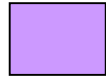


Légende



Bancs (prison)



Piquet (porte prison)



Anneaux (clefs)



Balles (missiles)



Cerceaux (banque)



Chariots petits tapis (tour)



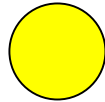
Caissons



Témoin (lingots)



Chariot gros tapis (barricade)



Joueurs d'équipes

Règles

Emplacement : Pour commencer il faut 2 équipes de même nombre (chaque équipe est d'un côté de la salle) et la disposition du matériel comme si-joint.

But : Ramener les lingots d'or (témoins) dans la banque (cerceau) de son camp, sans se faire toucher par des balles, et protéger ses lingots d'or (témoins).

Interdictions : Il est interdit d'avoir 2 choses en contact avec soit en même temps, il est impossible de ramener un lingot en l'ayant dans la main et une balle dans l'autre main. Il est aussi bien sur interdit d'avoir un contact corporel avec un adversaire.

Prison, prisonniers et clés : Les personnes se faisant toucher par une balle doivent, si elles ont un témoin en main le déposer au sol puis immédiatement aller s'asseoir sur le banc, dans leur camp. On peut délivrer les prisonniers avec une clé (anneaux plastique) donnée par l'ange et que l'on place dans la porte (piquet)

L'ange : L'ange est celui qui est sur la tour (chariot de petits tapis) il est invincible même si il se fait toucher par une balle. Il est le seul a pouvoir distribuer les clés (anneaux en plastique) pour libérer les prisonniers. Dès qu'il tombe de la tour il est impossible de remonter. Il n'est donc plus invincible et il ne peut plus passer les clés aux autres pour aller libérer les prisonniers.