Le Fakir

- Durée : 2 heures
- Type d'activité : Grand jeu
- Tranche d'âge : Éclaireurs (de 12 à 16 ans)
- Source : Tabou

Description

Déroulement :

Première partie : jeu d'approche Jeu d'approche classique, où le staff et les pios occupent le camp central. Tout scout qui parvient à rentrer dans le camp central peut choisir un grade de stratégo. Sur cette carte : - le grade du scout - sa force (pour les grades normaux) - le nombre de vies (cases qui doivent être déchirées quand le scout perd une prise) Les scouts peuvent à tout moment revenir dans le jeu d'approche pour échanger un grade ou un acquérir un nouveau s'ils ont été tués. Un scout ne peut avoir qu'un seul grade à la fois : s'il est mort, il rend la carte déchirée pour en avoir une autre.

Deuxième partie : Stratégo Chaque patrouille se choisit un arbre au pied duquel elle dépose ses sacs et ses vestes. Tout scout qui touche l'arbre de son camp est inattaquable. Les scouts se baladent dans la zone et doivent essayer de tuer un maximum d'ennemis, surtout le fakir hyper-puissant des autres équipes. Quand deux scouts se rencontrent, ils doivent montrer la carte avec leur grade. Le plus fort l'emporte. Si les deux grades sont identiques : prise de foulard. Chacun des grades dispose d'un nombre différent de vies et d'une force différente. Le fakir bat tout le monde, sauf l'espion. L'espion ne bat que le fakir. La bombe bat tout le monde sauf le démineur. Le démineur ne bat que la bombe. L'infirmier ne bat personne mais n'est pris par personne. Il n'a qu'une seule vie mais peut jouer le rôle d'informateur pour son équipe. Les autres grades se battent dans l'ordre. Grades : Grade Nb/Eq Force Vies Gagne face à Perd face à Fakir 3 2 Tout sauf... Espion Espion 3 2 Fakir Tout sauf... Bombe 3 3 Tout sauf... Démineur et Fakir Démineur 3 3 Bombe Tout sauf... Général 3 5 3 Tout sauf... Fakir, Bombe Colonel 4 4 4 Tout sauf... Général, Fakir, Bombe Capitaine 4 3 4 Lt, Sgt, Dém, Espion Gén, Col, Fak, Bombe Lieutenant 5 2 5 Sgt, Dém., Espion Gén, Col, Cap, Fak, Bombe Sergent 5 1 5 Démineur, Espion Tout sauf... Infirmier 5 0 0

Matériel :

Cartes de grades

Créée le : 30/11/2018
Mise à jour le : 26/02/2023
Auteur : Lemming