

Les jeux de chasse

1. Les jeux d'approche

« **la cachette comptée** » (1 guetteur, les cachés - entraide possible - , les éliminés)

Pour se cacher, le temps est compté...

Le guetteur compte jusqu'à 10. Tous les autres joueurs courent se cacher. Le premier trouvé est éliminé.

A la partie suivante, les joueurs disposent de moins de temps pour se dissimuler.

« **la gamelle** » (1 guetteur, les cachés, les prisonniers)

« **le sagamore** »

Les deux équipes se réunissent chacune dans le demi terrain qui leur a été affecté au départ afin de se répartir les statuts et les cartons correspondants.

A chaque statut correspondent pouvoirs et faiblesses.

Le **but du jeu** est de découvrir et si possible **capturer le sorcier de l'équipe adverse**.

Mais attention de ne pas affronter un adversaire au statut supérieur au sien... cela coûte la vie.

On peut, bien sûr, retrouver une vie auprès de son sorcier, mais on court alors le risque de le faire découvrir.

Modalités :

- Terrain de 200 à 500 mètres de côté présentant nombre de cachette.
- Joueurs de l'équipe : 1 *sagamore* pour 12 à 15 joueurs, 1 *sachem*, 2 *agents secrets*, 1 *sorcier* et 7 *chasseurs* au moins.
- Les règles de prise : à la suite d'un simple toucher ou contact, 2 adversaires doivent se montrer leur carton de vie (attention aux joueurs éliminés auxquels il ne faut donner aucune information). Ils découvrent alors l'une des mentions suivantes :
 - *Sagamore* prend *sachem* et *chasseurs*.
 - *Sachem* prend *agents secrets* et *chasseurs*.
 - *Agent secret* prend *sagamore* et *chasseurs*.
 - **Chasseur** prend *sorcier*
 - *Sorcier*
- Remise en jeu : quand on a perdu sa vie, on doit aller en chercher une autre auprès de son sorcier qui dispose d'un rechange par personnage important et de 5 vies intéressants les chasseurs. Le sorcier reçoit de ses partenaires les cartes de vie prises aux joueurs de l'équipe adverse et peut les remettre en jeu au bénéfice de ses partenaires (il doit les signer pour lever toute ambiguïté quant à la manière dont ces documents ont été transmis).
Le sagamore, le sachem et les agents secrets ne peuvent stocker plus de 3 vies.
- Rappel : le sorcier n'a pas le droit de changer de cachette et les joueurs ne peuvent changer d'identité.