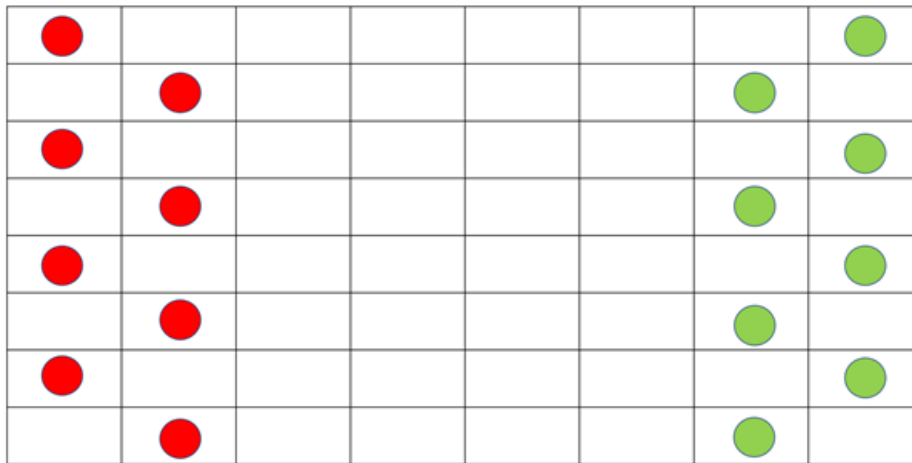


Échec amélioré

Plateau de jeu

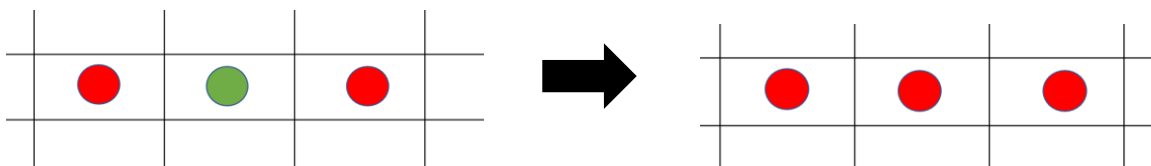


But du jeu :

- 1) Faire en sorte que tous les pions du jeu soient de la couleur de son équipe
OU
- 2) Faire en sorte qu'il y ait plus de pions de la couleur de son équipe à la fin d'un temps imparti

Explication :

- 2 équipes
- 8 pions/équipe sur le plateau de jeu (voir image ci-dessus pour le placement)
- Changement de couleur d'un pion : Pour faire en sorte qu'un pion de la couleur de l'équipe adverse soit de la couleur de son équipe, il faut qu'il ait 1 pion de la couleur de son équipe à gauche et à droite OU devant et derrière celui-ci.



- Avancement d'un pion : Pour pouvoir avancer un pion, l'animé doit réaliser et réussir une épreuve. Une fois que c'est le cas, l'animé lance un dé au camp central pour voir

s'il pourra déplacer 1 pion de la couleur de son équipe de 1 case (dé = 1, 2 ou 3) ou 2 pions de la couleur de son équipe de 1 case (dé = 4, 5 ou 6).

- Il peut, bien sûr, avoir un méchant qui prend les preuves de réussite des épreuves des animés.

Matériel :

- 1 plateau de jeu
- 16 pions d'une couleur et 16 pions d'une autre couleur
- Dé
- Matériel pour les épreuves
- Preuve de la réussite d'une épreuve

Répartition des animateurs :

- Camp central : 1 animateur
- 3 épreuves : 1 animateur/épreuve → 3 animateurs au total
- 1 méchant → 1 animateur