

POULES-RENARDS-VIPÈRES

ORGANISATION

- Trois équipes de 6 à 10 joueurs repérés par des dossards ou foulards.
- 3 zones de « refuge » et 3 zones de « prison »

RÈGLES DU JEU :

Principe :

Chaque équipe, basée initialement dans son refuge, a prise sur la seconde et est vulnérable vis-à-vis de la troisième.

Ainsi, les renards prennent les poules, qui prennent les vipères, qui prennent les renards.

Les prises se font par toucher de la main (double frappe). Les membres de chaque équipe peuvent se réfugier dans leur propre camp.

Déroulement :

Un joueur qui a pris un adversaire doit l'accompagner dans la prison de son camp, et ne peut être touché pendant le trajet.

Les prisonniers peuvent faire une chaîne à partir de leur prison pour être tous délivrés lorsqu'un partenaire vient toucher le bout de la file. Le délivreur peut être touché à son tour, alors que les délivrés doivent passer par leur camp pour pouvoir rejouer.

Gain de la partie :

Le jeu peut accidentellement s'arrêter lorsque tous les membres d'une équipe ont été faits prisonniers. Dans ce cas, l'équilibre « écologique » est rompu, et les autres équipes vont aussi « mourir », faute de subsistance.

Lorsque le jeu est compris par l'ensemble des joueurs, il se déroule, la plupart du temps, sans fin, par autorégulation.

