



RÈGLES DU JEU

JEU COOPÉRATIF DE 1 À 8 JOUEURS
À PARTIR DE 9 ANS



1-8



40'

par aventure

Les Héros de la Grèce antique sont un peu fatigués, ils ont besoin d'un coup de main ! Hermès, le messager des dieux, vient te chercher depuis l'Olympe pour te proposer un marché : à chaque fois que ton assistance permettra à un héros de venir à bout de son aventure, tu gagneras une pièce de la panoplie du héros idéal ! L'aventure te tente ?

CONTENU

7 CHASSES AU TRÉSOR

Chaque chasse au trésor comprend un paquet avec :

- 12 cartes Image
- 3 cartes Indice



ATALANTE
ET SES SOUPIRANTS



HÉRACLÈS ET
L'HYDRE DE LÉRNE



ORPHÉE
ET LES ENFERS



BELLÉROPHON
ET PÉGASE



PERSÉE
ET LA MÉDUSE



ULYSSE
ET LE CYCLOPE

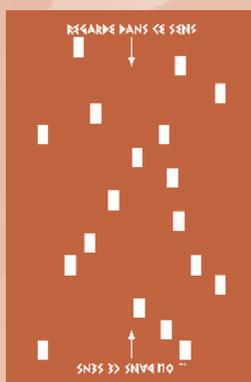


ZEUS
ET CRONOS

1 ROUE DE DÉCODAGE



1 CARTE DE DÉCODAGE



3 CARTES SAVOIR



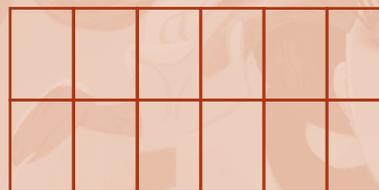
3 JETONS ERREUR



1 LIVRET RÈGLES DU JEU & 1 LIVRET INDICES

PRÉPARATION

Chaque paquet de cartes renferme une chasse au trésor différente. Choisis un paquet et ouvre-le, sans abîmer le schéma sur le bandeau. Sans regarder les textes au dos, suis la forme donnée par le schéma et reconstitue sur la table l'illustration créée par les 12 cartes Image. Attention, vérifie que l'illustration est correcte avant de commencer : une seule carte au mauvais endroit et l'aventure sera ratée.



ATALANTE
ET SES SOUPIRANTS

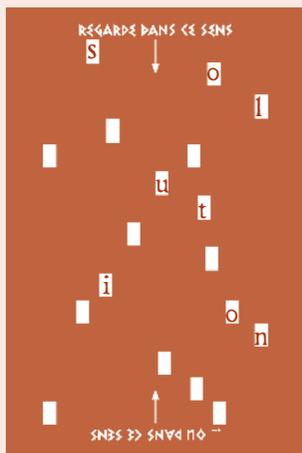
Ces 12 cartes sont le plateau de jeu. Prends les 3 cartes Indice et les 3 cartes Savoir et réparties-les entre les joueurs. Ce n'est pas important si tous les joueurs n'ont pas autant de cartes, c'est un jeu coopératif où chacun met en commun ce qu'il a lu. Chacun lit la ou les cartes qu'il a reçue(s), car elles peuvent servir à tout moment au cours de la chasse au trésor. Pose près du plateau la roue, la carte de décodage et les jetons erreur.

BUT DU JEU

Retourne les cartes Image dans le bon ordre et jusqu'au bout pour gagner une pièce pour ta panoplie.

POUR JOUER

Commence par trouver la carte Départ : **un dessin caché** de sandale ailée  s'y trouve. Retourne-la pour la lire à voix haute : elle te propose une première énigme. Remets toujours chaque carte à sa place, mais côté texte. Cherchez tous ensemble comment résoudre cette énigme. Les informations dont vous avez besoin sont réparties entre l'illustration centrale, les cartes Indices et Savoir que vous avez en main, et les outils de décodage.



DÉCODER LES ÉNIGMES

Pose **la carte à trous** sur le texte s'il te dit de le regarder d'un œil nouveau, ou si tu remarques qu'il est présenté différemment. La carte ne doit pas déborder de la carte que tu essaies de résoudre, mais elle peut être posée tête en bas ou en haut ! Le message se lit, lettre à lettre, de haut en bas.

Certaines cartes ont **un dessin caché**. Si l'énigme te parle de chaleur, il faut chauffer la carte avec tes mains pour le voir. Si l'énigme te dit d'utiliser tes mains ou tes doigts, alors le dessin est en relief.

La roue t'aide à décoder les messages d'Hermès. Tourne la roue pour aligner les deux lettres 'A' l'une au-dessus de l'autre. Regarde le texte de l'énigme, tu y verras un chiffre. Tourne la roue intérieure d'autant de cases, dans le sens des aiguilles d'une montre. Maintenant, les lettres extérieures correspondent au message, et il suffit de regarder la roue intérieure pour le décoder. Utilise la roue de la même façon pour décoder les messages chiffrés.



Texte codé :
LQWGT

JOUER

La roue est en position
« HERMÈS 2 »

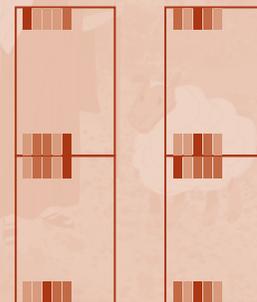
Tu peux utiliser un papier et un crayon pour noter au fur et à mesure ce que tu décodes.

Lorsque tous les joueurs sont d'accord sur la carte Image qui répond à l'énigme, retourne-la.

Si le code couleurs qui figure en haut de la nouvelle carte correspond à celui du bas de la carte précédente, vous aviez raison, bravo, continuez ! Remettez chaque carte à sa place, face texte apparent. Ce sera au joueur assis à ta droite de lire la nouvelle carte à voix haute.

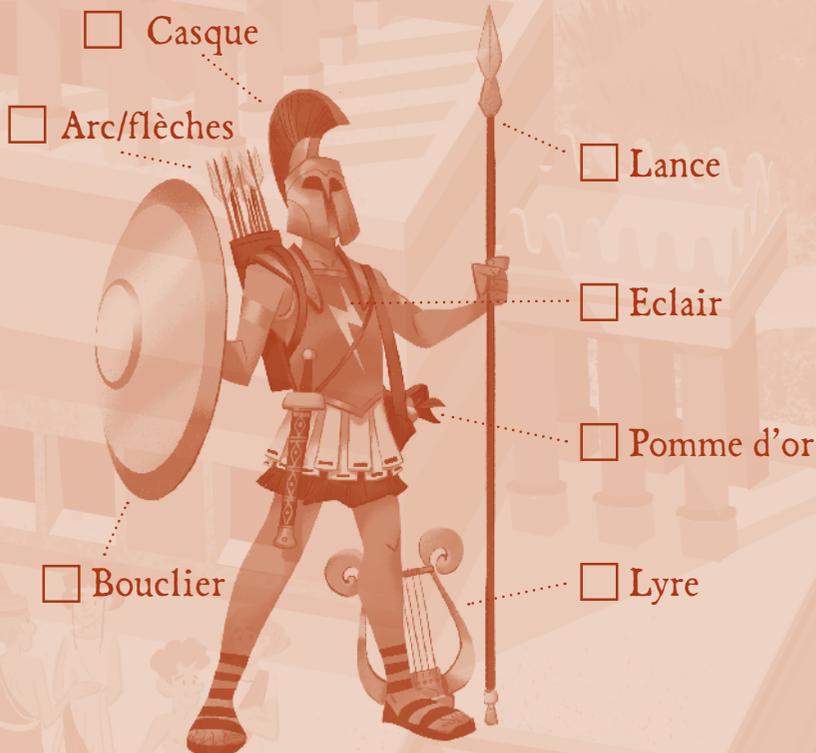
Si le code couleurs ne correspond pas, ce n'était pas la réponse à l'énigme. Remets cette carte à sa place face image, et retourne un jeton erreur. Si tu retournes les 3 jetons erreur avant d'avoir fini la mission, vous avez tous perdu et vous devez quitter cette chasse au trésor, vous y reviendrez une autre fois !

Utilise le livret d'indices quand une énigme te donne du fil (d'Ariane) à retordre !



FIN DE PARTIE

La chasse au trésor se termine avec un dernier choix parmi deux cartes. Si vous faites tous ensemble le bon choix, bravo, vous avez gagné ! Hermès arrive et te donne un objet de la panoplie, va le cocher ci-dessous. Sinon, vous avez perdu et vous réussirez mieux la prochaine chasse au trésor !



Lorsque tu as joué toutes les chasses au trésor, **si tu as réussi à rassembler :**

- **la panoplie au complet**, tu es un héros ou une héroïne digne d'Héraclès !
- **6 éléments** : tu es un héros ou une héroïne des temps modernes.
- **4 ou 5 éléments** : ta force n'a d'égale que ta vitesse.
- **3 éléments ou moins** : tu as bien commencé ton entraînement de héros ou d'héroïne !

NOTE À L'ATTENTION DES PARENTS :

Les chasses au trésor à vivre dans ce jeu permettent de découvrir sept histoires de la mythologie grecque. Elles ont été adaptées pour donner une place au joueur et à la chasse au trésor.