

# NERF RIVAL

PRECISION BATTLING



## L'élimination

L'équipe rouge et l'équipe bleue s'affrontent jusqu'à l'élimination de l'ensemble des joueurs de l'une des deux équipes.

## L'escorte

L'équipe ROUGE doit escorter quelqu'un jusqu'à un endroit/objectif donné pour gagner. L'équipe BLEUE tente d'abattre la personne sous escorte ou la totalité de l'équipe. En général, l'équipe bleue se cache pendant que l'équipe d'escorte se déplace le long d'un chemin habituel. Propose de jouer dans une zone boisée dotée d'au moins un sentier.

## Le roi de la colline

Le roi de la colline peut être joué par un grand groupe de joueurs. Défendre ou attaquer la colline présente des avantages. En tant que défenseur, le joueur doit à tout prix protéger le drapeau et la base. En tant qu'assaillant, le joueur doit manœuvrer, conquérir la colline et s'emparer du drapeau.

Un groupe composé au maximum de la moitié des joueurs se barricade dans une zone désignée avec un drapeau, en général sur une colline, mais il peut s'agir de tout endroit ouvert, alors que les autres joueurs attaquent en tentant de prendre le contrôle de cette zone. Le groupe d'attaque se situe en-dessous et hors de portée de cette zone, ce qui permettra au groupe de défense de se préparer à la bataille.

## Règles :

- Chaque joueur doit commencer dans sa zone désignée.
- Tout joueur touché est éliminé jusqu'au prochain tour.
- Les joueurs éliminés doivent en permanence garder le silence.

## Comment gagner :

L'équipe la plus proche du drapeau l'emporte.

## La défense du fort

Deux équipes s'affrontent : les ROUGES contre les BLEUS. Chaque équipe dispose de son propre fort abritant un drapeau. L'objectif de chaque équipe consiste à remplacer le drapeau de l'adversaire par son propre drapeau. Trois joueurs au maximum peuvent garder le drapeau. Tout joueur touché, y compris tout garde du drapeau, rejoint la prison de l'équipe adverse. Le seul moyen de sortir de prison consiste à être touché par un coéquipier. La première équipe plaçant son drapeau dans le fort de l'adversaire l'emporte.

## La capture du drapeau

Deux équipes, deux drapeaux, mais une seule équipe peut l'emporter !

Chaque équipe tente de récupérer le drapeau de l'équipe adverse et de retourner à sa base sans se faire éliminer. Les équipes doivent attribuer des rôles, comme gardes du drapeau, assaillants ou éclaireurs.

## Règles :

- Chaque joueur doit se trouver dans sa base au début du jeu.
- Si un joueur est touché alors qu'il porte le drapeau, il doit immédiatement l'abandonner.
- Le drapeau doit rester visible lorsque le joueur le porte.
- Les joueurs éliminés doivent en permanence garder le silence.

## Comment gagner :

Ramène le drapeau de l'équipe adverse à ta base.

## Le dernier survivant

Formez une équipe ROUGE et une équipe BLEUE, puis prenez vos distances. Placez un dépôt de « munitions en mousse » à l'endroit « A » et un « chargeur » à l'endroit « B ». Créez plus de « dépôts » si nécessaire, en fonction du nombre de joueurs. Lorsque le jeu commence, les joueurs s'affrontent en face à face ; en cas de recharge nécessaire, le joueur doit se déplacer sur le site « A » ou « B » afin de recharger. Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une seule personne ou équipe. Vous pouvez également introduire le rôle de « médecin ». Chaque joueur dispose de deux vies représentées par les drapeaux qu'il porte.

Lorsqu'un joueur est touché, il doit rester immobile et appeler un médecin, qui doit retirer un drapeau du joueur abattu afin de lui permettre de reprendre le jeu. Le médecin dispose également de deux vies et peut se soigner. Vous pouvez ajouter davantage de médecins en fonction du nombre de joueurs.

