

Les chasseurs d'ombres

- Jeu devant être mis en place de nuit, préférablement lors d'une veillée
- Réalisable en intérieur comme en extérieur
- Matériel nécessaire : Un drapeau par équipe, une lampe torche/une frontale par chasseur
- Terrain : une maison assez grande pouvant être à plusieurs étages (intérieur) ou un pré, un terrain boisé (et) (ou) vallonné (extérieur)
- 2 équipes
- Nombre de joueurs: 10 maximums en intérieur et 30 maximums en extérieur
- Rôle de la maîtrise : pas de rôle particulier, les chefs peuvent eux aussi prendre part au jeu
- Environ 30 minutes par partie
- Principe du jeu: c'est une variante du Capture Drapeau classique avec cependant quelques subtilités :
 1. Chaque équipe possède une base dont la localisation est connue de l'autre équipe, dans ces bases chaque équipe cache son drapeau de façon à ce qu'il puisse néanmoins être visible sans lampe, chaque équipe possède également une deuxième zone appelée camp dans laquelle ces membres effectueront leurs pénalités
 2. Le but de chaque équipe est de trouver le drapeau de l'équipe adverse et de le ramener dans son propre camp
 3. Cependant les joueurs sont divisés en deux catégories : les ombres, devant se déplacer sans torche le plus discrètement possible jusqu'au camp adverse pour y voler le drapeau; les chasseurs, armés d'une torche ou d'une frontale dont le but est de débusquer les ombres ou les chasseurs adverses, cependant, il est interdit pour tout chasseur d'aller chercher le drapeau de l'équipe adverse
 4. Les ombres peuvent se déplacer seules ou à plusieurs en faisant toutefois attention de ne pas alerter les chasseurs de leur présence
 5. Les chasseurs, bien qu'équipés d'une lampe ne peuvent cependant pas utiliser celle-ci pour se déplacer : en effet l'utilisation de la lampe est autorisée uniquement en cas de suspicion de la présence d'un joueur adverse, chasseur ou ombre. Dans ce cas, le chasseur allume sa torche en en pointant le faisceau dans la direction où il pense qu'un joueur adverse se trouve ; si joueur il y a, le chasseur dit : « LE NOM DE LA PERSONNE QU'IL PENSE AVOIR RECONNU » et le joueur éclairé doit alors retourner à son camp et y rester pendant 30 secondes
 6. Il est interdit pour une équipe de changer son drapeau de place en cours de partie, de même il est interdit à ses membres chasseurs ou ombres, de rentrer dans la zone où le dit drapeau est caché
 7. Règles additionnelles : si un chasseur éclaire une ombre de son équipe celle-ci ne reçoit pas de pénalité, toute ombre rentrée dans une base ne peut être éclairée par les chasseurs tant qu'elle reste dans les limites

de cette même base ; en cas de détection par un chasseur d'une ombre portant un drapeau, le chasseur en question doit aller replacer le drapeau dans la base de son équipe et devient intouchable pendant ce laps de temps; si un chasseur se fait éclairer, il devient une ombre après sa pénalité et transmet sa lampe à une ombre de son choix qui devient chasseur à son tour.

