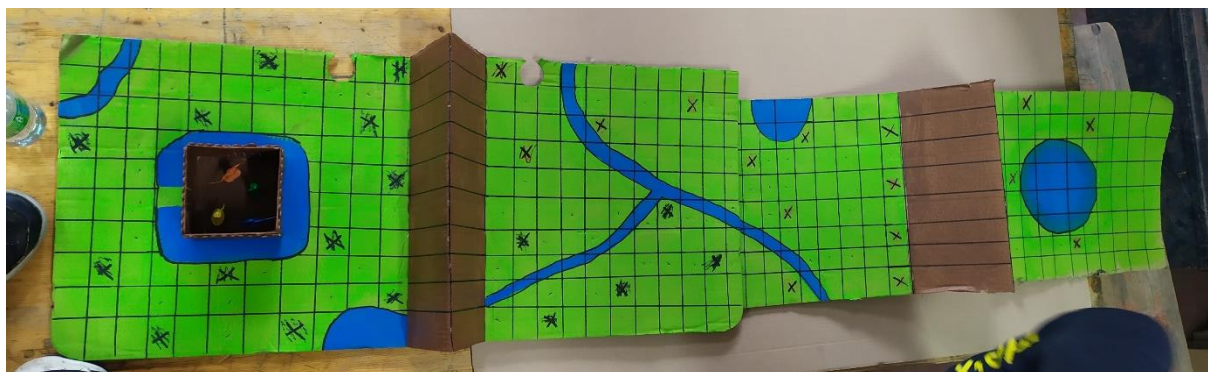


Traversée d'un territoire

Plateau de jeu



- Vert = plaine
- Bleu = rivière ou lac
- Brun = montagne
- Croix = troupe ennemie

But du jeu :

- Amener toutes les troupes alliées de l'autre côté du plateau de jeu, à l'entrée de la forteresse. Pour cela, il va falloir déplacer toutes les troupes alliées et abattre toutes les troupes ennemies qui se trouvent sur le chemin.

Explication :

- Ce jeu est un jeu coopératif.
- Tous les animés disposent de 3 troupes, représentées par un drapeau. Celles-ci sont disposées tout à droite du plateau de jeu.
- Pour pouvoir déplacer les drapeaux, les animés doivent réaliser une épreuve. Une fois l'épreuve réussie, ils reçoivent un « pas » qu'ils peuvent échanger au camp central contre un lancer de dé. Les animés peuvent déplacer un des drapeaux d'un certain nombre de cases, qui dépend du chiffre affiché par la face supérieure du dé.

Chiffre affiché par la face supérieure du dé	Nombre de cases
1	1
2	2
3	3
4	1
5	2
6	3

- Les troupes ennemies (cf. les croix sur le plateau de jeu) peuvent être séparées en 2 groupes :
 - 1) Les croix qui se trouvent juste après une montagne.
 - 2) Les croix qui se trouvent ailleurs, sur une plaine.

Pour abattre une troupe ennemie, il faut absolument qu'au moins 1 des drapeaux se trouve à maximum 2 cases de celle-ci. La manière de l'abattre dépend du groupe dans lequel se trouve la croix en question :

- Si la croix se trouve juste après une montagne, il faudra réaliser l'épreuve qui consiste à laisser rouler une balle de foot (cf. pierre) d'en haut d'une pente (cf. pente de la montagne) et à faire tomber une pyramide de gobelets (cf. troupe ennemie). Une fois l'épreuve réussie, l'animé recevra une « montagne ».
 - Si la croix se trouve simplement dans une plaine, il faudra réaliser l'épreuve qui consiste à faire tomber une pyramide de gobelets (cf. troupe ennemie) à l'aide d'une balle de tennis (cf. arc-à-flèche, tir, ...). Une fois l'épreuve réussie, l'animé recevra une « plaine ».
- Pour traverser les rivières et les lacs, les troupes alliées ont besoin de barques. Les animés pourront en gagner en réalisant et réussissant une épreuve.
 - Pour escalader les montagnes, les troupes alliées ont besoin de baudriers. Les animés pourront en gagner en réalisant et réussissant une épreuve.
 - Chaque animé dispose de 3 vies. Lorsque le méchant du jeu touche un animé, celui-ci est obligé de lui en donner une. Lorsqu'un animé n'a plus de vie, il peut demander à l'un de ses co-animés de lui en donner une (cf. jeu de coopération).
 - Toutes les troupes alliées (cf. drapeaux) disposeront de 5 vies. Lorsque le méchant aura pris 3 vies aux animés, il pourra retirer une vie à l'une des troupes alliées. Pour qu'une

des troupes alliées récupère une vie, les animés devront trouver une des trousse de secours dissimulées dans la zone de jeu. La position des celles-ci sont à demander à l'un des animateurs.

- Pour réaliser les différentes épreuves, les animés ne doivent pas donner une de leurs vies mais ils devront tout simplement montrer qu'ils en possèdent encore au moins une, qui est le signe de leur existence. Cela veut dire qu'un animé qui ne dispose plus d'aucune vie ne peut plus réaliser d'épreuve.

Matériel :

- Plateau de jeu
- 3 drapeaux
- Des images de « pas »
- Des images de « montagnes »
- Des images de « plaines »
- Des images de « barques »
- Des images de « baudriers »
- Des images de « trousse de secours »
- Des vies (3 par animés et 5 par troupe alliée)
- 12 gobelets
- 1 balle de foot
- 1 balle de tennis

Répartition des animateurs (8) :

- 1 camp central → 1 animateur
- 2 épreuves pour gagner des pas → 2 animateurs
- 1 épreuve pour gagner des plaines → 1 animateur
- 1 épreuve pour gagner des montagnes → 1 animateur
- 1 épreuve pour gagner des barques → 1 animateur
- 1 épreuve pour gagner des baudriers → 1 animateurs
- 1 méchant → 1 animateur

Si le nombre d'animateurs disponibles est inférieur à 8, il est possible de rassembler 2 épreuves en 1.