Stratégo+bataille navale

- Durée : 2h
- Type d'activité : Grand jeu
- Tranche d'âge : Enfants et jeunes ados (de 6 à 16 ans)
- Source : Tabou

Description

Déroulement :

Le jeu est assez simple :

- Par camp, donner un jeu de carte complet pour faire la prise qui permettra d'entrer dans les camps adverses (idéalement deux camps mais peut se faire avec plus).
- En gros, chaque carte tue celle qui les précède. Excepté :
  - l'As qui se fait tuer par toutes les cartes SAUF le roi qu'elle tue (l'As tue le roi)
  - et les jokers qui permettent d'entrer dans les camps adverses sans se faire tuer mais sans tuer personne non plus, les jokers ne sont utilisables qu'une fois.
- Ensuite, une fois dans le camp, il devra tirer un papier parmi plusieurs allant de 1 à 3. Ces chiffres sont le nombre de "coup" qu'il pourra tirer. Dans chaque camp un chef avec une feuille pour lui où sont placés les bateaux de son camp, le scout dit des combinaisons et indique sur sa feuille (qui reste dans le camp adverse) s'il touche ou tire dans l'eau.

Différentes versions sont possibles en remplacant la bataille navale par un démineur (avec les cases recouvertent d'un post-it) ou bien un master mind, par exemple.

Matériel :

-un jeu de carte par équipe

-le jeu qui sera joué dans les camps (touché coulé, mastermind, démineur,...)

Créée le : 30/11/2018
Mise à jour le : 23/02/2023
Auteur : winifred