

## Exercices et jeux

### League of Legends

#### Description:

3 couloirs forment les ponts. Les combattants se séparent en 2 équipes et chacune désigne un roi. Chaque équipe se place de part et d'autre des ponts. Ce point de départ sert aussi de zone de résurrection.

Les combats ne peuvent se dérouler que sur les ponts et sur les 2 zones d'entrées des ponts. Tout joueur qui met un pied en-dehors des ponts, meurt instantanément.

Les combattants entrent sur les ponts uniquement par les extrémités. A tous moments, ils peuvent revenir en arrière pour passer sur un autre pont. S'ils arrivent de l'autre côté, ils peuvent prendre à revers un pont.

#### But:

Tuer le roi de l'autre équipe sans perdre son roi.

#### Règle:

##### Version 1 :

1 pv par loc. pour tous les combattants sauf le roi qui a 3 PV déloc. Quand un combattant est mort il va à son point de résurrection et compte jusque 10, après il annonce 'Messire j'arrive !' et retourne au combat.

Une personne par équipe est désignée « jungler », celui-ci est autorisée à sauté d'un pont à l'autre de n'importe quel endroit. Comme tous les autres joueurs, il ne peut pas poser de pieds en-dehors des ponts.

##### Version 2 :

Les joueurs ont 2pv par loc.

Le roi a passe à 5 PV déloc.

On ajoute aux deux équipes les deux rôles suivants :

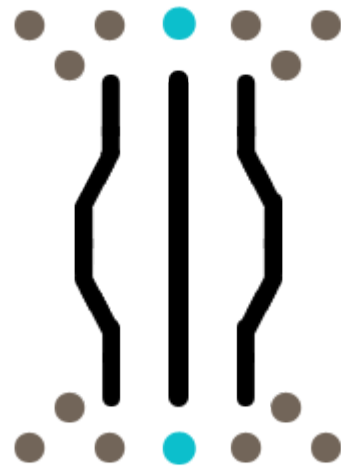
Le support : Une personne par équipe est autorisée à soigner.

Pour soigner un joueur blessé, il doit poser une main libre sur l'épaule du joueuret compter 5 secondes. A la fin du compte, le joueur touché est soigné et récupère tous ses PV.

Le « Carry Ad » : une personne par équipe peut infliger 2 points de dégâts par touche.

#### Arme:

Toutes les combinaisons.



## Pig / Dog (balle chasseur)

### Description:

Un ou plusieurs joueurs désignés par le sort, sont les chasseurs. La chasse est ouverte et tous les autres joueurs forment le gibier que les chasseurs doivent vaincre. Chaque joueur ainsi vaincu, de gibier devient chasseur et peut à son tour chercher à atteindre le gibier. Ce faisant, le gibier va en diminuant jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul joueur le représentant. A chaque partie, le gibier doit réussir à passer une zone délimitée pour relancer la partie, jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul gibier.

### But:

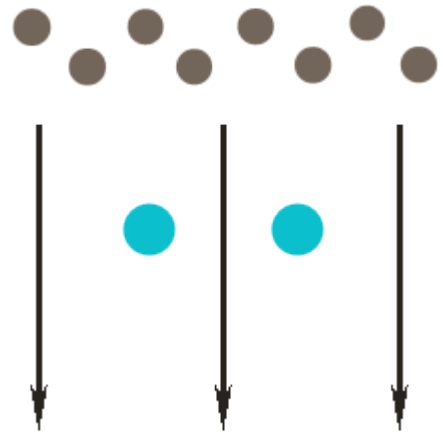
Être le dernier survivant.

### Règle:

1 pv loc. Les combattants forment une ligne de gibier et un ou plusieurs combattants se mettent en face pour jouer les chasseurs.

### Arme:

Choix des armes libre.



## Cercle de trahison

### Description:

Les combattants forment un cercle.

### But:

Être le dernier survivant.

### Règle:

1 pv déloc. Quand on est mort on compte un nombre donné par le 'maître' généralement : le nombre de joueurs -1. Le dernier debout annonce "j'ai gagné". La première touche ne peut pas être sur le premier adversaire directement à gauche ou à droite.

### Arme:

Généralement arme à une main, mais peut se faire avec bouclier ou 2 armes.



## Le roi

### Description:

Les combattants forment plusieurs groupes. Dans chaque groupe à un roi, 2 gardes et des combattants. Un cercle et un point de résurrection par groupe. Le roi et les gardes commencent dans le cercle, les combattants en dehors. Le roi ne peut pas quitter le cercle tant que les deux gardes ne sont pas morts une fois. Et les adversaires ne peuvent pas rentrer.

### But:

Tuer le roi des autres groupes sans que les autres ne tuent le roi de son groupe. Travail à la fois de défense et d'attaque

### Règle:

1 pv par loc pour les combattants et les gardes. 3 pv déloc pour le roi. Quand un combattant est mort il va à son point de résurrection et compte jusque 10, après il annonce 'Messire j'arrive !' et retourne au combat. Quand un garde est mort il ne peut plus rentrer dans le cercle de son groupe. Si les deux gardes sont morts les adversaires peuvent alors entrer dans le cercle et le roi peut également sortir du cercle.

### Arme:

Toutes les combinaisons mais la lance donne un gros avantage.



## Le roi de la colline

### Description:

Un Cercle. Combat simple entre deux personnes dans un périmètre bien défini. Celui qui gagne reste et devient le roi. Un autre prend la place du perdant.

### But:

Tuer le roi de la colline

### Règle:

1 pv par loc. A chaque nouveau combattant les pv sont remis à full. On peut augmenter la difficulté en ne permettant pas la régénération à chaque nouveau combattant.

### Arme:

toutes les combinaisons.



## La ligne de combat

### Description:

Une ligne. On met de part et autre les combattant tout en s'assurant qu'il y ait le même nombre de chaque côté. le dernier d'un côté de la ligne est le vainqueur.

### But:

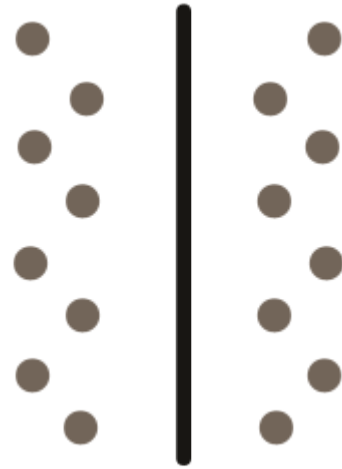
Être le dernier en vie.

### Règle:

1 pv par loc. Quand on est mort on contourne la ligne et on revient full pv. Et on attaque les autres de l'autre côté de la ligne. Il est interdit de traverser la ligne, c'est considéré comme un suicide.

### Arme:

De préférence l'arme à une main mais on peut y mettre toutes les combinaisons d'armes.



## Arène du gladiateur

### Description:

Un ring. Combat singulier.

### But:

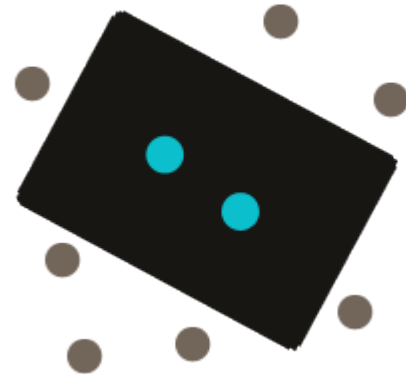
Rester en vie le plus longtemps possible.

### Règle:

1 pv par loc. Le premier gladiateur choisit sa combinaison d'arme. le deuxième fait de même. Celui qui meurt sort. Le remplaçant ne peut pas prendre une combinaison d'arme égale à celui qui reste dans l'arène. A chaque nouveau combat les pv sont remis à full.

### Arme:

Toutes les combinaisons.



## Le couloir

### Description:

un couloir maximum 3 - 4 personnes de large. 3 équipes.

### But:

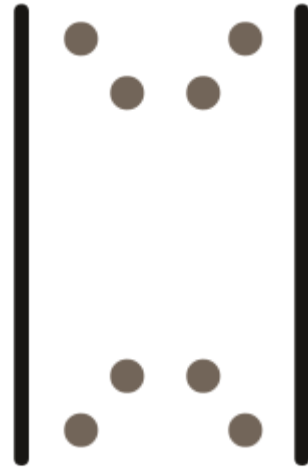
Equipe 1, tuer l'équipe 2 avant le fin du couloir. Equipe 2 survivre jusqu'à la fin du couloir. Equipe 3 aider et tuer l'équipe 2.

### Règle:

1 pv par loc. L'équipe 1 arrive en surnombre par rapport à l'équipe 2 et son but est de la tuer avant que l'équipe 2 n'arrive au contact de l'équipe 3 qui inversera le mouvement. Alors l'équipe 1 devra essayer de sortir du couloir pour pouvoir survivre.

### Arme:

Toutes les combinaisons.



## L'homme blessé

### Description:

un tapis de sol et 2 combattants.

### But:

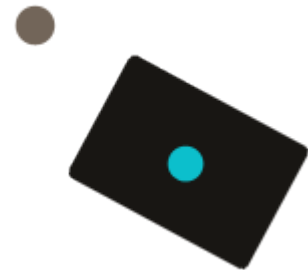
Pour le combattant valide achever l'homme au sol. Pour le blessé survivre aux assauts de l'attaquant.

### Règle:

1 pv par loc. Le blessé choisit une jambe qui est déjà blessée. L'attaquant doit tourner au tour du blessé pour trouver la faille et l'achever.

### Arme:

Arme à une main + bouclier.



## Le tunnel

### Description:

un couloir avec des alcôves. 2 à 3 explorateurs. Et une équipe de combattants contre.

### But:

Les explorateurs doivent arriver à la fin du tunnel vivants.

### Règle:

2 pv par loc. pour les explorateurs. Les combattants eux ont 1 pv/loc. A chaque alcôve un combattant s'ajoute pour barrer le chemin aux explorateurs. Les morts s'écartent du chemin au fur et à mesure.

### Arme:

Arme à une main + bouclier mais toutes les combinaisons sont possibles.

