



Capture The Flag



Pour deux équipes



A adapter selon vos envies

But du jeu

Être la première équipe à capturer le drapeau, c'est à dire à atteindre la fin du minuteur sur l'appareil.

Contenu

- Mallette (drapeau électronique)
- Notice

Préparation

Trouvez un grand espace (*zone boisée, terrain de football, ...*) et créez deux équipes : les rouges et les bleus.

Mettez en place les règles qui détermineront l'issue de votre partie de Capture The Flag : discutez ensemble de comment peut-on prendre la mallette, si on peut la déplacer ou non, les déplacements et stratégies autorisés. Vous pouvez aussi utiliser des accessoires si vous le souhaitez (*Nerf, ballons, dossarts, Airsoft, ...*). Inspirez-vous de jeux déjà existant (balle au prisonnier, gamelle, jeu du foulard, ...) et n'hésitez pas à pimenter la partie avec des systèmes de prison ou des contraintes par exemple... Si vous le souhaitez, des exemples sont proposés dans la partie [Suggestion de jeu](#).

Une fois les règles misent en place, séparez vous en équipes et configurez l'appareil comme expliqué dans la partie Configuration. Vous êtes maintenant prêt à jouer !

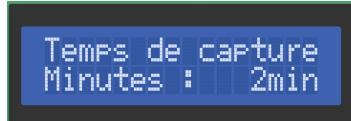
Configuration de la partie

Commencez par alimenter l'appareil avec une batterie portable classique, comme celles que vous utilisez pour recharger votre smartphone. Une fois alimenté, vous pourrez allumer l'appareil avec l'interrupteur.

À l'allumage, l'appareil vous affichera le message d'accueil ci-contre, vous pouvez alors appuyer sur n'importe quel bouton pour passer à la configuration du temps de capture.



Écran de démarrage



Configuration du temps

Vous arrivez alors sur un écran vous proposant de configurer le temps de capture, en commençant par les minutes. Le temps de capture est le temps qu'il sera nécessaire à une équipe pour attraper le drapeau. Avec le bouton bleu, vous pourrez incrémenter le nombre de minute (0-10). Une fois que vous avez sélectionné la minute voulue, vous pouvez confirmer avec le bouton rouge. De la même manière vous serez ensuite invité à sélectionner les secondes (0-55). À la fin, un écran vous montrera le temps que vous avez sélectionné et vous proposera de valider ou de recommencer. Changez Oui/Non avec le bouton bleu et validez avec le rouge.

Déroulement du jeu

Lorsque vous avez validé le temps de capture vous arriverez sur un écran vous proposant de commencer la partie. Quand vous souhaitez que la partie commence, appuyez donc sur n'importe quel bouton, un décompte sera alors affiché puis le jeu commencera.

Lorsque le jeu commence, et pendant toute la partie, un chronomètre s'affichera sur l'écran : il donne le temps depuis le début de la partie. Les deux équipes se disputeront alors l'appareil, appelé drapeau, selon les règles qu'elles auront déterminées lors de la Préparation.



Écrans Start et décompte

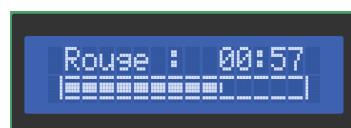


Chronomètre et progression

Si une équipe prend possession du drapeau, elle doit alors rester appuyée sur le bouton de sa couleur. L'appareil se mettra à biper très fort pour prévenir tout le monde que quelqu'un est en train de capturer le drapeau. L'écran affichera alors le temps restant à cette équipe pour finir de le capturer.

À noter que vous pouvez configurer le temps à zéro, un simple appui déclenchera alors la fin de la partie.

Si l'équipe est contrainte à relâcher son bouton, l'appareil s'arrêtera de biper et le chronomètre se réaffichera. Le temps restant à l'équipe sera alors enregistré, ce qui signifie que si elle réussit à reprendre le drapeau plus tard, le temps restant sera le même qu'au moment où elle a dû relâcher, et ce même si l'autre équipe a appuyée sur son bouton entre temps.



Déroulement d'une partie

Fin du jeu



Écrans de fin de jeu

Lorsque qu'une équipe arrive à la fin de son décompte, un son retentit, l'équipe gagnante est affichée sur l'écran et seul son bouton reste allumé.

En appuyant sur n'importe quel bouton, l'écran change : il affichera toujours le gagnant mais indiquera cette fois aussi la durée totale de la partie.

Vous pouvez alors appuyer sur n'importe quel bouton pour revenir à écran d'accueil afin de commencer une nouvelle partie !

Suggestion de jeux

Des idées de jeux sont proposés ici, libre à vous de prendre l'une d'elle, de la modifier ou même d'en créer un nouveau.

La bataille de Nerf

Trouvez un terrain accidenté et/ou avec des obstacles et équipez-vous de Nerf. Mettez en place deux camps éloignés l'un de l'autre et disposez l'appareil au milieu du terrain. L'appareil ne sera pas déplacable, donc pour capturer le drapeau, le but sera de prendre et de défendre le milieu du terrain. Utilisez les Nerf pour attaquer et défendre. Si quelqu'un se prend une balle, il doit s'asseoir en trentaine de seconde puis retourner à sa base les mains en l'air, là d'où il pourra repartir. Attention, aller dans le camp de l'équipe adverse est interdit, délimitez donc bien le terrain.

Nécessite des Nerfs

Temps : à adapter selon la longueur de partie voulue

La chasse au trésor

Demandez à une personne de cacher l'appareil quelque part. Les deux équipes doivent alors chercher le drapeau, la première qui trouve a alors gagnée. On peut pimenter le jeu avec un système d'énigme, d'indice ou de jeu de piste en équipe.

Nécessite une personne organisatrice

Temps : 0min 0sec (dès qu'une équipe appuiera sur son bouton, la partie sera gagnée)

Le jeu du foulard

Trouvez un grand terrain. Mettez en place deux bases éloignés l'une de l'autre et disposez l'appareil au milieu du terrain (ou cachez le). Chaque personne coince un foulard dans sa ceinture et chaque équipe part de sa base. Le but pour une équipe sera de prendre et de capturer son drapeau. Si c'est l'autre équipe qui a le drapeau, il faudra réussir à attraper le foulard de la personne le transportant, celle-ci est alors obligée de le donner à l'équipe adverse. Il est aussi possible d'éliminer les autres membres d'une équipe en leur prenant leurs foulard. Ils doivent alors s'asseoir pendant un temps donné puis peuvent repartir.

Nécessite des foulard

Temps : à adapter selon la longueur de partie voulue, prévoir le fait qu'il y aura quasi tout le temps quelqu'un en train d'appuyer sur son bouton



Attention : L'appareil n'est pas waterproof, ne pas utiliser avec des pistolets à eau ou autres jeux impliquant de l'eau.