

CAPUCHIN ALEMAN

Nombre de joueurs :

De 10 à 30 participants de même âge.

But du jeu :

Etre à la fin de la partie l'équipe qui aura cumulé le plus de points.

Pour marquer un point, il faut qu'un joueur de l'équipe de relais arrive à se rendre au point de départ de l'équipe adverse. Pour cela il doit gagner tous ses duels de mains lorsqu'il rencontre des adversaires.

Matériel et terrain :

Aucun matériel, seulement un terrain dégagé et délimité.

Déroulement de la partie :

Deux équipes mixtes sont formées. Elles prennent place en file indienne derrière le premier joueur du relais de chaque équipe.

Au top départ le premier joueur de chaque équipe doit courir en suivant le parcours balisé, chacun dans un sens. Dès que ces deux joueurs se rencontrent et se font face, ils doivent effectuer un combat de main en utilisant le fameux Pierre - Feuille - Ciseau. En cas d'égalité, il recommence. Celui qui gagne la manche continue sa course.

Le perdant reprend place derrière la file indienne de son équipe pendant que le premier joueur de cette même file, déjà parti, essaye à son tour d'empêcher l'adversaire de l'équipe concurrente d'atteindre le point de départ. A chaque rencontre de joueurs sur le parcours, les joueurs se livrent à un combat de main.

Dès qu'un joueur d'une équipe arrive à parvenir au point de départ de l'équipe adverse alors celle-ci marque un point. Le jeu continu sans marquer d'arrêts.

Fin du jeu :

En fonction du nombre de joueurs dans chaque équipe, le nombre de manche et la durée de celle-ci est définie. A titre d'exemple, 3 manches de 7 minutes pour 20 joueurs. L'équipe qui totalise le plus de points à la fin de la partie remporte le jeu.

<http://www.tmtdm.net/>