

La Carte au trésor : règle du jeu

L'objectif de ce jeu est de résoudre des énigmes, pour arriver à l'étape supérieure. Il peut évidemment manipuler.

Ce jeu peut durer plus d'une journée, et les joueurs peuvent sauvegarder leur partie grâce à la feuille de route. Puis reprendre leur partie là où ils l'ont laissée.

Chacun choisit son pion, et va se placer sur la première page du jeu. Il faut ensuite lancer le dé, et avancer jusqu'à l'entrée de la grotte.

Si un pion gêne le passage, on « passe par dessus », et on continue de compter.

Le premier arrivé à la fin du chemin se verra lire l'énigme, et aura pour objectif de la résoudre, par manipulation ou non. S'il donne la bonne réponse, la porte est ouverte, la page se tourne, et tous les joueurs arrivent alors à la page suivante.

Si le joueur ne résout pas l'énigme, il choisit le joueur suivant qui essaiera à son tour de la résoudre... etc

Page 2 : la forêt magique

Objectif : arriver au château et résoudre l'énigme. Sur cette page, on trouve des combats de dés contre l'ogre, le loup, la fée. L'enseignant lance le dé. Si l'élève fait un plus grand nombre, il peut continuer son chemin. Si c'est l'enseignant, le joueur doit attendre le tour suivant. Comme la page précédente, lorsqu'un joueur arrive au château, l'enseignant lui lira l'énigme.

Page 3 : le château

Objectif : Trouver la pièce dans laquelle se trouve l'énigme, la résoudre et sortir du château.