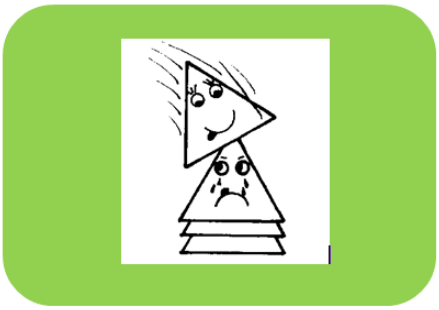
SOUMIS PAR
Irmgard

ON
01/07/2017

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Attrape le chapeau



L'idée vient du jeu "Attrape le chapeau", c'est un jeu de terrain particulier.

Catch the hat - comme un jeu hors route

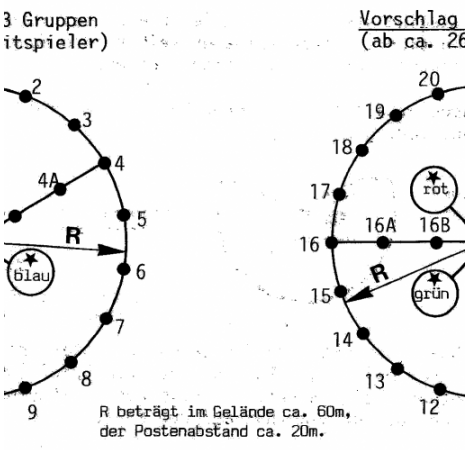
+ Peut être joué pendant la journée
+ Personne n'a besoin de se cacher
+ Pas d'assaut, de capture ou autre
+ Vitesse et action tactique sont nécessaires
+ Rien ne fonctionne sans coopération dans le groupe
- Des plans de jeu élaborés sont nécessaires (mais peuvent être empruntés)
- Ensemble de règles un peu compliqué

Vous pourrez certainement faire bon usage de ce jeu lors du prochain SOLA ou lors d'une prochaine soirée. - Les descriptions ci-dessous sont rédigées de manière à ce que tout le monde puisse s'y retrouver. Si vous connaissez déjà le jeu de société, cela vous facilitera grandement la tâche.

1. **Point de départ et objectif**
Chaque groupe dispose de 10 chapeaux. Le but est de capturer autant de chapeaux des autres groupes que possible (voir point 5 pour les règles du jeu).

2. **Terrain**
Nécessite une forêt (si possible inexploitable), d'une taille minimale d'environ 120 x 120 mètres.

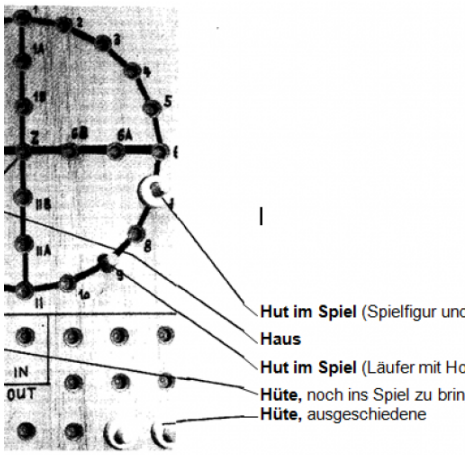
3. Terrain de jeu
Dans la forêt, les terrains de jeu sont marqués comme des poteaux. Il est recommandé d'utiliser des post-tapes ou des feuilles A4 fixées avec des épingles. Ils doivent également être numérotés afin d'éviter toute confusion.



Les maisons sont situées près de la poste Z=Center. Les groupes se placent suffisamment loin les uns des autres pour qu'ils puissent jouer sans être dérangés.

4. Le plan de jeu

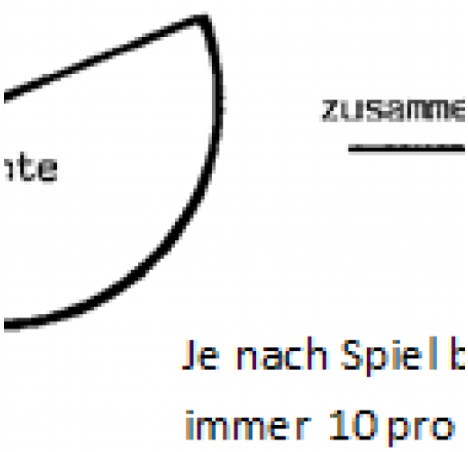
Un plan de jeu (par ex. en bois) fait partie de chaque "maison". On y voit la disposition du jeu dans la forêt. Avec des pièces de jeu (= boulons en bois), l'emplacement des joueurs aux différents postes est marqué sur le plan. Un anneau en bois recouvre chaque pièce de jeu. Comme la production de 3 ou 4 plans de jeu prend beaucoup de temps, ils peuvent être empruntés (adresse à la fin)



5.**règles du jeu / procédure**

Point de départ : Avant que le jeu ne commence, tous les joueurs se mettent en ligne à leur domicile. Ils s'organisent eux-mêmes en fonction de leurs tâches. Vous avez besoin d'un référent par maison, par ex. un chef. Chaque groupe reçoit 10 chapeaux de sa couleur. Ils sont fabriqués en carton coloré.

&gt



Début :

Avant le début, chaque groupe envoie un premier joueur avec le premier chapeau à chaque poste. Sur le plateau de jeu, il est marqué d'une figure correspondante. En arrivant au poste, ce joueur place le chapeau sur sa tête dans une position clairement visible. Après le début, les dés sont roulés clairement, par exemple avec des coupes, et tirés sur le plateau de jeu. Tant qu'il y a des chapeaux dans la maison, le groupe est libre d'envoyer un nouveau chapeau dans le champ après chaque roulement de dice ou de déplacer un chapeau dans le champ. Cependant, pour chaque roulade de dés, un chapeau doit être déplacé du nombre de roulades. De la maison au centre ou à l'arrière, on compte un œil roulé. Il doit toujours y avoir au moins 1 hat (2 ou 3 hats sont plus difficiles) sur le terrain. Après le retour du dernier, le suivant doit être immédiatement sur le terrain.

Déplacer un chapeau

Si un groupe décide de déplacer le chapeau du joueur A sur le terrain pour un nombre roulé, le déplacement est effectué sur le plateau de jeu. Il n'y a jamais deux joueurs sur le même carré. Ensuite, un autre joueur B saute de la maison au joueur A avec l'anneau en bois et tous deux courent vers le nouveau poste (fonction de contrôle). Là, le joueur A tend le chapeau au joueur B et A revient à la maison avec l'anneau en bois. De cette manière, tout le monde revient une fois de plus. Depuis le début du joueur B jusqu'à ce que A revienne, c'est-à-dire tant que l'anneau en bois est en route, ce chapeau ne peut pas être déplacé sur le plateau de jeu.

Jusqu'à ce que A soit à B (touchant), A peut être saisi.

Attraper le chapeau

Si le joueur du groupe I arrive sur un carré déjà occupé par un joueur du groupe II, le joueur I gagne tous les chapeaux que son adversaire porte sur sa tête. Il place les chapeaux gagnés sous le sien. - Il n'y a pas de bancs de repos. Le joueur perdant retourne ensuite chez lui, informe ses camarades et retire la pièce de jeu du plateau de jeu. Si c'était le seul chapeau en route depuis le groupe II, continuez immédiatement à faire rouler les dice.

Les chapeaux dans la maison

Le but est de faire entrer autant de chapeaux ennemis que possible dans sa propre maison. Revenir n'est possible que si cela correspond au nombre roulé. Ainsi, les yeux excédentaires n'expirent pas.

Une fois dans la maison, les chapeaux étrangers sont déposés et les chapeaux personnels peuvent être ramenés dans le jeu. - Un joueur ne peut retourner dans la maison que s'il possède des objets étrangers.

Faire rouler les dés

Les groupes individuels font rouler les dés indépendamment, c'est-à-dire n'importe quel nombre de fois et pas dans un ordre particulier. L'arbitre supervise le déplacement d'un chapeau par roulement. - Le jeu gagne automatiquement en vitesse au fil du temps. Si un joueur reste au même poste pendant longtemps, il a plus de chances d'être repéré et attrapé par d'autres.

Gagnant

Dès qu'un groupe est à court de chapeaux, le jeu s'arrête. Le gagnant est celui qui a le plus d'étrangers dans la maison à ce moment-là.

Espions

Les joueurs sans tâche peuvent espionner autour de la forêt et rapporter la position des autres joueurs dans la maison. Toutefois, il est interdit de faire du bruit.

Matériel / Remarques (is on attached document = PDF file)

Catch the hat

Crédits de source :

Car and images : Alex Meier, BESJ www.besj.ch

Weitere Informationen

Categories
Jeux et activités

Tags
Jeux en plein air
Attraper
Jeu
À l'extérieur
Match de la phase de poules

Vieux
Aucune donnée disponible.

Nombre de participants
Aucune donnée disponible.

Bible
Cette information manque.

Durée
Aucune donnée disponible.

Matériau
Beaucoup de travail

Téléchargement du fichier
Téléchargement de fichiers disponible

KI Generierter Inhalt
Contenu
Categories
Tags
Vieux
Nombre de participants
Bible
Durée
Matériau

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/fr/wiki/art/attrape-le-chapeau