

Le Sagamore

Type de jeu : jeu de rôle

Intérêt : stratégie et réflexion

Tranche d'âge : 6-12 ans+

Effectif minimum : 20 enfants

Effectif maximum : illimité

Lieu : extérieur (dans un grand espace et idéalement en forêt)

Matériel :

- une carte de personnage pour chaque joueur
- des éléments de vie (cœurs en carton ou autre chose au choix),
- foulards ou maquillage pour différencier les équipes.

Principe général : le jeu se joue en équipes égales (dans l'idéal 2 ou 4 équipes). L'idée est que dans chaque équipe, chaque joueur a un rôle précis établi dans une hiérarchie avec des pouvoirs et des faiblesses. Le but est de découvrir et de capturer le **Sorcier** de l'équipe adverse.

Quand 2 joueurs se rencontrent, ils comparent leur grade : le plus fort prend la vie de l'autre. Un joueur pourra tout de même récupérer une vie auprès de son sorcier mais cela peut également faire découvrir le Sorcier !! Chaque joueur joue son rôle et ne pourra pas le changer pendant la partie.

Un peu d'histoire : un Sagamore ou un Sachem est un chef suprême parmi la tribu des Algonquins ou les autres tribus de l'Amérique du nord. Certaines sources prétendent que le Sagamore était un chef un peu inférieur au Sachem.

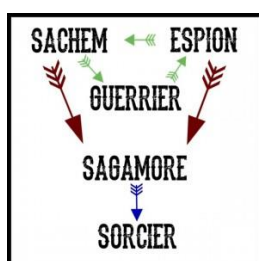
Les personnages, pour 20 joueurs par équipes :



Nombre : 3 3 3 10 1

Si les joueurs sont plus ou moins nombreux, il vous faudra ajouter ou enlever des personnages.

Attention : plus il y aura de Sagamores, plus il sera facile de capturer le sorcier de l'équipe adverse, ça peut donc raccourcir ou rallonger une partie !!



Les **Sorciers** battent les Sachems, les Espions et les Guerriers

Les **Sagamores** battent le Sorcier

Les **Sachems** battent les Guerriers et les Sagamores

Les **Espions** battent les Sachems et les Sagamores

Les **Guerriers** battent les Espions et les Sagamores

I. Règles du jeu

Lorsque deux joueurs se touchent ou entrent en contact, ils doivent se montrer leurs cartes de vie afin de découvrir qui des deux est le plus fort.

Le joueur qui l'emporte récupère la vie de l'autre (cœur en carton). Le joueur gagnant garde le cœur mais il ne peut en avoir plus de 3 sur lui, il devra alors aller les remettre à son Sorcier.

Le joueur qui a perdu peut aller voir son Sorcier pour récupérer une autre vie (attention tout de même à ne pas se faire repérer par l'autre équipe car elle saura alors où se trouve le Sorcier).

Le Sorcier doit se trouver une cachette en début de partie et n'a pas le droit de se déplacer en court de partie, il dispose de vies de rechange (cœur en carton) pour ses protecteurs.

La partie se termine lorsqu'un Sagamore capture le Sorcier de l'équipe adverse.

Si aucun Sorcier n'est battu à l'issue d'un temps imparti à l'avance, on attribue la victoire par points : chaque cœur vaut 1 pt.

Le meneur de jeu qui a présenté les règles sera l'arbitre de la partie et le garant du bon suivi des règles, selon le nombre de joueurs il pourra y avoir d'autres arbitres qui tourneront sur l'espace de jeu pour vérifier que tout le monde joue bien le jeu.

II. Conseils et stratégies

- Bien expliquer les règles et s'assurer que tout le monde a bien compris.
- Délimiter l'espace de jeu avant la partie avec les enfants !
- Chaque équipe doit veiller à protéger ses Sagamores (plus faciles à éliminer que les autres) tout en guettant le moindre indice afin de repérer le Sorcier de l'équipe adverse : quand un joueur va récupérer une vie par exemple.
- Chaque équipe doit aussi veiller à protéger son Sorcier tout en faisant très attention de ne pas rester trop proche de lui afin que l'équipe adverse ne le repère pas.
- Ça peut être sympa d'avoir un objet sonore pour déclencher le début de la chasse, la mettre en pause ou signaler la fin de la partie (sifflet, corne de brume...).

SACHEM

↳ ↳
ESPION SAGAMORE



SACHEM

↳ ↳
ESPION SAGAMORE



SACHEM

↳ ↳
ESPION SAGAMORE



ESPION

↳ ↳
GUERRIER SAGAMORE



ESPION

↳ ↳
GUERRIER SAGAMORE



ESPION

↳ ↳
GUERRIER SAGAMORE



GUERRIER

SACHEM SAGAMORE



GUERRIER

SACHEM SAGAMORE



GUERRIER

SACHEM SAGAMORE



SORCIER

SACHEM ESPION GUERRIER



SAGAMORE

SORCIER



SAGAMORE

SORCIER



SAGAMORE

↓
SORCIER



SAGAMORE

↓
SORCIER



SAGAMORE

↓
SORCIER



SAGAMORE

↓
SORCIER



SAGAMORE

↓
SORCIER



SAGAMORE

↓
SORCIER



SACHEM



ESPION



GUERRIER



SAGAMORE



SORCIER