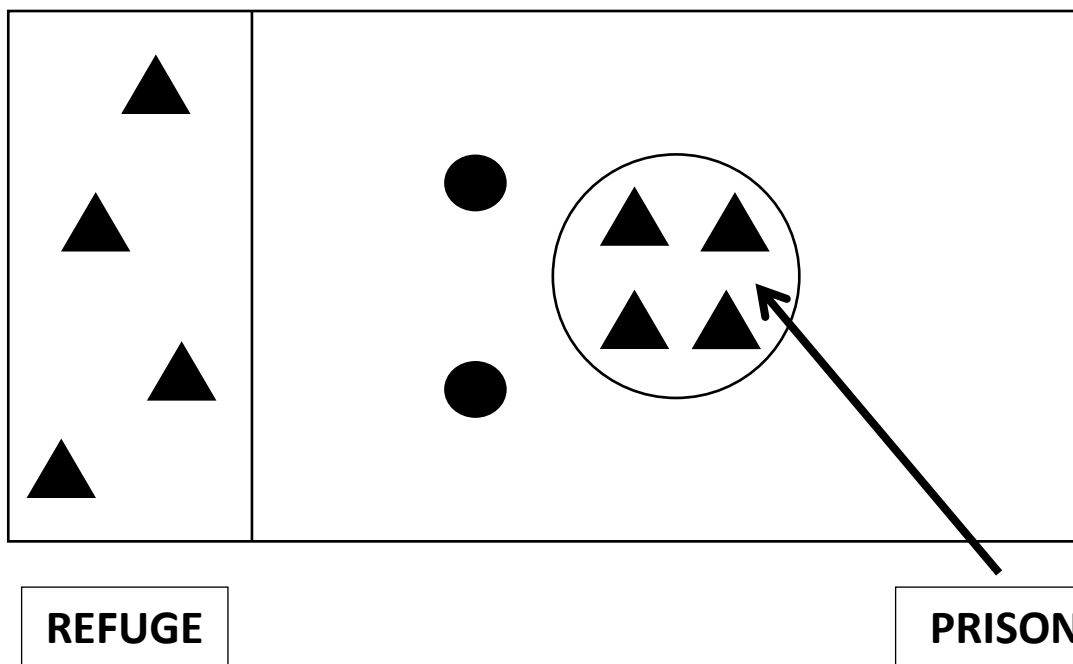


La Garde



Règles du Jeu :

Au début du jeu, 4 souris sont dans leur refuge et 4 autres sont déjà sur le terrain enfermées dans la prison.

Deux sorciers sur le terrain gardent les souris prisonnières.

Le but des souris libres est de libérer les souris prisonnières.

Les sorciers doivent les en empêcher.

Si une souris « libre » réussit à libérer une souris « prisonnière », elle doit la ramener dans le refuge en la tenant par la main. Pendant ce temps, elles sont invulnérables. Une fois arrivées au refuge, elles reprennent le jeu comme des souris libres. On ne peut libérer les souris qu'une par une.

Si un sorcier touche une souris « libre » avant qu'elle ne délivre une souris « prisonnière », elle va directement en prison.

Le jeu dure 40 secondes pour chaque duo de sorciers.

Les sorciers ont gagné, si à la fin des 40 secondes, le nombre de souris prisonnières est égal ou supérieur à celui du début

Les souris ont gagné, si à la fin des 40 secondes, le nombre de souris prisonnières est inférieur à celui du début,

L'équipe qui a gagné marque 1 point.

Quand tous les sorciers sont passés, l'équipe qui a le plus de points gagne le match.

Important : Si une équipe a moins de joueurs que les autres, on fera passer les sorciers plusieurs fois afin que le nombre de passages soit le même.

