

*Ces grands jeux ont été construits dans la région et sont le fruit du travail de nombreux chefs, merci de ne pas les copier sur d'autres sites. Vous pouvez donner l'adresse de cette page !
Si vous essayez ces grands-jeux, merci de nous faire part de vos remarques et suggestions !*

MARSHAL GREENBERRY

HISTOIRE

2 villes d'un même comté, vont recevoir un Marshal, mais il n'y en aura qu'un seul.

BUT

Pour ce, chaque ville doit aller voir l'autre ville pour y récupérer des pièces de puzzle afin de le reconstituer. la première ville qui aura terminé son puzzle (70 pièces) gagnera le privilège d'avoir un Marshal dans ses murs.

TERRAIN

Grand bois.

MATERIEL

- Jeux de cartes (noirs et rouges)
- vies en tissu : 2 couleurs (noir et rouge)
- sifflet
- 2 Puzzles 70 pièces Marsal Blueberry

REGLES

- 2 équipes de 7 joueurs: Blacktown & Redville
- composées de: 1 Maire (chef), 1 Roi, 1 Dame, 3 Valets, 1 Joker
- chaque joueur possède 2 vies
 - par équipe, on distribue les rôles, série par série. Le maire (chef) qui ne bouge pas et ne change pas pendant tout le jeu. Les autres rôles peuvent s'échanger au cours du jeu.
 - au 1er coup de sifflet: chaque équipe part du milieu du terrain, dos à dos, et va trouver un endroit pour implanter sa ville et son maire (chef).
 - une fois placés, 1 joueur de chaque équipe va voir l'arbitre pour lui dire que l'on peut commencer.
 - 2e coup de sifflet: les équipes vont à la recherche des villes et du maire.
 - si 2 joueurs se rencontrent à moins de 2 mètres l'un de l'autre, une bataille s'engage:
 - le joker se fait battre par tout le monde mais c'est le seul qui peut battre le roi
 - valet bat joker
 - dame bat joker et valet
 - roi bat joker, valet et dame
 - si 2 joueurs ont le même grade, chacun repart de son côté
 - celui qui a perdu, repart chercher une vie chez son maire (il carte toujours sa carte, sauf s'il l'échange avec un autre joueur !)
 - chaque joueur va voir le maire de l'autre ville afin de recevoir une pièce de puzzle qu'il doit ramener à son maire sans se faire prendre
 - pour recevoir une pièce de puzzle et la ramener, il faut toujours être en possession de sa carte et de sa vie
 - dans le périmètre de la ville, il ne peut y avoir que le maire et les joueurs qui cherchent ou ramènent des pièces de puzzle. Aucune prise de vie dans la ville.
 - l'équipe gagnante est celle qui terminera son puzzle en premier. Ou, lorsque le jeu sera fini, qui aura le plus de pièces de puzzle.