

VOLEUR AUDACIEUX

Jeu de cour à 3 équipes pour 12 à 24 joueurs de 6 à 12 ans.

Chaque équipe réunie dans son camp désigne un gendarme qui rejoint le camp à l'autre extrémité du terrain puis attribue un numéro à chaque voleur.

But du jeu: obtenir le plus de points en rapportant les quilles dans son camp.

Valeur des quilles: 1, 3 ou 5 points, elles rapportent davantage selon leur éloignement: l'audace est récompensée!

Déroulement: une partie se joue en plusieurs manches et chaque manche en plusieurs séquences.

- A chaque séquence de jeu l'arbitre appelle de vive voix un numéro. Les 3 joueurs ainsi désignés sortent de leur camp (et simultanément les 3 gendarmes), tentent de s'emparer de l'une des quilles et de la ramener dans leurs camps respectifs sans se faire toucher par les gendarmes adverses.

- Entre chaque séquence l'arbitre note les points, on dispose à nouveau les quilles dans leurs cerceaux et les gendarmes regagnent leur camp.

- Une manche s'achève lorsque tous les numéros ont été appelés. On change alors de gendarmes, de camp, et éventuellement de numéro.

- Une partie est achevée lorsque tous les joueurs ont été gendarme.

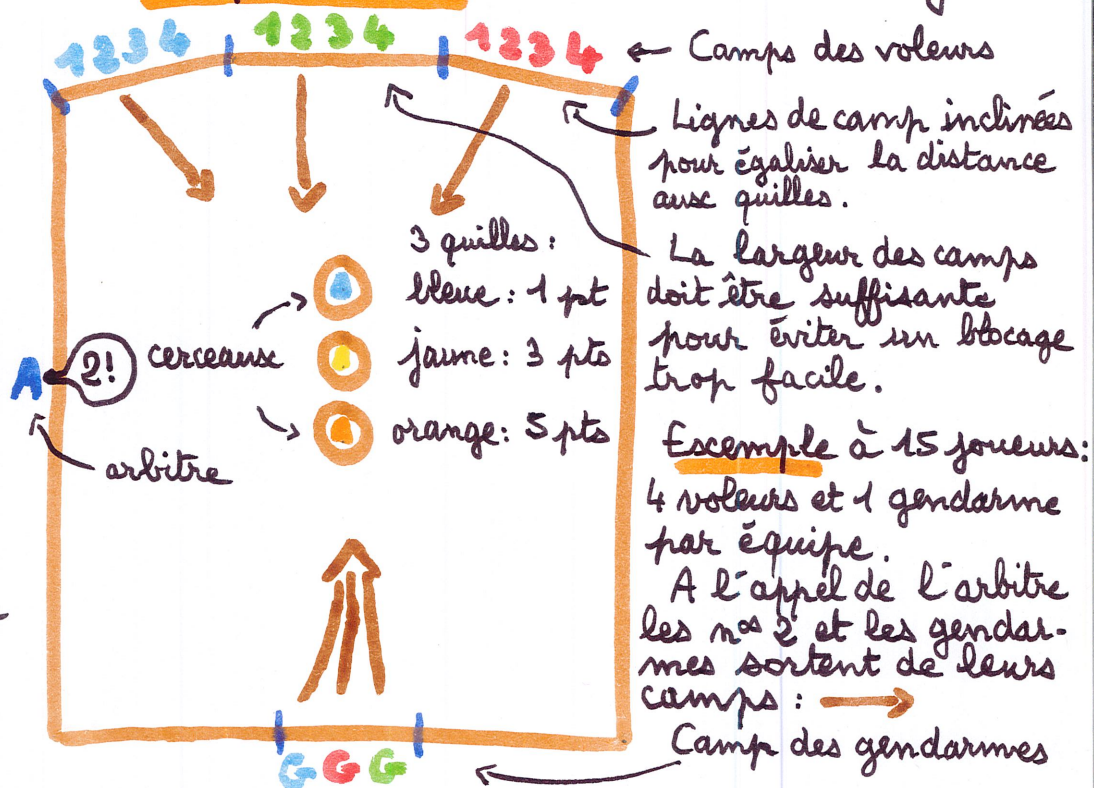
Règlages: • Lorsque les équipes n'ont pas le même nombre de joueurs, on attribue 2 numéros à un voleur.

- L'arbitre peut maintenir l'attention des V. en annonçant qu'à chaque manche un numéro sera appelé 2 fois.

Variante: avec un grand nombre de joueurs on peut ajouter une 4^{ème} équipe et une quille supplémentaire de valeur intermédiaire disposée ainsi:

Matériel: • 3 cerceaux
• 3 plots (appelés ici quilles) de 3 couleurs différentes • collerettes (3 couleurs) • de quoi matérialiser les camps.

Disposition du terrain et des joueurs



Règles:

- 1) Un voleur (V.) ne peut prendre qu'une quille par séquence de jeu.
- 2) Un V. ne peut relâcher la quille qu'il a saisie.
- 3) Un V. peut être touché par un gendarme (G.) avant comme après avoir pris une quille.
- 4) Un V. touché est éliminé pour la séquence en cours.
- 5) Un V. qui sort des limites ou entre dans un camp adverse est éliminé.
- 6) Un G. ne peut faire obstruction pour protéger le V. de son équipe.

Protection des cerceaux

- Quand un V. prend une quille, le cerceau correspondant peut lui servir de refuge. Cette protection dure 10 secondes. Si le V. sort du cerceau et y entre à nouveau il aura droit encore à 5 secondes. Enfin, une 3^{ème} fois, à 3 secondes.
- Un cerceau n'offre de protection ni au V. sans quille ni au V. muni d'une quille prise à un autre endroit.