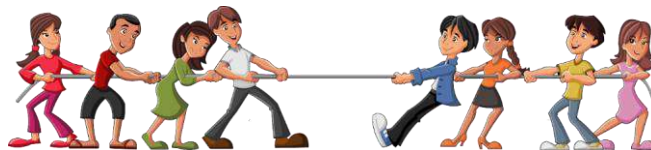




Le fuyard plein aux As

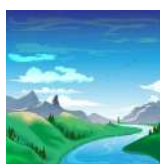
Poursuite - Stratégie



Nombre : 12 à 24



10 ans et +



Herbe - Forêt



10 à 30 min



Bouts de tissus à coloris différents pour les rubans



- 1- Après avoir braqué un coffre du casino, un fuyard (ruban jaune accroché dans le dos) à en sa possession des millions d'euros. Il est néanmoins protégé par ses gardes (pas de ruban).
- 2- Une équipe d'intervention balise la zone et a pour ordre de l'attraper, ils sont au même nombre que les gardes et ont pour distinction un ruban rouge dans le dos.
- 3- Les équipiers doivent alors attraper le fuyard pendant que les gardes le protègent en attrapant les vies des équipiers. Si les équipiers arrivent à attraper la vie du fuyard, ils gagnent = la partie est terminée et 1 point est donné. A l'inverse, les gardes marquent 1 point si tous les équipiers perdent leurs vies.

But du jeu : Gardes : Protéger le fuyard en attrapant les vies des équipiers pour les gardes.

Fuyard : Garder sa vie en esquivant les équipiers et en se servant de ses gardes pour le fuyard.

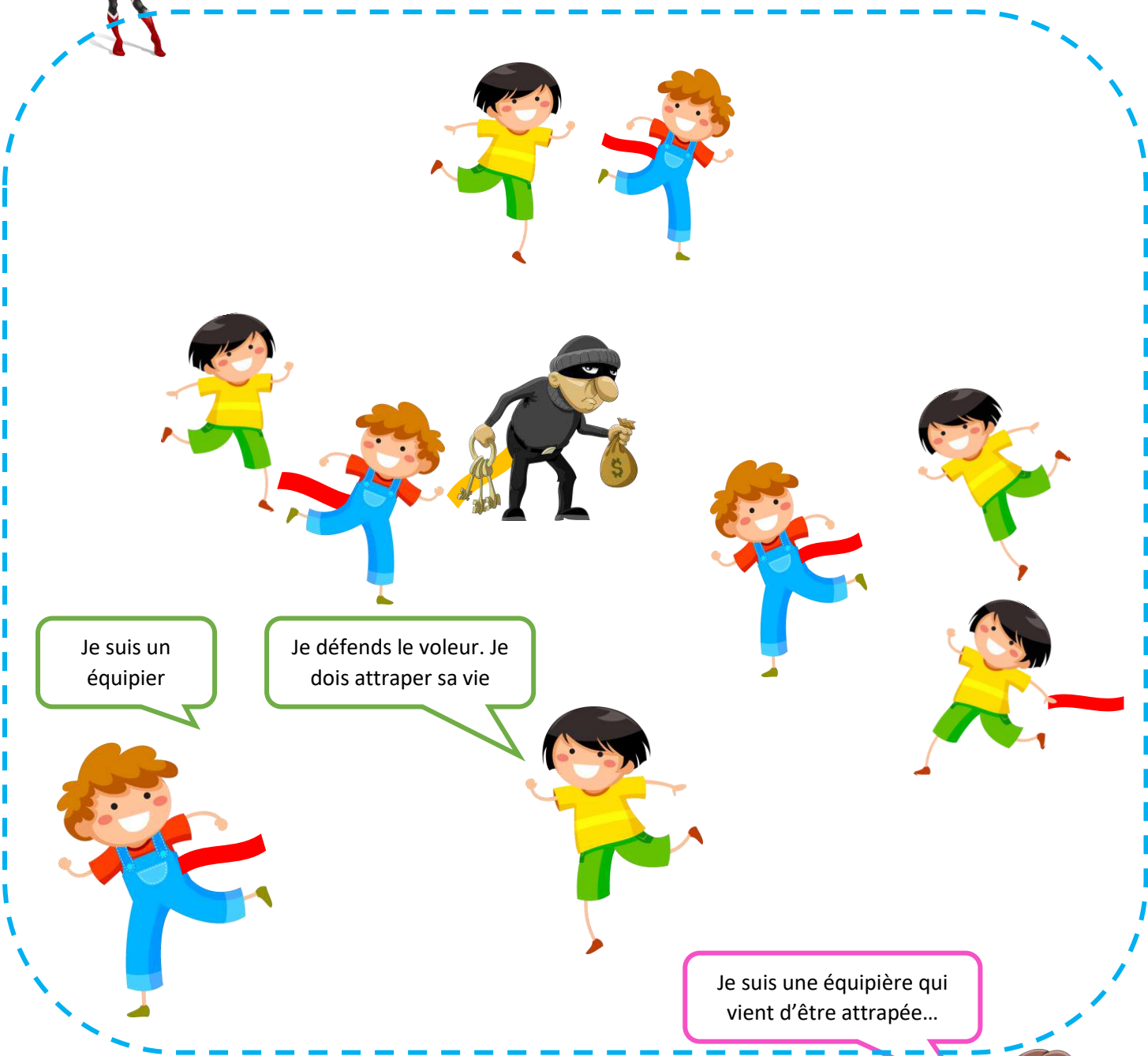
Équipiers : Attraper le fuyard en esquivant les gardes pour conserver sa vie et en retirant celle du fuyard.

Des stratégies marcheront mais des disputes éclateront.
Choisissez bien votre espace 😊.





Schéma 1



Je suis un équipier

Je défends le voleur. Je dois attraper sa vie

Je suis une équièrre qui vient d'être attrapée...

