



Règle de jeu

Attraper l'étendard adverse sans se faire capturer

La capture du drapeau, aussi appelée Capture the flag, est un grand classique des camps, anniversaires, colonies et jeux de plein air. Elle mélange course, observation, défense, coopération et petites ruses bien placées. Avec deux équipes, deux camps et un drapeau à récupérer, la partie démarre vite, à condition de poser quelques règles claires dès le début.

Voir les règles Comprendre les points clés

Réponse rapide

Deux équipes défendent chacune leur camp et leur drapeau. Le but est d'entrer dans le territoire adverse, de prendre son drapeau, puis de le ramener dans son propre camp sans se faire toucher.

En bref

Réponse rapide : deux équipes défendent chacune

Au moins 8 joueurs idéalement, 6 à la rigueur

Matériel

2 drapeaux ou 2 objets similaires

Objectif

Rapporter le drapeau adverse dans son camp

Type

Jeu d'extérieur, poursuite, équipe, stratégie

Présentation du jeu

Ce jeu se pratique dans un espace assez grand, en intérieur ou en extérieur, à condition que le terrain soit dégagé et peu accidenté. Il convient particulièrement aux enfants, mais fonctionne aussi très bien avec des adolescents ou des adultes, surtout si chacun accepte de courir un peu et de jouer le jeu sans transformer la partie en finale olympique.

Le principe est simple : chaque équipe possède un territoire, une prison et un drapeau à protéger. Une ligne centrale neutre sépare les deux camps. Dès qu'un joueur franchit cette ligne, il entre en zone adverse et peut tenter une infiltration, une diversion ou une libération de prisonnier. C'est ce mélange entre vitesse et choix tactiques qui rend la partie amusante.

Pour éviter les discussions interminables, annoncez avant le départ la taille du terrain, les limites à ne pas dépasser, l'emplacement des prisons, la façon de toucher un adversaire et la règle de retour du drapeau. Une minute de préparation évite souvent vingt minutes de débat au moment où tout le monde court déjà dans tous les sens.



Principe et but du jeu

Le but est de pénétrer dans le camp adverse, de récupérer son drapeau, puis de le ramener dans son propre camp. Pendant ce temps, votre équipe doit aussi empêcher les adversaires de faire la même chose. Il faut donc attaquer, défendre, surveiller les prisonniers et communiquer sans crier tout votre plan à l'équipe d'en face.

Entrer en zone adverse

Un joueur peut franchir la ligne centrale pour aller chercher le drapeau, libérer un partenaire ou attirer les défenseurs. Une fois dans ce territoire, il risque d'être touché par un joueur adverse.

Protéger son camp

Les défenseurs doivent surveiller le drapeau, intercepter les attaquants et garder un œil sur la prison. Une défense trop groupée laisse souvent des ouvertures ailleurs sur le terrain.

Matériel et mise en place

Dans la version idéale, il faut deux drapeaux. Si vous n'en avez pas, deux objets de même forme et de même taille font très bien l'affaire : deux bandanas, deux vieux t-shirts, deux cônes, deux ballons ou deux vieux jouets. L'important est que chaque équipe utilise un objet équivalent, pour que personne ne se retrouve avec un drapeau minuscule impossible à repérer ou un ballon fluo visible depuis l'autre bout du parc.

- Former deux équipes équilibrées, avec idéalement au moins quatre joueurs par équipe.
- Délimiter un terrain assez grand, sûr, peu accidenté et clairement compréhensible par tous.
- Tracer ou annoncer une ligne centrale neutre qui sépare les deux territoires.
- Placer un drapeau dans chaque camp, visible ou partiellement caché selon le niveau voulu.
- Définir une prison dans chaque territoire, à distance équivalente de la ligne centrale.
- Rappeler qu'un joueur touché en zone adverse doit aller en prison ou rester figé selon la variante choisie.

Déroulement d'une partie

La partie commence lorsque les deux équipes sont prêtes dans leur camp. Chaque groupe peut rapidement répartir les rôles : des attaquants pour tenter de voler le drapeau, des défenseurs pour protéger la base, et parfois un joueur plus mobile chargé d'aller libérer les prisonniers. Ces rôles ne sont pas obligatoires, mais ils aident beaucoup quand les



équipes sont nombreuses.

- Au signal de départ, les joueurs peuvent circuler librement dans leur propre camp et franchir la ligne centrale pour entrer dans le camp adverse.
- Un joueur touché dans le territoire adverse lâche le drapeau s'il le tenait, puis rejoint la prison de l'équipe adverse.
- Un prisonnier peut être libéré si un coéquipier vient le toucher sans se faire toucher à son tour.
- Le drapeau tombé ou lâché doit être remplacé selon la règle annoncée au départ : à l'endroit de la capture ou à son emplacement d'origine.
- La manche se termine dès qu'une équipe rapporte le drapeau adverse dans son propre camp.

Règles particulières et cas fréquents

La zone adverse est le cœur du jeu. Tant qu'un joueur reste dans son propre camp, il est en sécurité vis-à-vis des captures liées au territoire. Dès qu'il entre chez l'adversaire, il peut être touché et envoyé en prison. Pour que la règle soit nette, décidez à l'avance si le simple contact de la main suffit, si les vêtements comptent, et si un joueur qui sort du terrain est considéré comme capturé.

La prison doit être visible, facile à rejoindre et placée de manière équitable. En général, elle se situe au milieu du territoire de chaque équipe, à distance comparable de la ligne centrale. Les prisonniers ne doivent pas gêner le jeu ni se déplacer librement, sauf si vous adoptez une variante plus souple.

Pour sortir de prison, un membre de son équipe doit venir toucher le prisonnier sans se faire capturer. Vous pouvez autoriser une libération individuelle ou collective. Dans la version individuelle, un joueur libère un seul partenaire. Dans la version collective, toucher un prisonnier libère toute la prison, ce qui rend les retournements de situation beaucoup plus spectaculaires.

Si vous jouez avec de jeunes enfants, une variante consiste à demander aux joueurs capturés de rester figés sur place comme au loup glacé. C'est souvent plus simple que de gérer une prison, surtout sur un petit terrain ou avec un groupe très dynamique.

On trouve aussi des variantes dans d'autres univers, notamment au Paintball, ou dans certains jeux vidéo. Le concept reste le même : récupérer l'objectif adverse sans négliger la défense de son propre camp.

Tableau récapitulatif



Tableau récapitulatif

Situation	Règle	À retenir
Début de partie	Les deux équipes se placent dans leur camp, avec leur drapeau et leur prison définis.	Tout doit être clair avant le signal.
Entrée chez l'adversaire	Un joueur peut tenter de voler le drapeau ou de libérer un prisonnier.	Il peut être capturé dès qu'il est en zone adverse.
Joueur touché	Il rejoint la prison adverse et lâche le drapeau s'il le portait.	Un contact suffit si cette règle est annoncée.
Prisonnier libéré	Un coéquipier doit venir le toucher sans être capturé.	Précisez si la libération est individuelle ou
Drapeau rapporté	Une équipe gagne si elle ramène le drapeau adverse dans son camp.	La manche s'arrête immédiatement.

Comment gagner ?

Une équipe gagne lorsqu'un de ses joueurs parvient à prendre le drapeau adverse et à le ramener dans son propre camp. Il ne suffit donc pas de toucher le drapeau ou de le déplacer : il faut réussir le retour complet sans se faire attraper en chemin.

Pour augmenter vos chances, évitez d'envoyer toute l'équipe en attaque. Une bonne organisation repose souvent sur trois rôles simples : un ou deux attaquants rapides, des défenseurs attentifs près du drapeau, et des joueurs capables de créer des diversions ou de libérer les prisonniers. Le meilleur plan reste celui que l'équipe comprend vraiment, pas celui qui nécessite un tableau tactique et trois réunions secrètes derrière un arbre.

Les ruses sont autorisées tant qu'elles restent dans l'esprit du jeu : feinter une attaque, attirer un défenseur, partir à deux, changer de rythme ou profiter d'une libération pour ouvrir un passage. En revanche, cacher le drapeau dans un endroit inaccessible, bloquer physiquement un joueur ou contester chaque contact casse vite l'ambiance.

Erreurs fréquentes

Oublier de délimiter le terrain

Sans limites claires, les joueurs s'éloignent, les captures deviennent floues et les discussions commencent. Utilisez des repères simples : arbres, lignes au sol, bancs, plots



ou murs.

Placer une prison trop avantageuse

Si une prison est beaucoup plus proche de la ligne centrale que l'autre, une équipe sera favorisée. Placez les prisons à distance équivalente pour garder une partie équilibrée.

Ne pas décider quoi faire du drapeau lâché

Annoncez dès le départ si le drapeau reste là où il tombe ou s'il retourne à sa base. Cette précision évite l'une des disputes les plus classiques du jeu.

Jeux proches

Si vous aimez les jeux d'équipe avec poursuite, défense et stratégie simple, vous pouvez varier les animations avec d'autres classiques d'extérieur. La capture du drapeau est une excellente alternative au jeu du poule renard serpent, car elle garde l'esprit de poursuite tout en ajoutant un objectif collectif à protéger.

Balle aux Prisonniers Gendarmes et Voleurs Jeux en Extérieur

Questions fréquentes

Combien faut-il de joueurs pour jouer à la capture du drapeau ?

Il est préférable d'être au moins 8 joueurs, afin de former deux équipes de 4. À la rigueur, une partie peut se jouer à 6, mais elle sera moins stratégique et demandera un terrain plus réduit.

Que se passe-t-il si un joueur est touché avec le drapeau ?

Le joueur capturé doit lâcher le drapeau et aller en prison. Avant la partie, il faut décider si le drapeau reste à l'endroit où il est tombé ou s'il retourne à son emplacement de départ.

Comment libérer un prisonnier ?

Un joueur libre doit entrer dans le camp adverse et toucher son coéquipier prisonnier sans se faire capturer. Selon la variante choisie, il peut libérer un seul prisonnier ou toute la prison.

Peut-on jouer sans vrais drapeaux ?

Oui. Deux objets similaires peuvent remplacer les drapeaux, par exemple deux bandanas, deux t-shirts, deux cônes, deux ballons ou deux jouets de taille comparable.