

Club des duels

Camp : "Dradorth"

Équipe « D »



HORAIRES

Journée 1 :

Mardi 16 juillet 2019 :

- 7h30 – 8 h30 : réveil + achat petit –déjeuner
- 8h30 – 8h45 : rachat des poubelles
- 8h45 - 11h00 : recherche de mines d'argents et de sorts
- 11h00 – 11h15 : achat repas midi
- 11h15 – 13h15 : repas + temps libre (pas de recherche ni de combat)
- 13h15 – 13h30 : rachat des poubelles
- 13h30 – 16h: recherche de mines d'argents et de sorts
- 16h00 – 17h30 : QUIDITCH + GOUTER
- 17h30 – 17h45 : achat repas du soir
- 17h45 – 20h00 : préparation repas + repas + vaisselle + douche
- 20h15 – 20h30 : rachat des poubelles
- 20h30 – 22h00 : veillée épreuves (n°2 et 3)

Journée 2 :

Mercredi 17 juillet 2019 :

- 7h30 – 8 h30 : réveil + achat petit –déjeuner
- 8h30 – 8h45 : rachat des poubelles
- 8h45 - 11h00 : recherche de mines d'argents et de sorts
- 11h00 – 11h15 : achat repas midi
- 11h15 – 13h15 : repas + temps libre (pas de recherche ni de combat)
- 13h15 – 13h30 : rachat des poubelles
- 13h30 – 16h00 : recherche de mines d'argents et de sort
- 16h00 – 16h30 : GOUTER
- 16h30 – 17h00 : achat ingrédients concours cuisine
- 17h00 – 19h00 : préparation repas + repas + vaisselle + douche
- 19h00 – 21h00 repas + vaisselle
- 21h00 – 22h00 : classement du concours cuisine + classement des champions des duels.

Coût de la vie en Gallion :

1 sortilège mythique: 40 Gallion

1 sortilège Légendaire: 80 Gallion

1 PDDM : 50 Gallion

1 goûter : 40 Gallion

1 repas : 100 Gallion

1 poubelle : 10 Gallion

1 carte de mines : 80 Gallion

1 boussole : 80 Gallion

Douches 5 minutes par personnes de l'équipage : 10 Gallion (par personne)

Douche minute supplémentaire : 10 Gallion

Vous devez trouver 2 mines de sorts et 2 mines de Gallion de 200 Gallion chacune le 1er jour.

Vous devez trouver 2 mines de sorts et 2 mines de Gallion de 200 Gallion chacune le 2ème jour.

Récompenses des jeux :

1^{er} 100 Gallion + 4 mythiques ou 2 légendaire

2^{ème} 90 Gallion + 2 mythiques ou 1 légendaire

3^{ème} 70 Gallion + 1 mythique

4^{ème} 50 Gallion

Indices :

Mine de vies 1 (V 1):

Mine de vies 2 (V 2):

Mine de vies 3 (V 3):

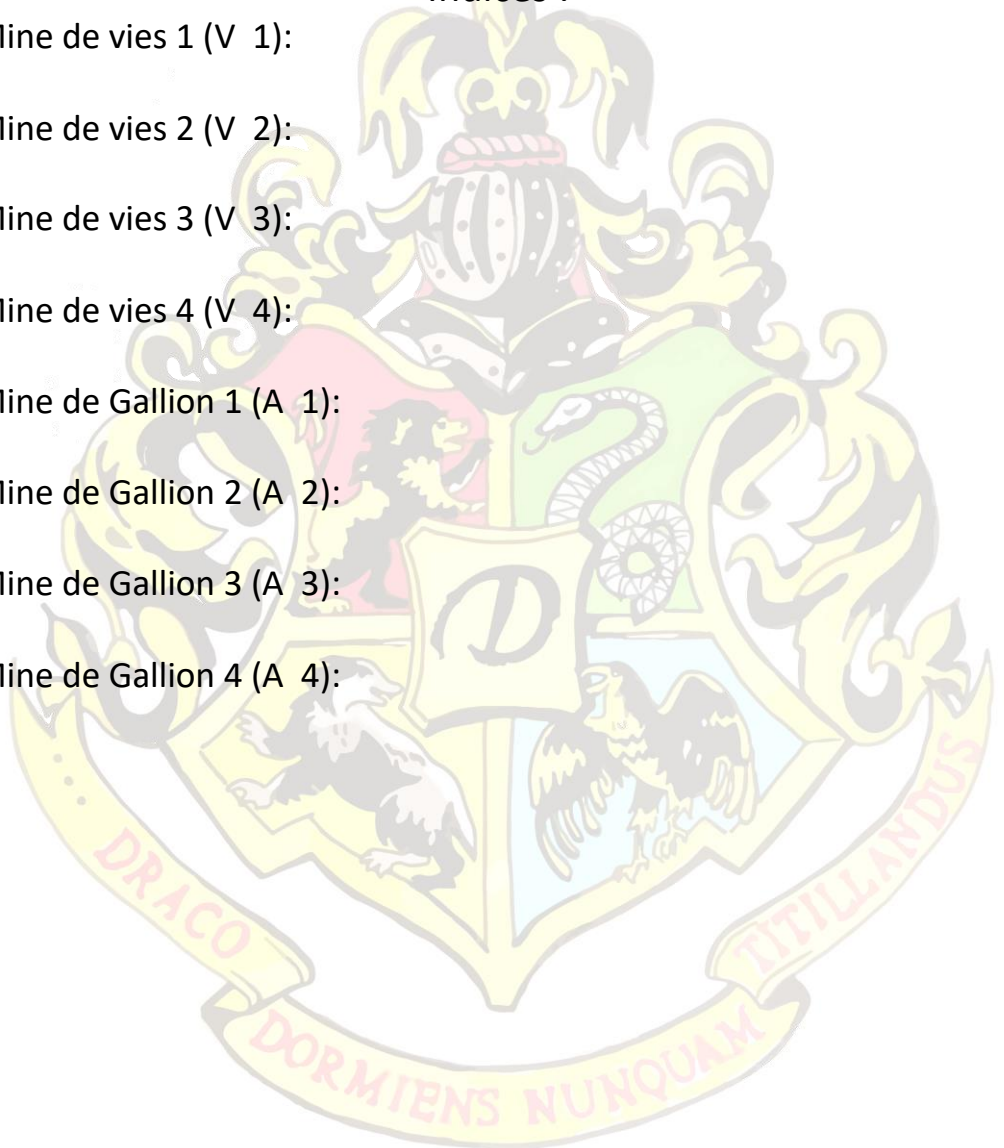
Mine de vies 4 (V 4):

Mine de Gallion 1 (A 1):

Mine de Gallion 2 (A 2):

Mine de Gallion 3 (A 3):

Mine de Gallion 4 (A 4):



RÈGLEMENT général :

- Temps neutres : 11H00 / 13H30
17H30/08H45
- L'équipe ne se sépare jamais !
- Les horaires doivent être respectés sous peine d'amende mis en place par les professeurs.
- Dans votre sac, vous devez avoir obligatoirement la trousse d'infirmerie, le carnet de grand jeu, une gourde
- Vous devez porter obligatoirement sur vous le foulard, la casquette, le tee-shirt d'équipage, une baguette par personne ainsi qu'une montre par équipage
- La carte de mine doit rester entière
- Les professeurs ont toujours raison
- Les professeurs peuvent rajouter / ajouter / modifier des règles au grand jeu à tout moment
- Il est interdit de cacher les objets liés au grand jeu sur le lieu de camp, ou en dehors de la zone de grand jeu
- Les objets liés au grand jeu doivent être obligatoirement mise en poche (et non pas dans le sac a part la carnet de grand jeu)
- Les seules choses pouvant être volés :
 - sortilèges mythique
 - sortilèges légendaire
 - Gallion
 - Carte des mines
 - Boussole
- Seule une poubelle par équipage est rachetée par repas (petit déjeuner, midi et soir)

RÈGLEMENT combat :

- Il faut toucher son adversaire pour provoquer un duel
- Un combat se fait à un contre un
- Le gagnant peut récupérer au maximum un total de 80 Gallions, soit 2 sortilèges mythiques, soit 1 sortilège légendaire, soit la carte des mines, soit la boussole
- Les combats se font toujours dans des lieux sécurisés (pas sur la route, à proximité de l'eau ...)
- On ne peut pas refaire directement un combat contre la même personne, il faut au minimum en avoir fait un sur un autre adversaire.
- Les combats se déroulent au tour par tour, 5 tours par combat.
- Chaque joueur possède des cartes de sorts, il existe 2 types de sort ceux d'attaque (cercle orange) et ceux de défense (cercle vert). Il existe plusieurs puissances de sort. (Normaux, mythique et légendaire) Durant un combat chaque joueur ne peut lancer qu'un seul sortilège légendaire, 2 mythiques et autant de sort normaux qu'il le souhaite.
- Au début de chaque combat chaque joueur débute avec 20 points de vie, le joueur qui est vainqueur est celui qui a la fin de la partie possède le plus grand nombre de point de vie. Si un joueur ne possède plus de point de vie il perd la partie.
- Au début chaque joueur prend les cartes qu'il souhaite pouvoir utiliser durant le combat dans ses mains sans limitation de nombre. A la fin du combat le vainqueur peut

prendre s'il le choisi une carte légendaire ou 2 mythiques présentes dans la main du vaincu.

- Lors de chaque tours les joueurs lancent leur sort en simultané en comptant à voix haute 1,2,3 puis en disant le nom du sortilège (sauf exception spécifié sur les cartes)
- On ne peut pas faire 2 combats de suite avec la même personne.
- Lors d'une rencontre entre 2 maisons il ne peut y avoir que 2 combats simultané.
- Il existe des sortilèges interdit : une règle est spécifique à ces cartes Attention ce sort est un sort interdit s'il est lancé en présence d'un professeur, son lanceur perd tous ce qu'il possède sur lui et le donne à ce professeur (sort mythique, légendaires, carte, boussole, argent ...)

