

---

# SAGAMORE

---

- VEILLEE  AES  PETIT JEU  
 JEU FLASH (3 MIN)
- 



AGE : 8 ET +



DUREE : 1H



LIEU : EXTERIEUR



NBR DE PARTICIPANTS : 20 MIN



NOMBRE D'ENCADRANTS : 2  
MIN



TEMPS DE PREPARATION : 10  
MIN

---

## MATERIEL NECESSAIRE :

- CARTES JOUEURS (1 PAR JOUEUR)
  - 1 FOULARD PAR EQUIPE (COULEUR DIFFERENTE SELON L'EQUIPE)
  - 2 DRAPEAU (IDEALEMENT)
- 

---

## SENSIBILISATION A L'ACTIVITE

---

Au moment du repas, dans la journée, mini scène de théâtre, ...

---

---

## DESCRIPTION ET BUT

---

Trouver le drapeau de l'équipe adverse et le rapporter à son camp.

---

---

## DEROULEMENT ET REGLES

---

Chaque équipe se voit remettre un drapeau, ainsi que des cartes de rôle (une par joueur). Ces rôles sont répartis suivant différents grades, par exemple : espion, soldat, lieutenant maréchal (tu peux rajouter des niveaux intermédiaires, colonel, général, mais il ne faut pas ne pas dépasser 6 niveaux, au-delà on s'embrouille facilement !)

Suivant le nombre de joueurs, on prévoit le même rôle pour plusieurs joueurs, à l'exception du plus fort et du plus faible (on aura ainsi plusieurs soldats, plusieurs lieutenants... mais un seul espion et un seul maréchal).

Plus un grade est faible, plus nombreux devront être les joueurs qui le porteront. Ainsi, pour 10 joueurs (dans une équipe), on peut avoir : 1 espion, 5 soldats, 3 lieutenants, et 1 maréchal.

Les équipes vont ensuite choisir un lieu où installer leur camp et y cacher leur drapeau. Chaque joueur reçoit son rôle, passe son foulard à la ceinture, puis le jeu démarre.

Les équipes vont devoir s'organiser pour repérer le camp adverse, y voler le drapeau et le rapporter dans leur camp sans se le faire reprendre ou se faire tuer, tout en protégeant leur propre drapeau.

Selon les effectifs, 1 ou 2 joueurs peuvent rester à proximité du camp de base pour protéger le drapeau. Ces joueurs peuvent être de n'importe quel grade.

---

MEME COULEUR QUE  
FOULARD)

---

Les autres joueurs partent à la chasse au camp adverse.

Les combats : Lorsqu'un joueur de l'équipe adverse est attrapé, le combat s'engage, et le plus fort l'emporte selon son grade :

- le maréchal (ou zagamore) gagne sur le soldat et le lieutenant.
- le lieutenant gagne sur le soldat et l'espion.
- le soldat gagne sur l'espion.
- l'espion gagne sur le maréchal.

Ainsi, le maréchal peut toujours être vaincu par l'espion, qui est le plus vulnérable, et que son équipe aura donc intérêt à protéger. Vu qu'il est interdit de changer de grade en cours de jeu, on a également tout intérêt à repérer qui a quel grade !

Quand deux joueurs s'affrontent, le vaincu retire son foulard. Si les deux joueurs sont de même niveau, celui qui parvient à attraper le foulard de l'autre remporte le combat.

Un joueur sans vie doit retourner à son camp le foulard à la main, et ne peut plus ni être attaqué, ni se saisir d'un drapeau (voir plus bas). Une fois dans son camp, il remet son foulard à la ceinture et peut repartir.

Le vol du drapeau : Une fois le camp adverse repéré, les joueurs doivent se saisir du drapeau, et le rapporter à leur camp. Si le joueur qui porte le drapeau est attrapé par un joueur de l'équipe adverse, un combat s'engage selon les règles ci-dessus. Mais, quelle que soit l'issue du combat, le drapeau est abandonné sur place, et c'est un joueur différent de ceux qui ont combattu qui devra s'en saisir.

Si un joueur en vie parvient à récupérer le drapeau de son équipe qui avait été volé, il peut tenter de le rapporter dans son camp, toujours sans se faire prendre.

Le jeu s'arrête quand une équipe parvient à rapporter dans son camp le drapeau de l'équipe adverse. Cette équipe gagne.

---

## COMMENTAIRES

---

Des cartes toutes faites sont dans le classeur