SOUMIS PAR
filippangrac

ON
21/01/2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Construire une maison... ou préférez-vous construire un château ?



Un jeu basé sur des stratégies informatiques populaires.

Informations de base

Âge : *10 ans et plus*

Nombre de joueurs : *10+*

Lieu de jeu

Nombre d'animateurs : *2 (de base) + 1 animateur par tranche de 4 enfants (par exemple, pour 13 enfants, il faut au moins 5 animateurs (13/4)+2=5 -> approximativement ;-)))*

Durée : *30 - 60 min.*

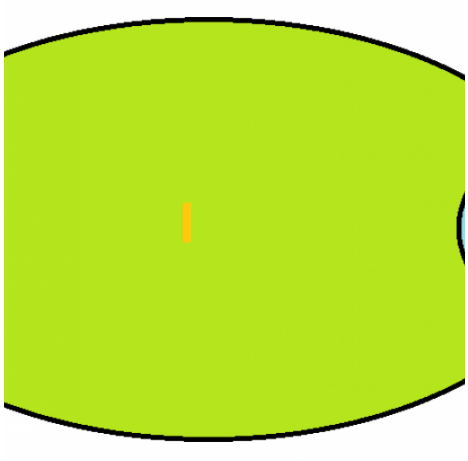
Matériel : *2 cordes (environ 10m et 20m), un sac (sac à dos), des feuilles de papier avec le matériel, la liste des bâtiments (description ci-dessous)*

En bref...

Comme son nom l'indique, il s'agit d'un jeu de construction. Les joueurs sont divisés en deux équipes et doivent construire autant de bâtiments que possible. Pour construire, vous avez besoin de certaines ressources (bois, pierre, briques), qui peuvent être obtenues dans l'inventaire. Le problème est qu'entre le chantier et l'inventaire, il y a des gardes qui essaient d'empêcher les constructeurs (les joueurs) d'accéder à l'inventaire. Celui qui construit tous les bâtiments le premier gagne.

Préparation

Tout d'abord, il faut trouver un endroit approprié pour le jeu. Un pré avec quelques obstacles naturels est idéal. Ensuite, nous plaçons le chantier et les fournitures sur le terrain (voir l'image).



Site - l'endroit où se trouve l'architecte principal (superviseur) à qui les matières premières pour la construction seront livrées. Chaque équipe rassemble ses ressources, de sorte que l'architecte rassemble également les ressources sur différentes piles. L'architecte dispose également d'une liste des bâtiments à construire et de leur prix.

Par exemple : les joueurs doivent construire - un grenier (2 bois, 2 briques)

- un palais (2 bois, 2 pierres, 3 briques)

- pyramide (4 pierres, 6 briques)

Total:- 4 bois, 6 pierres, 11 briques

Note : - adapté au thème Egypte - Israélites en Egypte mais peut être adapté à de nombreux autres thèmes.

- le nombre de bâtiments ou leur prix peuvent être modifiés à volonté (ou doivent l'être) si le jeu est joué par plusieurs joueurs.

Les**ressources** sont représentées par de petits bouts de papier sur lesquels elles sont écrites ou représentées. Bois, pierre, briques (ou autres). Il doit y avoir plus de fiches de ressources qu'il n'en faut pour construire tous les bâtiments.

Par exemple : si une équipe a besoin de 4D 6K et 11T (D-bois, K-pierre, T-brique) pour construire tous les bâtiments, il faudra au moins 12D 18K 30T. Pourquoi ????

Le maître de pile rassemble toutes les ressources dans un même sac. Le joueur choisit donc une matière première au hasard et l'emporte sur le chantier de construction. Il est donc possible que l'un des groupes ramasse plus de bois (ou d'autres matières premières) qu'il n'en a besoin, il est donc bon d'avoir cette réserve (afin que les équipes rivales ne retiennent pas les matières premières dont l'autre équipe a besoin).

La manière appropriée de transporter les matières premières signifie que le joueur ne se contente pas de courir pour obtenir les matières premières et de marcher jusqu'au chantier de construction, mais

qu'il les transporte d'une certaine manière.

Par exemple : bois - le joueur doit courir jusqu'au chantier de construction (à reculons)

Brique - le joueur attend un autre coéquipier qui court chercher les fournitures et doit les porter sur son dos jusqu'au chantier de construction

Pierre - si un joueur sort une pierre, il doit attendre deux coéquipiers. Avec l'un d'eux, il crée un siège improvisé sur lequel l'autre peut s'asseoir, puis l'autre est porté jusqu'au chantier de construction.

Terrain de jeu - une zone sur laquelle les gardes se déplacent et essaient d'attraper les joueurs. Si quelqu'un est attrapé (touché), le joueur en question retourne sur le chantier de construction et essaie à nouveau de passer à travers les gardes pour se rendre au ravitaillement. Les gardes n'attrapent les joueurs que dans cette direction (vers le ravitaillement), les joueurs avec le ravitaillement retournent sans encombre.

Déroulement du jeu (résumé)

1.étape- division en groupes (2-3 groupes)

- explication de la construction du bâtiment et des autres règles

- tous les joueurs commencent sur le chantier

2.étape - les joueurs essaient de passer les gardes pour accéder aux ressources

- un joueur apporte une ressource sur le chantier ou attend un coéquipier et ils apportent la ressource ensemble (ils ne sont pas poursuivis par les gardes lorsqu'ils reviennent)

3.étape - les joueurs essaient de construire leurs bâtiments le plus rapidement possible pour gagner

Weitere Informationen

Categories
Jeux et activités

Tags
Stratégie
Planification
Pensée logique
Le jeu de Tim
Concours

Vieux
Aucune donnée disponible.

Nombre de participants
Aucune donnée disponible.

Bible
Cette information manque.

Durée
Aucune donnée disponible.

Téléchargement du fichier
Pas de téléchargement de fichiers

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

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/fr/wiki/art/construire-une-maison-ou-preferez-vous-construire-un-chateau