

# COMMENT JOUER

Si tu as tout ce dont tu as besoin, le jeu Capture the Flag REDUX, 4 à 16 joueurs et un endroit sûr pour courir, tu es prêt pour une aventure nocturne ! Ta mission : voler le globe de l'équipe adverse et le ramener dans ton propre territoire – sans être touché.

## Les règles

- Les joueurs touchés doivent aller en « prison » et peuvent seulement être libérés si un coéquipier les touche à nouveau. Les deux joueurs ont alors une « marche de retour libre » à leur territoire.
- Les joueurs de défense doivent se tenir à plus de 4,50 mètres du globe de leur équipe et de la prison.
- Les lumières du jeu ne peuvent pas être éteintes ni couvertes.
- Ne pas pousser lorsque tu touches quelqu'un.
- Ne pas sortir en douce du terrain de jeu.

## PRÉPARATION



1

Choisir les équipes.

2

Choisis ta couleur d'équipe et mets le bracelet LED de la même couleur. Faites glisser votre poignet à l'intérieur et appuyez sur le bouton pour obtenir de l'aide si vous en avez besoin



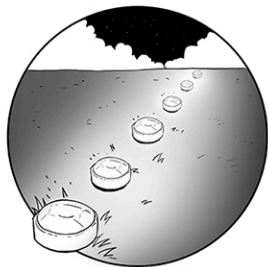


**3**

Choisis le terrain de jeu. Il peut varier selon les compétences et le nombre de joueurs – mais il **DOIT** être sûr : rien ne doit risquer de causer une chute, vérifie qu'il n'y a aucun endroit où tu pourrais tomber. Assure-toi que tout le monde connaît les limites du terrain.

**4**

Allume chaque lumière de territoire en tournant sa base jusqu'à ce qu'elle s'illumine en rouge.

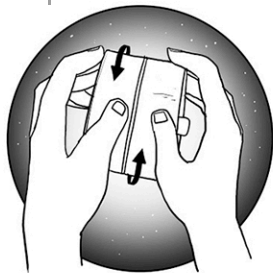


**5**

Utilise les lumières de territoire pour diviser le terrain de jeu en deux. Assure-toi qu'elles soient aussi visibles que possible.

**6**

Repère les quatre marqueurs de prison en rond qui correspondent à la couleur de ton équipe. Tourne la base de chaque lumière pour l'allumer.





7

Crée la prison de ton équipe en plaçant les marqueurs de prison sur les quatre coins d'un carré de de 2 par 2 mètres sur le sol. Réalise que l'emplacement de la prison influence la stratégie de ton équipe – et de tes adversaires.

8

Choisis ton globe. Appuie sur l'interrupteur pour l'allumer.



9

Place ton globe à l'intérieur du territoire de ton équipe. Rappelle-toi qu'il ne peut pas être couvert et ne peut pas être caché au-dessus du niveau des yeux. Comme la prison, son emplacement devrait influencer la stratégie.

10

Vérifie que l'autre équipe est prête. Commence le compte à rebours partir de 10, et... c'est parti!

