



Moyen

# Jeu

## « Le Sagamore »



Thème : Jeu de stratégie 6-12 ans

### Matériel :

Foulards ou maquillage pour dissocier les joueurs

Une carte de personnage pour chaque joueur

Des éléments de vie (coeur en carton)

*Un Sagamore ou un Sachem est un chef suprême parmi la tribu des Algonquins ou les autres tribus de l'Amérique du nord.*

### But du jeu

Deux équipes sont opposées.

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.

Personnages pour 10 joueurs par équipes :

6 Sagamores

1 Sorcier

1 Sachems

1 Espions

1 Guerriers

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

Les **Sagamores** battent le Sorcier

Les **Sachems** battent les espions et les Sagamores

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

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

Important : Délimiter l'espace de jeu

## Enfance Fiche N°18

### Déroulement

- 1- 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.
- 2- Le joueur qui l'emporte récupère la vie de l'autre (carte).
- 3- 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).
- 4- Le joueur gagnant garde la carte, mais il ne peut en avoir plus de 3 sur lui ; il devra alors aller les remettre à son Sorcier.
- 5- 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.

### **Petites astuces !!!!**

- 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.

*A vous de jouer !!!*