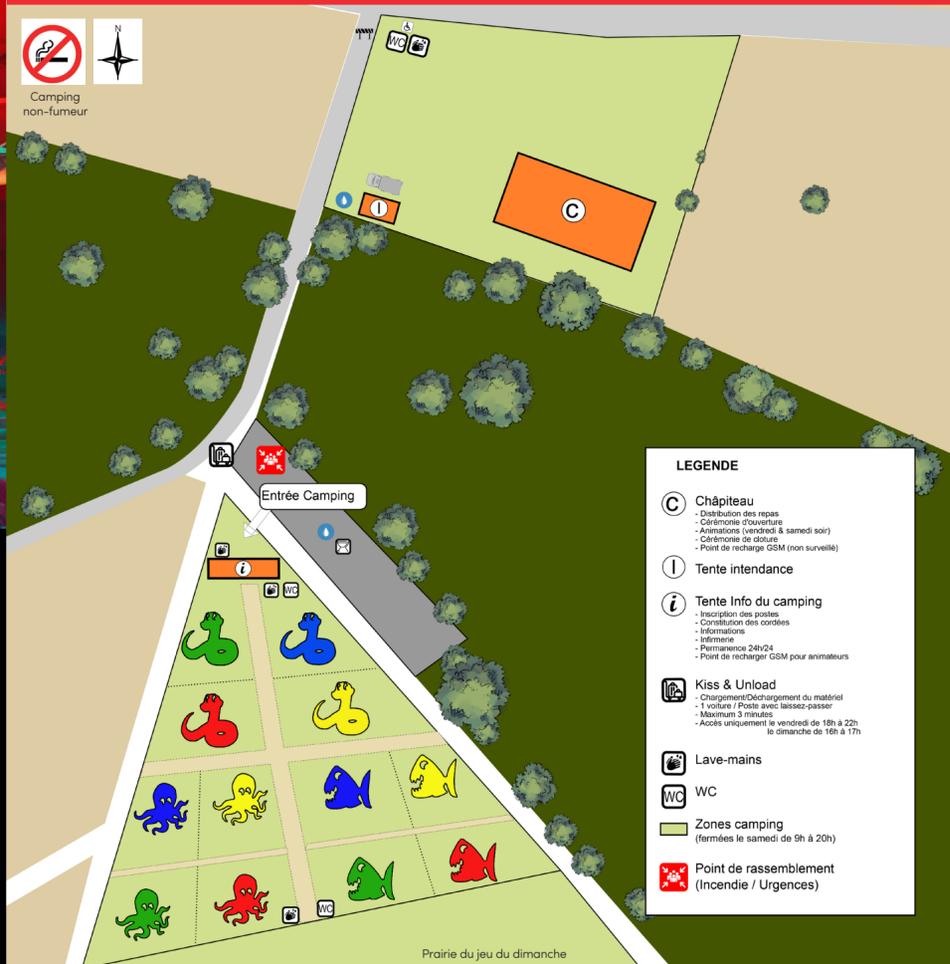
Xpins

Il existe différents XPINS à découvrir durant la cérémonie de clôture : premiers et derniers postes inscrits à l'événement, cordée qui a le plus marché, « Non-Stop »... Rien à faire pour les gagner, simplement un petit clin d'œil de l'organisation pour certains d'entre vous, à coudre sur votre fanion de poste.

Trophée des animateurs

Enfin, les staffs autonomes les plus valeureux et ayant créé, de leurs propres mains, les défis les plus incroyables, recevront le tant convoité trophée des animateurs, aux couleurs d'Xpirience.

PLAN DU CAMPING



HORAIRE

VENDREDI

19h00 Arrivée des premiers et début des activités
 23h00 Arrivée des derniers
 23h00 Fin de certaines activités et cérémonie d'ouverture
 00h00 Brasero et dodo pour ceux qui veulent
 01h00 Extinction des feux

SAMEDI

07h00 Petit déjeuner au chapiteau **jusqu'à 8h30**
 08h00 Envoi vers les défis
 09h00 Début du jeu
 12h-14h Repas du midi aux Drops-Bouffe (**REGARDE TON ÉTIQUETTE SUR TON ROADBOOK**)
 17h00 Fermeture de certains défis (voir carte)
 20h00 Ouverture du camping, brasero et animations libres sur le camping
 20h30 Fermeture des défis et retour des participants vers le camping
 20h30-22h Repas du soir dans le chapiteau
 21h30 Retour au camping pour tout le monde (maximum)
 22h00 Heure maximum de retour d'enveloppes au camping
 23h30 Brasero et dodo pour ceux qui veulent
 00h00 Extinction des feux

DIMANCHE

07h30 Lever, démontage, petit déjeuner
 09h00 Début du jeu
 12h00-13h30 Repas de midi
 13h30 Fin du jeu : rendez-vous dans le chapiteau
 14h30 Cérémonie de clôture
 16h00 Fin de cérémonie
 16h30 Départ du premier car



Liste des défis			
Num	Nom	Coord	Fin
100	Torpille folle	G-5	18h00
101	Cathédrale musicale	D-4	20h30
102	Danse 🕺🕺	D-4	20h30
103	Rasta Rocket	E-5	19h00
104	Laser Mirror	C-2	20h30
105	Pont sans brûlage	E-3	19h00
106	La catapulte qui PETA le mur	B-6	20h30
107	TamTam PVC	B-5	20h30
108	Elastarun	E-2	19h00
109	Batak Machine	C-3	20h30
110	Le Temple Mastermind	I-2	17h00
111	L'entrAide avec un grand A	C-5	20h30
112	Construction à l'aveugle	G-2	18h00
113	Dominos Party	B-2	20h30
114	Les dessinateurs des fonds marins	C-2	20h30
115	Champ de mines	E-4	19h00
116a	Death ride (Départ)	D-4	20h30
116b	Death ride (Arrivée)	D-4	20h30
330	BM004 - L'aqua-running	B-4	20h30
331	BM008 - Nettoyer l'océan	F-3	18h30
332	OA014 - Les clés de l'abysse	D-2	20h30
333	CH006 - Sauvez Némé & ses amis	G-4	18h00
334	ES028 - Sabote l'aquarium	B-4	20h30
335	HD002 - Manque d'Oxygène	E-6	19h00
336	BM012 - Collé serré	D-6	20h30
337	LC068 - CataBulle	C-4	20h30
338	MO006 - Bataille navale	G-3	18h00
339	NM040 - Garde rapprochée de Poséidon	G-3	18h00
340	NM055 - Le chant des sirènes	D-3	20h30
341	LG014 - Eau Propre	C-5	20h30
342	NO012 - Le trident de Poséidon	F-2	18h30
343	NO016 - EscapeGame	H-2	17h30
344	NO017 - Fort Boyard	B-4	20h30
345	NO042 - Tentaculaires	C-4	20h30
346	OA009 - Rétablir la base	E-5	19h00
347	OA021 - Jeu dont tu es le héros	G-1	18h00
348	OM004 - Labyrinthe	C-4	20h30
349	OM016 - EscapeGame	F-2	18h30
350	RP056 - Subtera nautilus	F-4	18h30
351	#281 - Coup de Bowl	I-2	17h00
352	#282 - Labyrinthe 3D	E-3	19h00
353	SV025 - Capitaine Abandonné	D-3	20h30
354	TE006 - La recherche du Trident d'Atlantis	G-3	18h00
355	TE016 - Décou'Verte	F-5	18h30
356	#283 - Lanceur de balle	F-5	18h30
357	TH008 - Shazam	C-5	20h30
358	#284 - Catapulte	B-5	20h30
359	VM016 - Le pied marin	F-1	18h30
360	CH009 - Le Taquin	C-3	20h30

Horaire de clôture

La zone de jeu commencera à se rétrécir à 17h.
Toutes les 30 minutes, une tranche verticale fermera, de la colonne I à la colonne E.
Dès 19h, seule la zone de nuit restera ouverte.

Col	Clôture
I	17h00
H	17h30
G	18h00
F	18h30
E	19h00
Nuit	20h30

