

Flick'em Up Serenity

Matériel

- 2 Pistolets
- 2 palets blanc (pied de parasol)
- Décors (Cactus, vaisseau spatial Celestia, rochers (planches bois emboîtées)), filet et peinture sur bois
- Des plots pour marquer les emplacements des joueurs
- Des cœurs (impression plastifiée)
- Des chapeaux

Mise en place

Préparation du terrain : Placer les éléments de décor sur l'aire de jeu de manière à ce que les joueurs puissent se cacher derrière et que chaque côté du terrain soit équilibré pour les 2 équipes. Le filet doit être tendu au-dessus du « canyon » vers le centre du terrain. Les joueurs (et le palet) ne peuvent pas le franchir.

Préparation du jeu : Former deux équipes de joueurs (les bandits et les shérifs). Chaque équipe commence d'un côté du terrain.

Chaque joueur reçoit un cœur, un chapeau (qu'il met) et un plot.

Objectif du jeu

L'équipe gagnante est celle qui a éliminé tous les joueurs de l'équipe adverse.

Déroulement du jeu

Tous les joueurs de chaque équipe jouent une fois par manche. Les deux équipes alternent (un joueur de l'équipe A joue, puis un joueur de l'équipe B, etc. Quand c'est à une équipe de jouer, l'équipe choisit quel joueur joue parmi les joueurs ayant un chapeau)

Durant son tour de jeu, un joueur a droit à deux actions différentes parmi les suivantes :

- Se déplacer
- Tirer
- Se relever

Il peut les réaliser dans l'ordre qu'il souhaite et peut réaliser deux fois la même action s'il le souhaite.

Quand son tour est fini, le joueur enlève son chapeau (cela permet de savoir qui a joué et qui n'a pas joué)

Se déplacer

Pour se déplacer, le joueur fait glisser le palet au sol depuis sa position initiale vers là où il souhaite aller. Il se déplace ensuite là où le palet s'est arrêté.

Si le palet touche un élément de décor, sort du terrain ou touche un autre joueur, le joueur ne se déplace pas, son action est perdue.

Note : Pour aller chercher le palet pour l'utiliser, le joueur marque sa position avec le plot qu'il a reçu, et revient s'y placer pour jouer

Tirer

Depuis sa position, le joueur tire une fléchette vers un joueur adverse. L'adversaire a le droit d'esquiver sans toutefois déplacer ses pieds ni sauter (les pieds ne doivent pas quitter le sol).

Si un joueur est touché par une fléchette, il doit donner son cœur (à l'animateur ; ou le pose sur la table) et s'assoit. A son prochain tour, il perdra une action pour se relever. Un joueur touché qui n'a plus de cœur est éliminé.

Se relever

Si un joueur a été touché, la première action de son tour sera obligatoirement Se relever. Tant qu'il est assis, un joueur ne peut pas être touché par un tir.

Fin de partie

La partie se termine dès que le dernier joueur d'une équipe est éliminé.