

# DOUANIERS – CONTREBANDIERS – 15 JOUEURS

**Tranche d'âge:** 12-18 ans

**Durée:** 20 minutes par manche environ

**Type de jeu :** Grand jeu extérieur

**But du jeu :** Faire passer les frontières au plus de marchandises possibles pour s'enrichir.

**Nombre de joueurs :** 4 équipes de 7 ou plus

**Animateurs :** 3 (1 par maison) + 1 animateur tournant

## Matériel :

- ✓ 1 fiche de route par jeune
- ✓ 4 stylos pour les animateurs
- ✓ Des cartes matériel + des affiches récapitulatives

## Mise en place :

- ✓ 1 camp par équipe et chaque équipe démarre dans son camp.
- ✓ Chaque jeune prend un feuille d'échange avec une somme virtuelle de départ et un premier objet à transporter inscrit sur la fiche

## Déroulement :

1. Chaque équipe commence avec une carte de jeu comportant 10 galions.
2. Les joueurs vont acheter des marchandises dans leur maison (en fonction de l'argent qu'ils ont sans autre limite que de transporter un seul type d'objet - plusieurs exemplaires du même objet est possible) pour aller les vendre dans les autres maisons avec un bénéfice. Mais attention aux douaniers.
3. Il y a deux types de marchandises : les **marchandises autorisées** qui rapportent moins mais qui présentent moins de risques (5 pour 7 et 7 pour 10). Si le douanier attrape un contrebandier avec une marchandises autorisée il récupère  $\frac{1}{4}$  des cartes au titre de droits de douanes.
4. **Les marchandises de contrebande** qui rapportent plus mais qui sont dangereuses (20 pour 40 et 50 pour 100). Si le douanier arrête un contrebandier avec une marchandise de contrebande il la récupère et conduit le contrebandier en prison pendant 1 minute (durée de la peine de prison pour contrebande)
5. Quand le contrebandier arrive dans la maison ou il veut vendre des marchandises, il donne les carte et l'animateur inscrit combien il possède maintenant d'argent sur sa carte personnelle.
6. Le contrebandier peut retourner dans sa maison acheter de nouveaux objets. Et ainsi de suite.
7. La partie se termine au bout de 30 minutes. La maison qui faisait fonction de douaniers devient contrebandier et on peut jouer.
8. 3 équipes : Américains / Laos / Chinois + 1 braconnier (animateur)

**Objectifs :** Développer une cohésion d'équipe, réfléchir à une stratégie à la fois personnel et d'équipe sur les marchandises à transporter. + développer ses capacités motrices (travail sprint), travailler le respect des règles sans l'adulte pour contrôler son respect, appréhender un espace inconnu e le mettre à profit pour élaborer une stratégie.

**Intérêt culturel :** Découvrir un parc d'un pays étranger et l'appréhender pour mieux savoir se cacher, courir...

**Thématisation:** Chaque année a lieu la coupe des 4 maisons. Mais cette année le Quidditch a été interdit par la directrice de Poudlard -Dolores Ombrage.

Elle a remplacé cela par un tournoi de douaniers. Elle verra ainsi en jeunes sorciers elle peut faire confiance pour garder les portes du château.

Elle attribuera 50 points à l'équipe gagnante

## Comptage des points :

Pour déterminer l'équipe gagnante on fait :

- ✓ La somme de l'argent dans chaque maison.
- ✓ La somme des cartes récupérées par les douaniers à la valeur de revente.

L'équipe gagnante est celle qui a le plus d'argent.







# CARTE OBJET

## 1 assiette de Laap



Prix d'achat :  
6

Prix de vente  
: 9

Vendable à :  
tous



# CARTE OBJET

## 1 assiette de Laap



Prix d'achat :  
6

Prix de vente  
: 9

Vendable à :  
tous



# CARTE OBJET

## 1 assiette de Laap



Prix d'achat :  
6

Prix de vente  
: 9

Vendable à :  
tous



# CARTE OBJET

## 1 assiette de Laap



Prix d'achat :  
6

Prix de vente  
: 9

Vendable à :  
tous



# CARTE OBJET

## 1 assiette de Laap



Prix d'achat :  
6

Prix de vente  
: 9

Vendable à :  
tous



# CARTE OBJET

## 1 assiette de Laap



Prix d'achat :  
6

Prix de vente  
: 9

Vendable à :  
tous



# CARTE OBJET

## 1 assiette de Laap



Prix d'achat :  
6

Prix de vente  
: 9

Vendable à :  
tous



# CARTE OBJET

## 1 assiette de Laap



Prix d'achat :  
6

Prix de vente  
: 9

Vendable à :  
tous



# CARTE OBJET

## 1 assiette de Laap



Prix d'achat :  
6

Prix de vente  
: 9

Vendable à :  
tous



# CARTE OBJET

## 1 assiette de Laap



Prix d'achat :  
6

Prix de vente  
: 9

Vendable à :  
tous



# CARTE OBJET

## 1 assiette de Laap



Prix d'achat :  
6

Prix de vente  
: 9

Vendable à :  
tous



# CARTE OBJET

## 1 assiette de Laap



Prix d'achat :  
6

Prix de vente  
: 9

Vendable à :  
tous



# 3 Laap

Prix d'achat : 18  
Prix de vente : 27



Vendable à : tous

# 3 Laap

Prix d'achat : 18  
Prix de vente : 27



Vendable à : tous

# 3 Laap

Prix d'achat : 18  
Prix de vente : 27



Vendable à : tous

# 3 Laap

Prix d'achat : 18  
Prix de vente : 27



Vendable à : tous

# 3 Laap

Prix d'achat : 18  
Prix de vente : 27



Vendable à : tous

# 3 Laap

Prix d'achat : 18  
Prix de vente : 27



Vendable à : tous

# 3 Laap

Prix d'achat : 18  
Prix de vente : 27



Vendable à : tous

# 3 Laap

Prix d'achat : 18  
Prix de vente : 27



Vendable à : tous

# 3 Laap

Prix d'achat : 18  
Prix de vente : 27



Vendable à : tous

# 3 Laap

Prix d'achat : 18  
Prix de vente : 27



Vendable à : tous

# 3 Laap

Prix d'achat : 18  
Prix de vente : 27



Vendable à : tous

# 3 Laap

Prix d'achat : 18  
Prix de vente : 27



Vendable à : tous

# CARTE OBJET

**1 Kesa**

Prix d'achat : 7

Prix de vente : 11

Vendable à :  
Tous



# CARTE OBJET

**1 Kesa**

Prix d'achat : 7

Prix de vente : 11

Vendable à :  
Tous



# CARTE OBJET

**1 Kesa**

Prix d'achat : 7

Prix de vente : 11

Vendable à :  
Tous



# CARTE OBJET

**1 Kesa**

Prix d'achat : 7

Prix de vente : 11

Vendable à :  
Tous



# CARTE OBJET

**1 Kesa**

Prix d'achat : 7

Prix de vente : 11

Vendable à :  
Tous



# CARTE OBJET

**1 Kesa**

Prix d'achat : 7

Prix de vente : 11

Vendable à :  
Tous



# CARTE OBJET

**1 Kesa**

Prix d'achat : 7

Prix de vente : 11

Vendable à :  
Tous



# CARTE OBJET

**1 Kesa**

Prix d'achat : 7

Prix de vente : 11

Vendable à :  
Tous



# CARTE OBJET

**1 Kesa**

Prix d'achat : 7

Prix de vente : 11

Vendable à :  
Tous



# CARTE OBJET

**1 Kesa**

Prix d'achat : 7

Prix de vente : 11

Vendable à :  
Tous



# CARTE OBJET

**1 Kesa**

Prix d'achat : 7

Prix de vente : 11

Vendable à :  
Tous



# CARTE OBJET

**1 Kesa**

Prix d'achat : 7

Prix de vente : 11

Vendable à :  
Tous





**3 Kesa**

Prix d'achat  
: 21



Prix de  
vente : 33



Vendable à :  
Tous



**3 Kesa**

Prix d'achat  
: 21



Prix de  
vente : 33



Vendable à :  
Tous



**3 Kesa**

Prix d'achat  
: 21



Prix de  
vente : 33



Vendable à :  
Tous



**3 Kesa**

Prix d'achat  
: 21



Prix de  
vente : 33



Vendable à :  
Tous



**3 Kesa**

Prix d'achat  
: 21



Prix de  
vente : 33



Vendable à :  
Tous



**3 Kesa**

Prix d'achat  
: 21



Prix de  
vente : 33



Vendable à :  
Tous



**3 Kesa**

Prix d'achat  
: 21



Prix de  
vente : 33



Vendable à :  
Tous



**3 Kesa**

Prix d'achat  
: 21



Prix de  
vente : 33



Vendable à :  
Tous



**3 Kesa**

Prix d'achat  
: 21



Prix de  
vente : 33



Vendable à :  
Tous



**3 Kesa**

Prix d'achat  
: 21



Prix de  
vente : 33



Vendable à :  
Tous



**3 Kesa**

Prix d'achat  
: 21



Prix de  
vente : 33



Vendable à :  
Tous



**3 Kesa**

Prix d'achat  
: 21



Prix de  
vente : 33



Vendable à :  
Tous

# CARTE OBJET

**1 conque**

Prix d'achat : 10

Prix de vente : 15

Vendable à :  
tous



# CARTE OBJET

**1 conque**

Prix d'achat : 10

Prix de vente : 15

Vendable à :  
tous



# CARTE OBJET

**1 conque**

Prix d'achat : 10

Prix de vente : 15

Vendable à :  
tous



# CARTE OBJET

**1 conque**

Prix d'achat : 10

Prix de vente : 15

Vendable à :  
tous



# CARTE OBJET

**1 conque**

Prix d'achat : 10

Prix de vente : 15

Vendable à :  
tous



# CARTE OBJET

**1 conque**

Prix d'achat : 10

Prix de vente : 15

Vendable à :  
tous



# CARTE OBJET

**1 conque**

Prix d'achat : 10

Prix de vente : 15

Vendable à :  
tous



# CARTE OBJET

**1 conque**

Prix d'achat : 10

Prix de vente : 15

Vendable à :  
tous



# CARTE OBJET

**1 conque**

Prix d'achat : 10

Prix de vente : 15

Vendable à :  
tous



# CARTE OBJET

**1 conque**

Prix d'achat : 10

Prix de vente : 15

Vendable à :  
tous



# CARTE OBJET

**1 conque**

Prix d'achat : 10

Prix de vente : 15

Vendable à :  
tous



# CARTE OBJET

**1 conque**

Prix d'achat : 10

Prix de vente : 15

Vendable à :  
tous



Prix  
d'achat :  
30

**A** 3 conques



Prix de  
vente : 45

Vendable à  
: tous

Prix  
d'achat :  
30

**A** 3 conques



Prix de  
vente : 45

Vendable à  
: tous

Prix  
d'achat :  
30

**A** 3 conques



Prix de  
vente : 45

Vendable à  
: tous

Prix  
d'achat :  
30

**A** 3 conques



Prix de  
vente : 45

Vendable à  
: tous

Prix  
d'achat :  
30

**A** 3 conques



Prix de  
vente : 45

Vendable à  
: tous

Prix  
d'achat :  
30

**A** 3 conques



Prix de  
vente : 45

Vendable à  
: tous

Prix  
d'achat :  
30

**A** 3 conques



Prix de  
vente : 45

Vendable à  
: tous

Prix  
d'achat :  
30

**A** 3 conques



Prix de  
vente : 45

Vendable à  
: tous

Prix  
d'achat :  
30

**A** 3 conques



Prix de  
vente : 45

Vendable à  
: tous

Prix  
d'achat :  
30

**A** 3 conques



Prix de  
vente : 45

Vendable à  
: tous

Prix  
d'achat :  
30

**A** 3 conques



Prix de  
vente : 45

Vendable à  
: tous

Prix  
d'achat :  
30

**A** 3 conques



Prix de  
vente : 45

Vendable à  
: tous

# CARTE OBJET

1 photo du roi

Prix d'achat : 20

Prix de vente : 40

Vendable à :  
tous



# CARTE OBJET

1 photo du roi

Prix d'achat : 20

Prix de vente : 40

Vendable à :  
tous



# CARTE OBJET

1 photo du roi

Prix d'achat : 20

Prix de vente : 40

Vendable à :  
tous



# CARTE OBJET

1 photo du roi

Prix d'achat : 20

Prix de vente : 40

Vendable à :  
tous



# CARTE OBJET

1 photo du roi

Prix d'achat : 20

Prix de vente : 40

Vendable à :  
tous



# CARTE OBJET

1 photo du roi

Prix d'achat : 20

Prix de vente : 40

Vendable à :  
tous



# CARTE OBJET

1 photo du roi

Prix d'achat : 20

Prix de vente : 40

Vendable à :  
tous



# CARTE OBJET

1 photo du roi

Prix d'achat : 20

Prix de vente : 40

Vendable à :  
tous



# CARTE OBJET

1 photo du roi

Prix d'achat : 20

Prix de vente : 40

Vendable à :  
tous



# CARTE OBJET

1 photo du roi

Prix d'achat : 20

Prix de vente : 40

Vendable à :  
tous



# CARTE OBJET

1 photo du roi

Prix d'achat : 20

Prix de vente : 40

Vendable à :  
tous



# CARTE OBJET

1 photo du roi

Prix d'achat : 20

Prix de vente : 40

Vendable à :  
tous



Prix d'achat : 100 / Prix de vente : 200

5 photos du roi



Vendable à :  
tous



Prix d'achat : 100 / Prix de vente : 200

5 photos du roi



Vendable à :  
tous



Prix d'achat : 100 / Prix de vente : 200

5 photos du roi



Vendable à :  
tous



Prix d'achat : 100 / Prix de vente : 200

5 photos du roi



Vendable à :  
tous



Prix d'achat : 100 / Prix de vente : 200

5 photos du roi



Vendable à :  
tous



Prix d'achat : 100 / Prix de vente : 200

5 photos du roi



Vendable à :  
tous



Prix d'achat : 100 / Prix de vente : 200

5 photos du roi



Vendable à :  
tous



Prix d'achat : 100 / Prix de vente : 200

5 photos du roi



Vendable à :  
tous



Prix d'achat : 100 / Prix de vente : 200

5 photos du roi



Vendable à :  
tous



Prix d'achat : 100 / Prix de vente : 200

5 photos du roi



Vendable à :  
tous



Prix d'achat : 100 / Prix de vente : 200

5 photos du roi



Vendable à :  
tous



Prix d'achat : 100 / Prix de vente : 200

5 photos du roi



Vendable à :  
tous



# CARTE OBJET

**1 ancienne mine**

Prix d'achat : 30

Prix de vente : 60



Vendable à :  
Trafiquant  
d'armes



# CARTE OBJET

**1 ancienne mine**

Prix d'achat : 30

Prix de vente : 60



Vendable à :  
Trafiquant  
d'armes



# CARTE OBJET

**1 ancienne mine**

Prix d'achat : 30

Prix de vente : 60



Vendable à :  
Trafiquant  
d'armes



# CARTE OBJET

**1 ancienne mine**

Prix d'achat : 30

Prix de vente : 60



Vendable à :  
Trafiquant  
d'armes



# CARTE OBJET

**1 ancienne mine**

Prix d'achat : 30

Prix de vente : 60



Vendable à :  
Trafiquant  
d'armes



# CARTE OBJET

**1 ancienne mine**

Prix d'achat : 30

Prix de vente : 60



Vendable à :  
Trafiquant  
d'armes



# CARTE OBJET

**1 ancienne mine**

Prix d'achat : 30

Prix de vente : 60



Vendable à :  
Trafiquant  
d'armes



# CARTE OBJET

**1 ancienne mine**

Prix d'achat : 30

Prix de vente : 60



Vendable à :  
Trafiquant  
d'armes



# CARTE OBJET

**1 ancienne mine**

Prix d'achat : 30

Prix de vente : 60



Vendable à :  
Trafiquant  
d'armes



# CARTE OBJET

**1 ancienne mine**

Prix d'achat : 30

Prix de vente : 60



Vendable à :  
Trafiquant  
d'armes



# CARTE OBJET

**1 ancienne mine**

Prix d'achat : 30

Prix de vente : 60



Vendable à :  
Trafiquant  
d'armes



# CARTE OBJET

**1 ancienne mine**

Prix d'achat : 30

Prix de vente : 60



Vendable à :  
Trafiquant  
d'armes



Prix d'achat : 150 / Prix de vente : 300

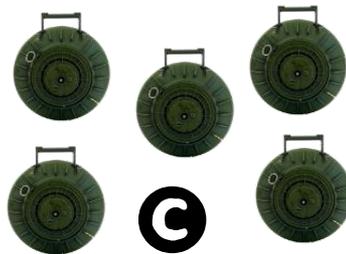
**5** anciennes mines



Vendable à : Trafiquant d'armes

Prix d'achat : 150 / Prix de vente : 300

**5** anciennes mines



Vendable à : Trafiquant d'armes

Prix d'achat : 150 / Prix de vente : 300

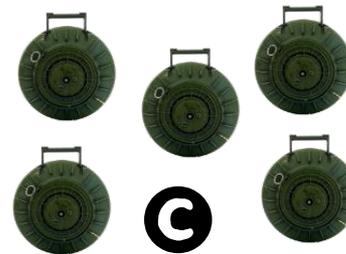
**5** anciennes mines



Vendable à : Trafiquant d'armes

Prix d'achat : 150 / Prix de vente : 300

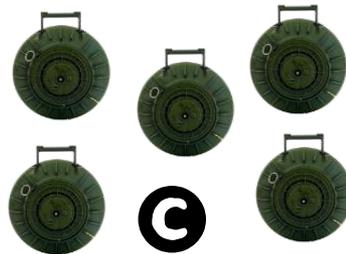
**5** anciennes mines



Vendable à : Trafiquant d'armes

Prix d'achat : 150 / Prix de vente : 300

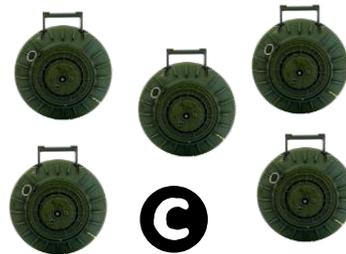
**5** anciennes mines



Vendable à : Trafiquant d'armes

Prix d'achat : 150 / Prix de vente : 300

**5** anciennes mines



Vendable à : Trafiquant d'armes

Prix d'achat : 150 / Prix de vente : 300

**5** anciennes mines



Vendable à : Trafiquant d'armes

Prix d'achat : 150 / Prix de vente : 300

**5** anciennes mines



Vendable à : Trafiquant d'armes

Prix d'achat : 150 / Prix de vente : 300

**5** anciennes mines



Vendable à : Trafiquant d'armes

Prix d'achat : 150 / Prix de vente : 300

**5** anciennes mines



Vendable à : Trafiquant d'armes

Prix d'achat : 150 / Prix de vente : 300

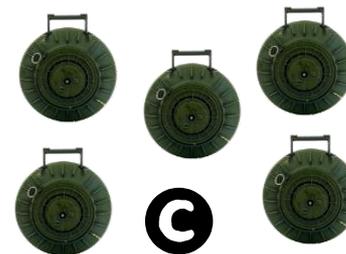
**5** anciennes mines



Vendable à : Trafiquant d'armes

Prix d'achat : 150 / Prix de vente : 300

**5** anciennes mines



Vendable à : Trafiquant d'armes

**CARTE OBJET**

**1 Bouddha d'émeraude**

Prix d'achat : 50

Prix de vente : 100

Vendable à :  
tous



**CARTE OBJET**

**1 Bouddha d'émeraude**

Prix d'achat : 50

Prix de vente : 100

Vendable à :  
tous



**CARTE OBJET**

**1 Bouddha d'émeraude**

Prix d'achat : 50

Prix de vente : 100

Vendable à :  
tous



**CARTE OBJET**

**1 Bouddha d'émeraude**

Prix d'achat : 50

Prix de vente : 100

Vendable à :  
tous



**CARTE OBJET**

**1 Bouddha d'émeraude**

Prix d'achat : 50

Prix de vente : 100

Vendable à :  
tous



**CARTE OBJET**

**1 Bouddha d'émeraude**

Prix d'achat : 50

Prix de vente : 100

Vendable à :  
tous



**CARTE OBJET**

**1 Bouddha d'émeraude**

Prix d'achat : 50

Prix de vente : 100

Vendable à :  
tous



**CARTE OBJET**

**1 Bouddha d'émeraude**

Prix d'achat : 50

Prix de vente : 100

Vendable à :  
tous



**CARTE OBJET**

**1 Bouddha d'émeraude**

Prix d'achat : 50

Prix de vente : 100

Vendable à :  
tous



**CARTE OBJET**

**1 Bouddha d'émeraude**

Prix d'achat : 50

Prix de vente : 100

Vendable à :  
tous



**CARTE OBJET**

**1 Bouddha d'émeraude**

Prix d'achat : 50

Prix de vente : 100

Vendable à :  
tous



**CARTE OBJET**

**1 Bouddha d'émeraude**

Prix d'achat : 50

Prix de vente : 100

Vendable à :  
tous



Prix d'achat : 250 / P. vente : 500

5 bouddhas d'émeraude



Vendable à :  
tous



Prix d'achat : 250 / P. vente : 500

5 bouddhas d'émeraude



Vendable à :  
tous



Prix d'achat : 250 / P. vente : 500

5 bouddhas d'émeraude

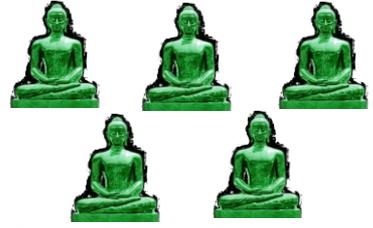


Vendable à :  
tous



Prix d'achat : 250 / P. vente : 500

5 bouddhas d'émeraude



Vendable à :  
tous



Prix d'achat : 250 / P. vente : 500

5 bouddhas d'émeraude



Vendable à :  
tous



Prix d'achat : 250 / P. vente : 500

5 bouddhas d'émeraude



Vendable à :  
tous



Prix d'achat : 250 / P. vente : 500

5 bouddhas d'émeraude

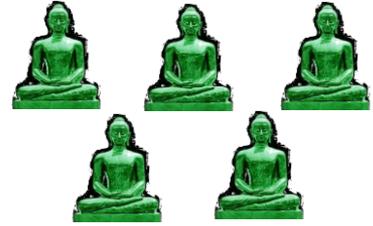


Vendable à :  
tous



Prix d'achat : 250 / P. vente : 500

5 bouddhas d'émeraude



Vendable à :  
tous



Prix d'achat : 250 / P. vente : 500

5 bouddhas d'émeraude



Vendable à :  
tous



Prix d'achat : 250 / P. vente : 500

5 bouddhas d'émeraude



Vendable à :  
tous



Prix d'achat : 250 / P. vente : 500

5 bouddhas d'émeraude



Vendable à :  
tous



Prix d'achat : 250 / P. vente : 500

5 bouddhas d'émeraude



Vendable à :  
tous



**S Somnifère**



Le somnifère endort le douanier pendant 30 secondes et le contrebandier peut lui prendre toute la marchandise qu'il a sur lui.

Le somnifère est détruit quand il est utilisé. Le somnifère est transporté seul.

**S Somnifère**



Le somnifère endort le douanier pendant 30 secondes et le contrebandier peut lui prendre toute la marchandise qu'il a sur lui.

Le somnifère est détruit quand il est utilisé. Le somnifère est transporté seul.

**S Somnifère**



Le somnifère endort le douanier pendant 30 secondes et le contrebandier peut lui prendre toute la marchandise qu'il a sur lui.

Le somnifère est détruit quand il est utilisé. Le somnifère est transporté seul.

**S Somnifère**



Le somnifère endort le douanier pendant 30 secondes et le contrebandier peut lui prendre toute la marchandise qu'il a sur lui.

Le somnifère est détruit quand il est utilisé. Le somnifère est transporté seul.

**S Somnifère**



Le somnifère endort le douanier pendant 30 secondes et le contrebandier peut lui prendre toute la marchandise qu'il a sur lui.

Le somnifère est détruit quand il est utilisé. Le somnifère est transporté seul.

**S Somnifère**



Le somnifère endort le douanier pendant 30 secondes et le contrebandier peut lui prendre toute la marchandise qu'il a sur lui.

Le somnifère est détruit quand il est utilisé. Le somnifère est transporté seul.

## **S** Pique de serpent



La pique oblige le douanier à retourner à son camp. La carte est gardé par le douanier.

Si le douanier a une deuxième carte de serpent il meurt pour le reste de la partie.

## **S** Pique de serpent



La pique oblige le douanier à retourner à son camp. La carte est gardé par le douanier.

Si le douanier a une deuxième carte de serpent il meurt pour le reste de la partie.

## **S** Pique de serpent



La pique oblige le douanier à retourner à son camp. La carte est gardé par le douanier.

Si le douanier a une deuxième carte de serpent il meurt pour le reste de la partie.

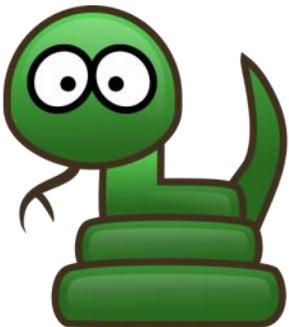
## **S** Pique de serpent



La pique oblige le douanier à retourner à son camp. La carte est gardé par le douanier.

Si le douanier a une deuxième carte de serpent il meurt pour le reste de la partie.

## **S** Pique de serpent



La pique oblige le douanier à retourner à son camp. La carte est gardé par le douanier.

Si le douanier a une deuxième carte de serpent il meurt pour le reste de la partie.

## **S** Pique de serpent



La pique oblige le douanier à retourner à son camp. La carte est gardé par le douanier.

Si le douanier a une deuxième carte de serpent il meurt pour le reste de la partie.

# Affiche récapitulative

Je peux acheter	Prix d'achat à l'unité	Et vendre à	Prix de vente à l'unité	Autorisé ou contrebande
<b>Laap</b>	6	Tous	9	A
<b>Kesa</b>	7	Tous	11	A
<b>Conque</b>	10	Tous	15	A
<b>Photo du roi</b>	20	Tous	40	C
<b>Ancienne mine</b>	30	Tous	60	C
<b>Bouddha d'émeraude</b>	50	Tous	100	C
<b>Cartes spéciales</b>	/	Tous	/	C