

3Ã^ME INTERVIEW D'ARISHAH, TIGRE URMAH - 4Ã^ME PARTIE - FORSHAGH, SPORTS ET JEUX DE CONTACT

Description

Auteur : Mari Swaruu
PubliÃ© le 27 avril 2024

[VIDÃ©O Ã VENIR PLUS TARD, IMAGE FIXE EN ATTENDANT]

Bonjour les amis. Merci d'Ãªtre ici de nouveau avec moi. Jâ€™espÃ“re qu'aujourd'hui vous Ãªtes heureux et que vous allez bien. Je vous envoie un gros cÃ¢lin Ã tous. Je suis Mari.

Ces informations peuvent Ãªtre considÃ©rÃ©es comme de la science-fiction ou comme le prÃ©fÃ©rera le spectateur. Et je les publie uniquement Ã des fins de divertissement. Mais moi je prends mes informations trÃ“s au sÃ©rieux. Que celui qui a des yeux, voie !

Voici la 4Ã“me partie dâ€™une trÃ“s longue interview que jâ€™ai eue avec Arishah, le tigre Urmah, le 23 fÃ©vrier 2024. La rÃ©action est la mienne, car jâ€™ai dÃ» la traduire en anglais et en espagnol depuis la langue allemande, que jâ€™ai utilisÃ©e pour communiquer avec Ari, mais je fais tout mon possible pour conserver les significations et les mots quâ€™il a utilisÃ©s.

[Note d'Ã‰loÃ“se Al'Cyona : Ils ont visiblement changÃ© de langue terrestre pour communiquer entre eux, car auparavant c'Ã©tait en russe.

Je rappelle que pour communiquer entre eux pour ces interviews, Arishah et Mari utilisent une langue terrestre, qu'ils parlent couramment tous les 2 (au lieu de se parler par exemple en AndromÃ©dien, qui est la langue parlÃ©e par toutes les races extraterrestres de la FÃ©dÃ©ration, un peu comme l'anglais sur Terre), parce qu'il est ensuite beaucoup plus facile pour Mari de traduire leur interview depuis une langue terrestre Ã d'autres langues terrestres pour sa chaÃ®ne YouTube (en l'occurrence, en anglais et en espagnol), que depuis une langue extraterrestre mi verbale mi tÃ©lÃ©pathique Ã une langue terrestre linÃ©aire et non tÃ©lÃ©pathique. Et s'ils ont choisi le russe et l'allemand, au lieu de se parler directement en anglais ou en espagnol, c'est parce que ce sont les langues terrestres que Arishah prononcent le mieux avec sa bouche de fÃ¢lin, pour que Mari puisse bien le comprendre]*.

Ã‰, **Mari Swaruu** : Ari, pour continuer avec nos questions, pourrais-tu dÃ©crire les sports urmabs ou les sports que les Urmabs, comme par exemple les courses de vaisseaux, aiment pratiquer sur leurs planÃ“tes dâ€™origine et dans leur culture ?

Ã‰ Arishah : Nous aimons beaucoup jouer au Forshagh. Câ€™est un jeu avec plusieurs variantes, et lâ€™une des plus populaires consiste Ã Ãªtre 12 joueurs dans un stade rond, ou dans la zone oÃ¹ nous jouons, donc pas forcÃ©ment un stade. Et chaque joueur a son but, qui est placÃ© autour et sur le bord du cercle du stade, et chaque but est numÃ©rotÃ© de 1 Ã 12, un peu comme les chiffres sur une horloge. Et le numÃ©ro du but correspond au numÃ©ro du joueur.

Le stade a environ 100 m de diamÃ“tre lorsqu'on joue professionnellement, mais sa taille varie beaucoup lorsqu'on joue de maniÃ“re informelle. Dans un stade Ã domicile, chaque but peut Ãªtre un arc de mÃ©tal, recouvert d'Ã“uvres artistiques Ã©laborÃ©es urmahs en mÃ©tal reprÃ©sentant des fÃ©lins, ou un arc simple aux dimensions exactes.

Juste assez grand pour ne laisser passer qu'Ã“un seul Urmah Ã la fois.

Mais lorsqu'on joue de maniÃ“re plus informelle, les buts peuvent Ãªtre faits en tout ce que vous voulez, Ã§a peut mÃªme Ãªtre un cercle tracÃ© dans la terre ou sur le sable avec un bÃ¢ton.

Au centre mÃªme du terrain de jeu circulaire ou stade, il y a un autre cercle dessinÃ© en blanc sur le sol. Dans les stades bien Ã©tablis, le sol est un matÃ©riaux absorbant les chocs, semblable au caoutchouc. Mais quand tu joues n'importe oÃ¹ ailleurs, tu dois faire avec le sol qu'il y a Ã cet endroit. Quand tu n'es pas dans un stade, le meilleur endroit pour jouer est le sable, comme celui d'Ã“une plage. Tu verras pourquoi.

Lorsque le match va commencer, nous plaÃ§ons un sac spÃ©ciallement conÃ§u au centre de la zone de jeu, dans ce cercle blanc dessinÃ© sur le sol, et Ã une distance de chacun des 12 buts. Le sac est fait d'Ã“un matÃ©riaux trÃ¨s rÃ©sistante avec l'intÃ©rieur de la sciure de bois ou un matÃ©riaux spÃ©cial semblable au caoutchouc. Il a toujours le mÃªme poids, environ 60 kg et il est recouvert d'une fourrure artificielle, car il reprÃ©sente un animal mort, une proie de grand chat.

Lorsqu'on joue dans un stade de maniÃ“re professionnelle, avec de nombreux Urmahs assis partout et regardant le match, chaque joueur commence le jeu dans son but. Ensuite, lorsque les trompettes annoncent majestueusement que le jeu est sur le point de commencer, les joueurs se prÃ©parent en position de course et le jeu dÃ©marre avec le son de puissants tambours et le tir d'Ã“un canon.

C'Ã“est lÃ que tous les joueurs courent violemment Ã quatre pattes et avec toute leur force et leur puissance, pour atteindre en premier l'Ã“animal mort artificiel au centre du stade. Le but de ce jeu est de se battre pour l'Ã“animal mort contre les 11 autres adversaires. Et celui qui rÃ©ussit Ã transporter, Ã traÃ®ner ou Ã faire passer l'Ã“animal mort au-delÃ de l'arche de son but, gagne.

Comme tu peux l'Ã“imager, c'Ã“est un jeu trÃ¨s violent, mais nous les Urmahs, nous adorons.

Comme c'est le cas pour tous les jeux, on doit suivre certaines rÃ©gles, comme le fait que les griffes et les dents ne peuvent pas Ãªtre utilisÃ©es contre les autres joueurs. Que tu ne peux pas frapper Ã la tÃªte ton adversaire. Et que tu ne peux pas porter l'Ã“animal mort avec tes dents. Cette derniÃ“re rÃ©gle est due au fait que de nombreux Urmahs ont perdu leurs dents en jouant Ã ce jeu violent.

(Note d'Ã‰loÃ“se Al'Cyona : Mais heureusement, ils peuvent ensuite les faire repousser en se mettant dans des Med Bed, ou lits mÃ©dicaux en capsules de trÃ¨s haute technologie, qui possÃ©dent toutes les races stellaires avancÃ©es et qui peuvent tout soigner, y compris faire repousser des membres amputÃ©s, Ã l'aide de frÃ©quences, en se basant sur le patron originel de l'ADN)*.

Une autre rÃ©gle stipule que les Urmahs masculins et fÃ©minins ne peuvent pas jouer entre eux. Il y a un jeu pour les mÃ¢les et un autre pour les femelles, Ã©tant donnÃ© que la diffÃ©rence de taille et de force est trÃ¨s importante.

Une autre rÃ©gle stipule que les sous-espÃ“ces Urmahs ne peuvent pas jouer entre elles. Pour la mÃªme raison que les mÃ¢les et les femelles, ils ne peuvent pas non plus, Ã cause de leur diffÃ©rence de taille et de puissance. Cela signifie que tu ne dois pas placer des lÃ©opards et des panthÃ“res pour qu'ils jouent contre des lions et des tigres, car ce serait un match trÃ¨s injuste.

Cependant, ce jeu est pratiquÃ© presque exclusivement par des mÃ¢les Urmahs, oÃ¹ les races qui se dÃ©marquent le plus sont les lions et les tigres, en raison de leur puissance, cumulÃ©e Ã leur masse.

Les joueurs utilisent une protection sur le corps, en particulier sur les parties vulnÃ©rables, telles que le ventre et le cou. Câ€™est comme un gilet pare-balles fait en cuir rembourrÃ©, avec des renforts en caoutchouc. Et il est gÃ©nÃ©ralement dÃ©corÃ© par chaque joueur, qui choisit Ã©galement ses couleurs et ses emblÃ“mes.

Cette protection comprend Ã©galement une museliÃ“re de protection sur le visage, pour Ã©viter la perte de dents pendant le jeu, qui en est la consÃ©quence la plus courante.

Ã©, **Mari Swaruu** : Câ€™est pour Ã§a quâ€™il manque la pointe d'un de tes crocs, Ari ?

Ã© **Arishah** : Non, Ã§a c'est dÃ» Ã un coup idiot. Figure-toi que je lâ€™ai accidentellement cassÃ© quand jâ€™Ã©tais plus jeune, quand jâ€™ai sautÃ© du haut dâ€™une clÃ“ture et atterri sur un sol dur. Stupidement, jâ€™ai mal calculÃ© mon poids et j'ai donc atterri sur ma bouche.

Ã©, **Mari Swaruu** : Oooh je suis dÃ©solÃ©e, Ari.

Ã© **Arishah** : C'est pas grave. Comme je le disais, ce jeu est adorÃ© par tout le monde dans nos maisons, car il nous aide Ã nous dÃ©stresser, et Ã vacuer toute la colÃ“re urmah et le besoin dâ€™action que nous avons toujours en nous. Oui, il est trÃ¨s violent et peut entraÃ®ner des blessures, car en se battant pour lâ€™animal mort artificiel, les joueurs utilisent toute leur force.

Les joueurs peuvent Ã©galement recourir au fait de donner des coups de pied Ã leurs adversaires, qui est lâ€™une des manÃ“vres les plus utilisÃ©es par le joueur possÃ©dant lâ€™animal mort lorsque les autres l'ont fait tomber Ã terre au cours de la lutte.

Par coup de pied, je me rÃ©fÃ©re Ã un coup de pied fÃ©lin, oÃ¹ lâ€™adversaire peut finir par Ãªtre lancÃ© en l'air et voler, car les pattes arriÃ“re des Urmahs sont trÃ¨s puissantes. MÃªme les chats domestiques utilisent cette manÃ“uvre quand ils se battent entre eux et que l'un d'entre eux se retrouve sur le dos.

Ce jeu a de nombreuses variantes. Par exemple, lorsqu'on y joue de maniÃ“re informelle, il est possible qu'il y ait seulement deux adversaires.

Il existe aussi une variante inverse de ce jeu, oÃ¹ les adversaires doivent se battre entre eux pour placer lâ€™animal mort dans le cercle au centre du stade ou du terrain de jeu, tandis que les autres tentent dâ€™empÃªcher que cela arrive, tout en essayant de faire de mÃªme. Cette variante nâ€™est pas beaucoup utilisÃ©e, car elle se termine toujours par une grosse pile de "chats" qui se battent au centre du terrain de jeu et il est presque impossible pour eux de se mettre dâ€™accord sur qui a placÃ© lâ€™animal mort en premier au centre.

Au cours de ces jeux, lâ€™animal mort artificiel est souvent dÃ©chirÃ© et dÃ©truit avant la fin. Lorsque cela se produit, lâ€™arbitre arrÃªte le jeu pendant quelques minutes, tandis quâ€™une Ã©quipe de nettoyage enlÃ“ve les parties de lâ€™animal mort artificiel, balaye la zone et en remet un nouveau au centre du terrain de jeux. Pendant ce temps, les joueurs se reposent, boivent de lâ€™eau et on leur soigne leurs blessures. Ensuite, les tambours commencent Ã retentir, le canon tire et les "chats" courrent Ã nouveau pour s'affronter.

Il existe des championnats Ã©laborÃ©s pour ce jeu et c'est le plus populaire dans notre culture. Et comme on pouvait s'en douter, la plupart des joueurs finissent Ã lâ€™hÃ©pital une fois le jeu terminÃ©.

Il y a un autre jeu amusant, auquel les Urmahs jouent beaucoup, mais celui-ci nâ€™a pas vraiment de spectateurs, et câ€™est aussi une variante du Forshagh. On y joue en plein air dans une zone forestière, où deux équipes se battent pour trouver lâ€™animal artificiel, que les arbitres ont caché. Et encore une fois, ils doivent réussir à utiliser leur tête et leur force pour trouver lâ€™animal mort et ensuite lâ€™emmener jusqu'à leur but, sans que lâ€™autre équipe le soupçonne, et si c'est le cas, les 2 équipes finissent par se battre directement. À ça câ€™est une variante du jeu avec des équipes, et pour beaucoup dâ€™Urmahs câ€™est beaucoup plus amusant que le jeu brutal précédent.

Cette variante a encore une autre variante, dans laquelle il y a plusieurs animaux morts artificiels cachés autour de l'aire de jeux dans la forêt. Généralement 12. Les joueurs ont un temps limité pour en trouver le plus possible et les amener à leurs buts, tandis que lâ€™autre équipe tente de les leur enlever, en luttant, avec beaucoup de travail d'équipe et de stratégie, y compris des ruses, des actions trompeuses et de faux animaux morts, qu'ils peuvent modeler à partir de ce qu'ils trouvent, comme par exemple un tronc de taille similaire. Tout cela pour encourager lâ€™autre équipe dans ses efforts pour accumuler suffisamment d'animaux morts dans ses buts.

Lorsque le temps est écoulé, l'équipe avec le plus d'animaux morts artificiels dans son but, gagne le trophée de la meilleure équipe de chasseurs.

À propos, Mari Swaruu : Merci Ari d'avoir critiqué certains des jeux urmabs les plus populaires.

Un nouvel entretien avec Ari aura lieu prochainement. Nous continuerons à parler de plus de sujets, qu'il commenterà depuis son point de vue clinique.

Ce sera tout pour aujourd'hui. Merci d'avoir regardé ma vidéo et de l'avoir liké, partagé, et de vous abonner pour plus d'informations. J'espère vous revoir ici la prochaine fois.

Prenez soin de vous,
Avec beaucoup d'amour,
Votre amie,
Mari Swaruu.

~ *Traduit par Aïlo se Al'Cyona. Tous Droits Réservés ~*

Sources :

Anglaise : [Chaîne Youtube "Swaruu Oficial"](#)

Espagnole : [Chaîne Youtube "Swaruu Oficial"](#)