

CHASSE AU TRÉSOR

les châteaux-forts

Nous voici partis pour une belle aventure à la recherche des trésors cachés dans les châteaux-forts !

Cette chasse au trésor est un jeu coopératif qui permet d'en savoir plus sur la vie quotidienne dans un château-fort au Moyen Âge.



But du jeu

Les joueurs jouent tous ensemble pour trouver 5 trésors.
Attention, s'ils trouvent 3 objets à jeter, la partie est terminée !

Matériel

120 cartes



19 cases



1 case départ



1 carte trésor



20 jetons de trésors...



... ou d'objets à jeter



1 pion chevalier



Comment préparer la partie ?

Les cases sont mélangées et 16 d'entre elles sont placées faces cachées en carré de 4 x 4. La case de départ est placée à gauche des cases faces cachées comme sur le schéma. Le pion chevalier est placé dessus. Les jetons de trésors et d'objets à jeter sont placés dans le sachet. Les cartes sont triées par couleur et placées faces cachées sur la table. Les cases non utilisées sont rangées dans la boîte.

Comment jouer ?

Le plus jeune joueur commence. Il place son pion chevalier sur la 1^{re} colonne. Puis chaque joueur, à son tour déplace le pion chevalier sur la case de son choix. Le pion ne se déplace que d'une seule case à chaque fois, mais attention, pas en diagonale. Si la case est face cachée, le joueur la retourne, pose le pion chevalier dessus et applique son effet :

Lieux du château (x 2 par couleur soit 12 au total)



Le joueur pioche une carte de la couleur correspondante et résout l'énigme indiquée. S'il trouve la bonne réponse, il pioche à l'aveugle un trésor dans le sac. Trouvera-t-il un trésor ou un objet à jeter ?

Chaudron (x 2)



Le joueur peut remettre un objet à jeter dans le sac et piocher un autre jeton, en espérant tomber sur un trésor !

Cachot (x 1)



Le joueur met un objet à jeter dans le cachot. S'il n'en a pas, il est obligé de jeter un trésor !

Passage secret (x 2)



Le joueur déplace son pion chevalier sur la case de son choix, retournée ou non, à côté ou non. Il retourne la case et en applique l'effet

Couloir (x 2)



Le joueur visite le château : rien ne se passe. C'est au joueur suivant d'avancer le pion chevalier.



Une fois le trésor ou l'objet à jeter récupéré, le joueur le pose sur la carte au trésor :



C'est ensuite au joueur suivant de déplacer le pion chevalier et de résoudre l'énigme, etc.

Comment savoir si la réponse est bonne ?

Le joueur doit mettre son doigt sur le petit rond noir et la réponse se révélera à la chaleur.



Vertus du jeu

Ce jeu coopératif permet de rassembler petits et grands autour d'une activité ludique et éducative. En s'amusant à répondre aux questions, les enfants apprennent des notions autour de la vie au Moyen Âge sans s'en rendre compte, et associer ces connaissances à un moment ludique permet de mieux les retenir.

Fin de partie

Dès que les joueurs ont cumulé 5 trésors, la partie est gagnée !!! Attention, si les joueurs cumulent 3 objets à jeter, la partie est perdue !

