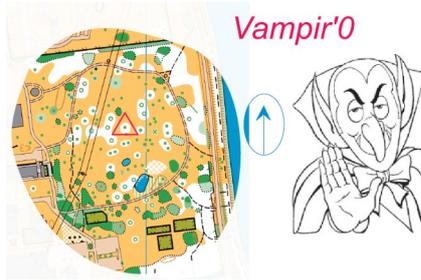


# Vampir'O

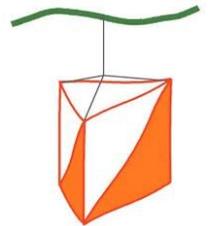
## Le Loup



### But :

Poinçonner, le plus vite possible et correctement, tous les postes, en ordre libre.

30x30



Jeu collectif



**Temps limite : 10'**



Mouton : 1 carte tous postes chacun



Vampire / Loup : 1 carte vierge et un brassard visible



Consignes : - les joueurs sont alignés au départ, une carte retournée posée au sol à leurs pieds

- Certaines cartes sont des cartes « mouton » comportant tous les postes, les définitions et une grille pour poinçonner les postes.

- D'autres cartes sont des cartes « vampire » sur lesquelles ne figure que le triangle de départ.

- Ratio de 1 carte vampire pour 5 à 10 cartes moutons

- Quand le départ est donné, les vampires doivent rester sur place 30 sec., récupérer et mettre un brassard avant de pouvoir partir.

- quand un vampire touche un mouton, ils échangent leur cartes et le brassard.

- A chaque postes, les moutons ne peuvent être attaqués pendant 20 sec. dans un périmètre de 2m. autour de la balise.

- Pour toucher un mouton, c'est uniquement en touchant les bras et épaules, pas le dos, le ventre, la tête, les jambes. Interdiction de pousser, frapper, ceinturer.

- Le premier qui revient au départ avec une carte dont la grille de poinçons est complète et juste à gagné.



Variantes :

- augmenter le nombre de vampire

- Ajouter des postes «immunité» (chasuble).

- Jouer sur la complexité, difficulté de la zone de jeu et la carte.