

# 376 - Le Trésor du Corbeau

Catégorie ESAR : 407 - jeu d'association.

Catégorie ludo : jeu adapté en atelier.

Editeur jeu original : Zoch.

Accessibilité : jeu tactile.

A partir de 4 ans, de 2 à 6 joueurs.

Présentation :

Les corbeaux, ces gourmands, sont à la recherche du moindre petit trésor qui pourrait être comestible. Mais ils sont rarement seuls sur le terrain et doivent faire preuve de rapidité.

Pas de temps à perdre ! Qui sera le premier à retrouver tous les trésors du corbeau ? Tout le monde joue en même temps. Ambiance garantie !

## **BUT DU JEU**

Être le plus rapide à reproduire un modèle de départ en plaçant des illustrations tactiles sur un support.

## **PRÉPARATION DU JEU**

- Déposer le couvercle de la boîte au centre de la table.
- Les becs de corbeaux sont symbolisés par des cônes en bois en dessous desquels se trouvent des illustrations tactiles différentes. Placer ceux-ci dans le couvercle de manière à cacher leur base.
- Après avoir déterminé ensemble le nombre d'illustrations tactiles à retrouver, réaliser un modèle en disposant les aimants sur la plaquette.
- Prendre un boîtier à 6 trous et un modèle.

## DEROULEMENT DU JEU

- Au signal, tous les joueurs cherchent les cônes dont les illustrations tactiles correspondent à leur modèle.
- Dès qu'ils en trouvent un, ils l'encastrent à l'envers dans le trou du support en respectant sa position. Ils s'empressent ensuite de trouver un autre cône valable.
- Quand un joueur pense avoir recomposé son modèle, il le signale aux autres.
- Dans certains cas, il est impossible de trouver tous les cônes nécessaires car un adversaire les a pris par erreur. Si le joueur en est certain, il peut aussi le signaler.
- Dans les deux cas, la partie s'arrête et on vérifie si le joueur qui s'est manifesté a reproduit le modèle à l'identique.

- Si c'est le cas, il reçoit en bonus une grosse brindille qui vaut 2 points.
- Si ce n'est pas le cas, le joueur est exclu du décompte des points pour cette partie.
- Tous les joueurs vérifient ensuite s'ils ont trouvé des trésors correspondant aux illustrations de leur modèle.  
Chacun reçoit une petite brindille de 1 point par trésor trouvé.
- S'il n'y a plus assez de brindilles pour récompenser tous les joueurs, personne n'en reçoit.

## **FIN DU JEU**

Dès que toutes les brindilles ont été gagnées, la partie s'arrête. Le gagnant est celui qui en possède le plus.

## **VARIANTE 1**

Pour simplifier le jeu, il est également possible de jouer sans modèle et de proposer aux joueurs de trouver 6 trésors correspondant à un critère particulier.

## **VARIANTE 2**

Pour corser le défi, on peut imposer aux joueurs de mémoriser leur modèle et de le cacher jusqu'à la fin de la partie.