

LES 2 CHÂTEAUX

Pour 2 à 4 équipes.

À partir de 5 ans.

Durée de la partie :

30 minutes.

But du jeu :

Jeu coopératif, délivrer les 2 châteaux de leurs 6 puissants ennemis.

Cartes utilisées :

1 couleur de défi = 1 type de cartes Défis ou 1 jeu de cartes.

Matériel supplémentaire :

La nappe plateau de jeu « Les 2 châteaux »
2 dés à 6 faces, 2 à 4 pions (selon le nombre d'équipes). (Les dés et les pions ne sont pas fournis).

Scénario : 6 puissants ennemis bloquent les routes des châteaux : un géant, un fantôme et un loup géant pour le premier ; un dragon, une sorcière maléfique et un ogre pour le second. Des lutins partent en quête de défis pour affronter les monstres et ainsi libérer les châteaux.

On choisit quels jeux vont être utilisés pour les défis des 3 cases différentes (beiges, oranges et rouges). On pourra ainsi prendre un jeu ayant 3 types de défis, ou plusieurs jeux avec un jeu par case.

Initialement, le jeu avait été créé pour jouer avec les 3 jeux Grammi Cat's 1, Grammi Cat's 2 et Grammi Cat's 3. La règle avec les actions pour les cases beiges, oranges et rouges est donc présentée en exemple avec ces jeux.

Les joueurs placent leur pion sur la case Départ. Ensuite, le joueur ayant fait le plus grand nombre aux dés commence. Il lance les dés, puis avance du nombre de cases correspondant dans le sens des aiguilles d'une montre. Il agit selon la case sur laquelle il s'arrête. Vient ensuite le tour du joueur à sa gauche. Et ainsi de suite... Si les joueurs n'ont pas gagné toutes les cartes à l'arrivée, ils recommencent un nouveau tour de plateau.

Les différentes cases où le joueur s'arrête :

– **Les cases beiges :** son voisin de droite pioche une énigme sur Grammi Cat's 1 - les classes grammaticales et la lui lit. Il gagne la carte « Phrases » s'il donne la bonne réponse en moins de 10 secondes.

– **Les cases oranges :** son voisin de droite pioche une énigme sur les fonctions grammaticales et la lui lit. Il gagne la carte « Phrases » s'il donne la bonne réponse en moins de 10 secondes.

– **Les cases rouges :** son voisin de droite pioche une carte Image. Il gagne la carte « Phrases » s'il invente une phrase contenant ce mot.

– **Un guerrier qui court :** il rejoue.

– **Un méchant fantôme :** il rend une carte « Image » ou « Phrases ».

– **Un dormeur :** fatigué, il s'endort et passe le tour suivant.

– **Un trésor :** il gagne la carte de son choix.

– **Une enfant avec une plume :** il échange une de ses cartes contre une de la pioche.

Jeu coopératif : pour neutraliser les 6 puissants ennemis, il faut 6 cartes de chaque jeu, soit 3 par ennemi (3 classes pour l'ogre ou le géant, 3 fonctions pour le fantôme ou la sorcière, 3 images pour le dragon et le loup). Le groupe gagne dès que les 6 ennemis sont vaincus.

Jeu non coopératif pour 2 équipes : chaque équipe joue pour délivrer un château, il faudra donc 9 cartes au total pour libérer un château.

POINTS FORTS

- ▶ Le jeu est attractif grâce à l'esthétique et la taille du plateau.
- ▶ La composante coopérative du jeu permet que les élèves plus lents ne soient pas défavorisés.
- ▶ Le jeu peut se jouer sur tous les thèmes de défis.