GLOBAL AVENTURE

CRÉATEUR DE LOISIRS SUR MESURE

Guide d'utilisation du jeu

« En plein dans le mille »

Qu'est-ce que le jeu « En plein dans le mille » ?

Le jeu « En plein dans le mille » est un jeu à faire à la maison inspiré de nos activités ludiques de tir proposées par Tir Aventure. Le principe est simple : aider Lizzy à se nourrir en visant le mieux possible !

Ce jeu se joue de 1 à 4 joueurs, et accessible à partir de l'âge de 4 ans.

Quel est le matériel nécessaire pour jouer ?

Pour jouer au jeu « En plein dans le mille », il vous faut :

- Les 3 dés définissant votre mode de tir, votre position de tir et votre équipement de visée montés préalablement. (Patrons des dés fournis dans le Pack)
- Des munitions adaptées aux équipements de visée (exemple : balle de ping-pong, capsule de bière, bouchon en liège à couper en deux, papier mâché…)
- Une cible : des verres en plastique ou ecocup.
- Le décor « moustique » à découper et coller sur la cible choisie.
- Le nécessaire pour créer les équipements de visée :
    - Sarbacane : Effaceur/ rouleau de papier toilette/paille à cocktail
    - Arbalète : Un élastique
    - Catapulte : Une cuillère

Règle du jeu

Pour démarrer le jeu, il faut d'abord définir l'ordre dans lequel les participants commenceront la partie, sauf si vous jouez seule. Pour cela, mettez-vous en cercle, le plus jeune joueur lance un des dés dans le cercle. Le tireur qui débute est celui qui a le dé le plus proche de lui ! Le joueur suivant sera celui qui sera à la gauche du tireur (sens d'une aiguille d'une montre).

Vous pourrez alors jouer avec le format de jeu de votre choix :

1er format de jeu :

Le premier joueur lance alors les dés pour définir le mode de tir, l'équipement de visée et la position de tir, qu'il imposera à chaque participant. Le deuxième joueur fera de même pour le tour suivant…

2nd format de jeu :

Le joueur lance le dé « Mode de tir » qu'il imposera à chaque participant. Chaque joueur déterminera par le lancer de dé, sa « position de tir » et son « équipement de visée » pour le tour. Au tour suivant, c'est le second joueur qui imposera son « mode tir ».

Lors de votre partie, vous pourrez alors tomber sur les choix suivants :

- Les modes de tir :
  - Dedans : Tirer à l'intérieur du verre « moustique »
  - Toucher direct : Toucher le verre « moustique » directement (sans rebond)
  - Au plus près : Tirer le plus proche du verre « moustique » sans le toucher
  - Toucher indirecte : Toucher d'abord un élément extérieur avant le verre « moustique » (Exemple : à l'aide d'un rebond)

- Les équipements de visée :

La distance entre la cible et le tireur est définie en fonction du mode de jeu.

  - A la sarbacane. *(Distance min : 1.5m – Distance max : 3m)*
  - Lancer : Lancer à la main *(Distance min : 1m – Distance max : 3m)*
  - Pichenette : petit coup à l'aide du doigt. *(Distance min : 0.5m – Distance max : 2m)*
  - A l'arbalète ou catapulte* *(Distance min : 1m – Distance max : 3m)*
- Les positions de tir :
  - De dos
  - Debout
  - Assis
  - Couché

Sur chaque dé, vous disposez des cases suivantes :

Vous pourrez alors choisir la position de tir, l'équipement de visée ou le mode de tir de votre choix parmi ceux disponibles sur le dé.

Vos adversaires pourront alors choisir la position de tir, l'équipement de visée ou le mode de tir de leur choix parmi ceux disponibles sur le dé.

Vous disposerez alors de 3 lancers pour réaliser le défi défini par vos dés.

Pour calculer votre score, c'est très simple. Chaque défi réussi peut vous faire gagner jusqu'à 3 points : 1 lancer réussi = 1 point.

Pour le mode de tir « au plus près », lors d'une partie à plus de 2 joueurs, vous pourrez établir un classement : le premier remporte 3 points, le second 2 points et le troisième 1 point. (Pour la variante de jeu par équipe, les scores par joueur sont alors cumulés.)

Pour remporter la partie, il faudra être le premier joueur à atteindre 10 points. (Pour la variante de jeu par équipe, il faudra atteindre 20 points)

Variantes de jeu

Vous pouvez aussi faire évoluer votre jeu en jouant avec votre imagination. Nous vous proposons, par exemple, 4 différentes variantes de jeu :

- Jeu version équipe : l'idée est simple, vous vous mettez par équipe de deux et vous pourrez vous challenger entre vous !
- Défi chronométré : vous pouvez rajouter une contrainte de temps pour la réalisation des défis.
- Défi fou : chaque tireur réalise 3 tours sur lui-même avant chaque tir.
- Défi double folie : vous pouvez alors cumuler les deux variantes de jeu : défi chronométré + défi fou.

Alors, qui deviendra le meilleur tireur ?