

Contre-attaque

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

Description

Déroulement :

Arrangement :

La troupe est divisée en petits groupes, en patrouilles. Chaque scout reçoit des vies, 5 par exemple, et une carte avec un personnage (un magicien, un démon, un dieu ... à vous d'inventer). Sur chaque personnage, il y a 3 statistiques différentes : l'attaque, la défense et la magie (Exemple : le magicien possède 8 en attaque, 10 en défense et 15 en magie). L'objectif est d'attaquer les autres patrouilles pour être les derniers survivants.

But :

L'objectif est d'attaquer les autres patrouilles pour être les derniers survivants. Lorsqu'un éclaireur touche un autre éclaireur, il donne une de ses statistiques comme la magie. Les deux éclaireurs se montrent leur carte personnage, celui qui a la plus petite valeur perd 1 point de vie.

Matériel :

- Des points de vie (étiquettes, jetons ...)

- Des cartes personnages avec des statistiques d'attaque, de défense et de magie

Créée le : 30/11/2018

Mise à jour le : 26/02/2023

Auteur : litukaz