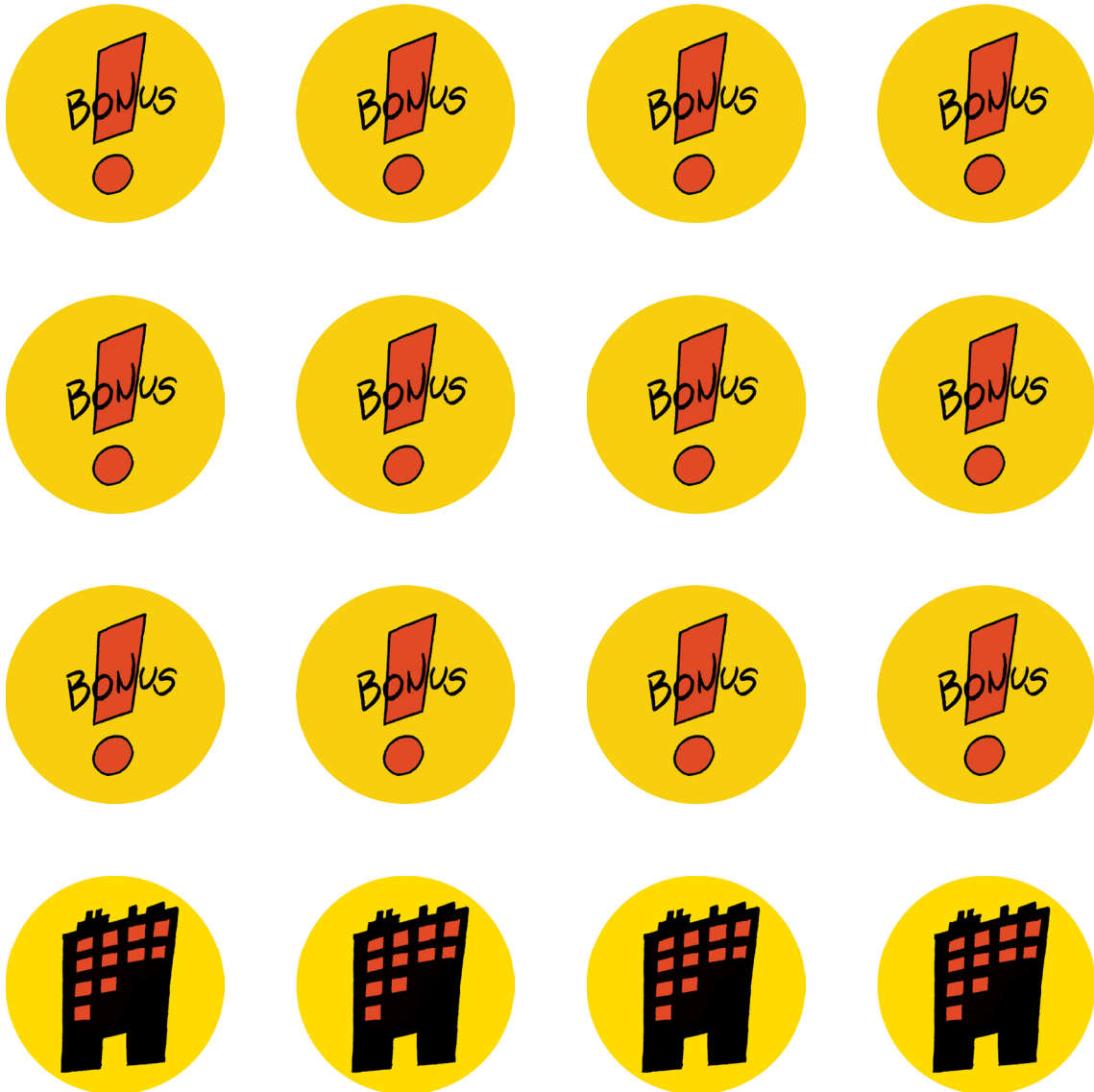
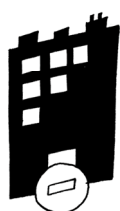


Instructions pour l'impression :

Dans la fenêtre d'impression, cochez tout simplement l'option «Impression Recto-Verso», retourné sur le bord long.

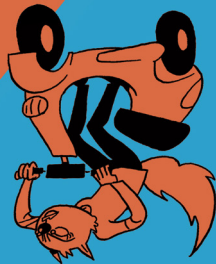
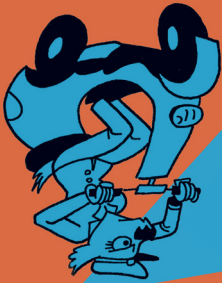
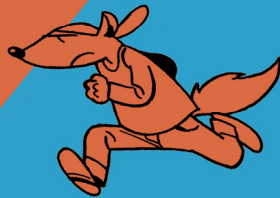
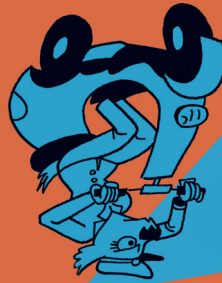
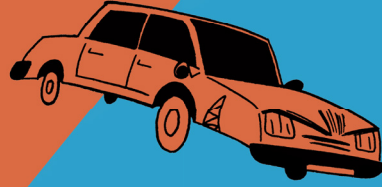


Pour cette page, guidez-vous des cercles jaunes pour la découpe

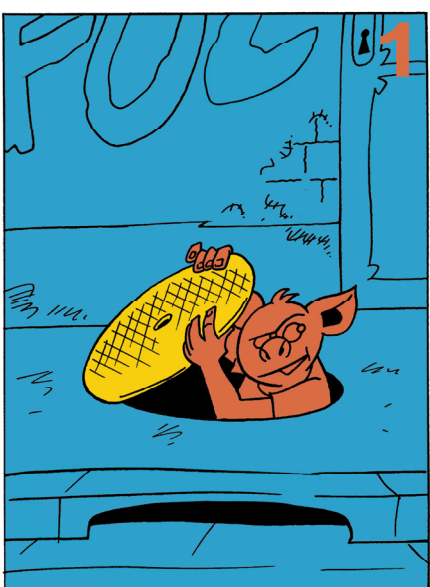
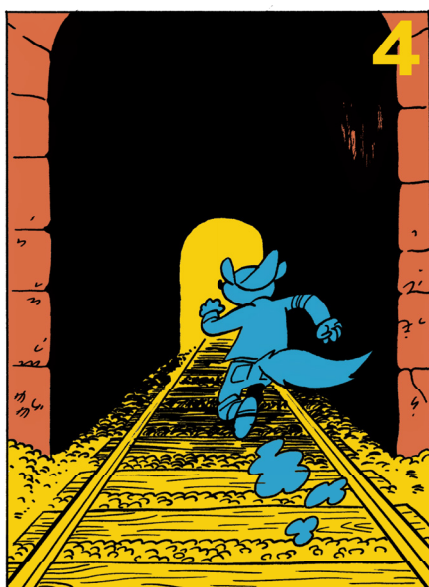


Pour cette page, guidez-vous de cette planche pour découper les cartes





Pour cette page, guidez-vous de cette planche pour découper les cartes



A

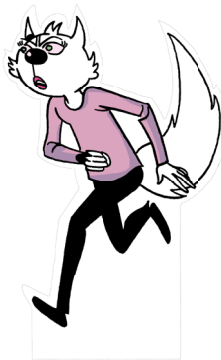
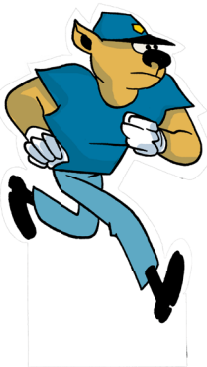
A

A

A

A







Pour le plateau, découpez les 4 morceaux et scotchez-les ensemble







COURSE poursuite

RÈGLES DU JEU

3 à 6 joueu.r.se à partir de 6 ans

Durée : 10 à 20 minutes

Le jeu met en scène une prise en charge (ou « course poursuite ») dans laquelle une équipe de fuyard.e.s tente d'échapper à une équipe de policier.e.s.



MATERIEL

1 plateau

6 cartes « véhicule » : 1 « à pied », 2 « vélo », 2 « scooter », 1 « voiture »

12 jetons bonus : 3 « piétons », 3 « scooter », 2 « voiture de complice », 2 « caméra », 2 « panne »

4 jetons « hall »

5 cartes « arrivée »

6 jetons : 2 « fuyard », 4 « policier »

MISE EN PLACE

Placer le plateau de jeu au centre de la table. Désigner les fuyard.e.s et les policier.e.s (3-4 joueurs : 1 fuyard.e / 5-6 joueurs : 2 fuyard.e.s).

Mettre en place les pions « policier »




et « fuyard »



sur leurs cases respectives.

Placer un jeton « hall » face cachée sur chaque case hall.



Chaque joueur.se pioche deux jetons « bonus »  aléatoires et les place sur les cases de son choix qui ne soient pas des cases « arrivée », « hall », « départ police » ou « départ fuyards ». Les autres jetons ne sont pas utilisés dans cette partie.

Chaque joueur.se tire une carte véhicule  pour décider de son mode de déplacement.

Enfin, le(s) fuyard.e(s) pioche(nt) une carte « arrivée »  qui servira à désigner les points d'arrivée.

TOUR DE JEU

La première personne à jouer est le/la plus jeune fuyard.e le, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Lors de son tour, l'on se déplace sur les cases du plateau en fonction de sa carte véhicule :

- Vélo / A pied : 2 cases

- Voiture / Scooter : 3 cases

Un.e joueur.se est obligé.e de se déplacer lors de son tour et ne peut pas avancer de moins de cases que le maximum.

Quand l'on arrive sur une case avec un jeton « bonus », on peut choisir de l'utiliser ou pas en retournant le jeton. Les effets sont les suivants :



- **Caméra** : tou.te.s les policier.e.s peuvent immédiatement avancer d'une case bonus lorsque ce jeton est révélé. Le jeton caméra reste sur place révélé et son effet se répète si un fuyard termine son déplacement dessus.



- **Piétons** : ralentit les fuyard.e.s. Un.e fuyard.e sur un jeton « piétons » ne peut avancer que d'une case au tour suivant. Le jeton piéton reste sur place révélé, et un.e fuyard.e passant par un jeton « piétons » doit stopper son tour dessus (la foule le gêne).



- **Scooter** : un.e fuyard.e peut prendre le jeton scooter et le placer sur sa carte de véhicule, et pourra par la suite avancer de 3 cases. Le jeton annule un éventuel jeton « panne » antérieur. Un.e policier.e révèle le jeton mais aucun effet ne se produit.



- **Voiture de complice** : un.e fuyard.e peut prendre le jeton voiture et la placer sur sa carte de véhicule. Il pourra par la suite avancer de 3 cases. Le jeton annule un éventuel jeton « panne » antérieur. Un.e policier.e révélant ce jeton ne pourra avancer que d'une case lors du tour suivant, car le complice le ralentit.



- **Panne** : le/la joueur.se place le jeton « panne » sur son véhicule. Iel ne pourra par la suite avancer que de 2 cases. Le jeton annule un éventuel jeton « scooter » ou « voiture de complice » antérieur.

Lorsque l'on arrive sur une case « hall d'immeuble », on doit retourner le jeton correspondant (ou appliquer son effet si le jeton est déjà retourné). Les effets sont les suivants :



- **Hall bloqué** : rien ne se passe.



- **Indic** : un.e fuyard.e peut changer sa carte « arrivée ».



- **Sortie périphérique** : le/la joueur.se peut ressortir par une case adjacente au bâtiment

du hall.

Si un.e policier.e passe par une case sur laquelle se trouve un.e fuyard.e, une capture s'opère et ce dernier est éliminé. Un.e fuyard.e ne peut donc pas passer sur une case où se trouve un.e policier.e.

Si un.e fuyard.e passe par une case « arrivée » ou s'arrête dessus, iel s'enfuit et gagne la partie.

FIN DE PARTIE

Les policier.e.s gagnent la partie s'ils capturent tous les fuyards. Un.e fuyard.e gagne s'iel s'échappe. Si un.e fuyard.e s'échappe et que l'autre reste en liberté, les policiers ont « à moitié gagné ».



LIVRET ANIMATEUR

Le jeu permet d'aborder les thématiques suivantes après une partie (voire pendant !) :

- Le nom « course poursuite » est déjà matière à débat, car il existe un terme administratif : « prise en charge ». Quelles sont les différences ?
 - Quels sont les droits et devoirs de la police dans le cadre d'une prise en charge ? Utilisation de la sirène, du gyrophare, respect ou non du code de la route...
 - Quelles sont les différences entre "délit de fuite" et "refus d'obtempérer" ? (Ces noms ont été proposés pour le jeu)
 - Quelles sont les mises en danger d'autrui et autres infractions possibles lors d'une prise en charge de la part de fuyard.e.s ?
 - On peut revenir sur la notion d'interpellation (dernière phase du jeu) : quels droits et devoirs des deux côtés.
 - Que se passe-t-il pour le/la fuyard.e si on ne le/la rattrape pas : y'a-t-il une enquête ? Une recherche par services spécialisés ?
 - Pourquoi la fuite : est-ce qu'on fuit toujours quand on a fait quelque chose de mal ? (penser notamment à Zyed et Bouna, électrocutés dans un poste électrique à Clichy-sous-Bois)
- L'animation peut être légèrement modifiée en changeant les variables de jeu :
- Nombre de policier.e.s / fuyard.e.s (la prise en charge est plus facile s'il y a plus de policier.e.s)
 - Qui a quel mode de transport : de l'utilité pour les policier.e.s d'avoir plusieurs dispositifs de transport
 - Varier les jetons bonus pour mettre en avant l'aspect crucial de l'environnement urbain avec lequel composer

Débriefing et rythme : soit débriefier après chaque partie (si elles sont courtes), soit se poser après quelques parties ou une longue partie, en fonction de l'assistance.

