

PIES ET BELETTE

Jeu de parc pour 4 à 18 joueurs alliant cache-cache, ruse, observation et vitesse.

Le terrain doit receler de nombreuses cachettes mais ne pas être trop touffu : un parc, un jardin convient, pas une cour ni un bois. Le trop ou le pas assez de cachettes pourra être atténué par la taille du terrain.

A chaque manche un joueur est "belette", les autres sont "pies". La partie se termine lorsque tous ont joué la belette.

Au début de chaque manche tous se trouvent dans un endroit dégagé et central avec nids et œufs qu'on attribue à chaque pie (ou équipe).

But du jeu : pour les pies, déposer dans leurs nids le plus d'œufs avant que la (ou les) belette(s) s'en empare.

Chaque manche se joue en 2 phases :

1^{ère} phase : la (les) belette(s) a les yeux bandés, les pies vont cacher leurs nids puis reviennent au point de départ.

2^{ème} phase : chaque pie prend sur elle un œuf lui appartenant, va le déposer dans son (ou l'un de ses) nid(s) puis retourne chercher un œuf et ainsi de suite. La (les) belette(s) cherche les nids et les ramène au camp avec les œufs lorsqu'elle les déniche.

La manche se termine lorsque la (les) belette(s) a trouvé tous les nids ou lorsque les pies n'ont plus d'œuf à y déposer.

Décompte des points : à la fin de chaque manche on fait le total des œufs déposés par les pies (y compris ceux des nids qui n'auraient pas été dénichés par la (les) belette(s)) et le chiffre en est attribué à la belette. En fin de partie la (les) belette(s) ayant le plus petit chiffre l'emporte.

Tactique : les pies ne sont jamais rivales mais toujours alliées contre la (les) belette(s). Leur jeu consiste à attirer la belette sur des fausses pistes et à profiter de son inattention pour poser les œufs. Pour la belette c'est d'allier observation, fouille méthodique et vitesse pour exploiter les indiscretions.

Matériel : des nids et des œufs.

- Nids : 1 plot ou boîte, identifiable (couleur...), par pie (ou 2 par équipe).
- Œufs : 6 à 10 coupelles, gobelets ou petites balles, identifiables, par pie.

<u>Nombre de joueurs</u>	4	5	6	8	10	12	15 ...
Belette(s)	1	1	1	2*	2*	2*	3* ...
Pies	3	4	5	3x2*	4x2*	5x2*	4x3* ...
Nids	3	4	5	3 ou 6	4/8	5/10	8 ...
Œufs ≈	3x10	4x10	5x10	3x15	4x15	5x15	4x20 ...
Manches	4	5	6	4	5	6	5 ...

Selon le nombre de joueurs la partie se joue "chacun pour sa peau" ou par équipe de 2 ou 3*.

Règles :

1) Les nids ne peuvent être cachés au-delà de telle hauteur (à définir) ni être enfouis (on ne doit rien déplacer pour les cacher ou les atteindre).

2) Une pie ne peut déposer d'œuf que dans un nid lui appartenant (ou à son équipe).

3) Pour compter, les œufs doivent être posés dans le nid.

- Dernier œuf : une pie ayant déposé tous ses œufs peut "faire semblant" d'en transporter encore pour troubler la (les) belette(s).

- Dernier nid : pour éviter le blocage lorsqu'il ne reste qu'un nid, on laisse 1 ou 2 minutes à la pie concernée pour déposer encore un œuf...