

A la recherche du Mont Olympe

- Type d'activité : Petit jeu
- Tranche d'âge : Éclaireurs (de 12 à 16 ans)
- Source : Tabou

Description

Déroulement :

- 4 patrouilles ou plus/moins :

Athènes

Spart

Troie

Perse

Toutes les patrouilles représentent des cités.

- animateurs :

Dieux

Les scouts ont une somme de départ qui est à fixer, ils peuvent augmenter leur argent en faisant des taches* (vaisselle du midi, vaisselle du soir, faire les tartines du matin, ...), la somme par tache est à déterminer.

1er étape :

Le jeu se déroule dans le village, chaque équipe essaye de conquérir des territoires en les achetant, prix différents selon les territoires.

Les animateurs se trouvent à des endroits différents dans le village et ont chacun 2 à 3 territoires. Ils changent d'endroit à chaque territoire vendu. Si une seule patrouille est présente, les animateurs vendent le territoire au prix indiqué sur la fiche. S'il y a plusieurs patrouilles, il y a alors des enchères qui s'effectuent, la patrouille qui a la plus grande enchère remporte le territoire, mais le territoire garde la valeur indiquée sur la fiche.

Plan du jeu :

Les territoires se trouvent dans toutes les rues du village.

La banque et la prison se trouve sur la place de l'Eglise ou un lieu remarquable

Règles :

Quand tu reconnais un scout près de ton territoire, en appelant par son totem ou non s'il n'en possède pas, il paye une redevance en fct de ce qui est indiqué sur la fiche correspondant au territoire.

Les scouts peuvent attaquer un territoire adverse pour le posséder. Pour cela, il faut que 3 scouts se donnent la main et entrer dans le territoire, si l'un d'entre-eux se fait toucher, ils ne peuvent plus entrer dans le territoire et ceux qui se sont fait toucher vont en prison.

Il y a possibilité d'attaquer la banque. Pour cela, il faut que le scout ait sur ses épaules un gilet de sécurité (visible ou non). Dans ce cas là, il peut entrer dans la banque et la braquer, si le scout est touché, il va en prison.

Tu peux te rendre à la banque pour gagner de l'argent en échange d'épreuves, missions.

Quand une personne est en prison, il faut payer une caution pour la libérer, en fct de la somme payer le scout preste un certain temps dans la prison.

Les territoires, conquis dans la première partie du jeu, peuvent se déplacer pour cela, il faut venir à la banque pour payer un permis de bâtir sur un autre territoire. Somme marchandée en fct du déplacement plus ou moins important.

⇒ A la fin d'un certain temps de jeu, l'équipe gagnante est celle qui possède le plus d'argent.

Matériel :

- Corde

- Drapeaux

- Fiches

- territoires

- Argent

- Gillet de sécurité

Créée le : 10/09/2022

Mise à jour le : 10/11/2022

Auteur : Narval NM046