LE TRESOR DE CASTELLINA

Matériel de jeu
Un château en 3 D, 4 coffres, 50 pierres précieuses en 5 couleurs

BUT DU JEU

Après avoir observé où se trouvent les pierres de sa couleur, le joueur doit s'en saisir « à l'aveuglette ». Le grand mur de la façade avant du château l'empêche, en effet, de voir la chambre avec les trésors. Il lui faut donc utiliser son sens de l'orientation et sa capacité de reconnaissance tactile pour saisir des pierres de sa couleur et les sortir du château.

PREPARATION ET CONSTRUCTION DU CHÂTEAU

Avant la première partie, il faut défaire avec délicatesse les différents éléments en carton. Si un adulte peut aider, ce serait bien. Tout le matériel doit être sorti de la boîte car la partie inférieure de la boîte, accueille le château.
En regardant les illustrations sur la règle allemande, on suivit les étapes suivantes pour construire le château :

1. Poser le sol du château (pièce a) dans la boite (partie inférieure). Les fentes qu'on observe dans le sol du château doivent correspondre avec celles qui sont dans les supports latéraux de la boîte.
2. Plier en trois (suivant les plis) le mur du château et en introduire les « pattes » dans les encoches de la boîte dont nous avons parlé au point 1. Il faut nécessairement commencer par introduire les pattes arrière de manière oblique (sur l'illustration, une de ces pattes est entourée d'un cercle). Lorsque les pattes arrière sont enfoncées, il suffit alors d'abaisser le restant du mur et les autres pattes entrent facilement dans les fentes.
3. En suivant les instructions de l'illustration 3, il faut fixer le tunnel d'entrée sur la façade du château (pièce d).

Le château est posé au milieu de la table. Chaque joueur doit pouvoir y accéder avec facilité.

On répartit ensuite de manière variée les pierres précieuses dans la salle du château. Les pierres ne devraient pas être posées sur les oubliettes (bande « e » sur l'illustration) afin qu'on puisse passer la main avec facilité pour entrer dans la chambre aux pierres.

Chaque joueur choisit une couleur et prend le coffre de couleur correspondante.

Si cinq couleurs existent, seules quatre sont jouables. Les pierres blanches sont de fausses pierres et il faut éviter de les sortir du château. Si cela arrive, le joueur reçoit une pénalité… et trois pénalités le mettent hors jeu !

DEROULEMENT

Le plus jeune commence. On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.
Celui dont c'est le tour, regarde durant 10 secondes la place des pierres de sa couleur dans la salle. Il se positionne ensuite devant la façade du château, de manière à ne plus pouvoir voir l'intérieur de la salle. Les autres joueurs peuvent observer ce qui se passe dans la salle… mais ne peuvent rien dire pour aider ou induire en erreur.
Le joueur introduit une main dans le couloir d'entrée. Sa main arrive ainsi dans la salle où il tente de saisir « à l'aveuglette » une pierre de sa couleur.

Lors du temps d'observation, il est bon d'identifier le mieux possible la pierre qu'on voudra saisir : de quel côté de la salle se trouve-t-elle ? Combien de voisines a-t-elle ? Quelle est sa forme ? Quelle est sa taille ?

Il est inévitable de toucher d'autres pierres durant sa recherche. Ce n'est pas grave et c'est autorisé. Mais plus on met du désordre en tâtonnant, moins on s'y retrouve soi-même ! Lorsque le choix du joueur s'arrête sur une pierre précise, il la retire du château.

Si c'est bien une pierre de sa propre couleur
Le joueur gagne cette pierre et la pose dans son coffre. Cela lui donne, en plus, le droit de rejouer immédiatement. Chaque réussite permet de chercher la pierre suivante.
Si la pierre est une fausse pierre (couleur blanche)
La pierre blanche est posée dans l'herbe à côté du coffre du joueur. Il ne peut plus rejouer avant que son tour ne revienne. Si un joueur a trois pierres blanches, il est hors jeu et les autres continuent la partie sans lui.
Si la pierre est d'une couleur appartenant à un autre joueur
Le joueur offre cette pierre au propriétaire de la couleur. Si cette couleur n'a pas été attribuée, il la laisse tomber dans la salle intérieure, du haut des murs, sans regarder. Son tour de jeu est terminé.

FIN DE JEU
Dès qu'un joueur a réuni les 10 pierres de sa couleur, le jeu s'arrête. On finit cependant le tour de jeu. Celui ou ceux qui ont réussi à sortir leurs 10 pierres, gagnent la partie.

VARIANTE PLUS DIFFICILE
Avant de jouer, observe la place de tes différentes pierres. Après 20 secondes, place-toi devant la porte du château. Ton voisin de gauche te donne alors une caractéristique qui devra être présente sur la pierre que tu vas retirer : soit ronde, soit petite, soit cubique, soit grande. Attention, il n'est pas permis de donner une caractéristique qui n'est plus présente sur les pierres restantes dans la salle.

www.casse-noisettes.be - chaussée d'Alsemberg 76 – 1060 Bruxelles