

**Les Règles**

# les Trésors du Château

**Carlo A. Rossi**

**Quand on voit,  
on mémorise !**

**Quand on touche,  
on visualise !**



**KiKiGAGNE ?**

**L'important c'est de jouer**

# les Trésors du Château



**Un jeu fascinant basé  
sur la mémoire tactile et visuelle.  
Pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans.**

**Nous approchons silencieusement de ce château qui nous semble abandonné. C'est ouvert !!! Tout en retenant notre souffle, nous pénétrons à l'intérieur quand soudain nous apercevons au milieu de la cour un amas de pierres qui scintillent comme des étoiles. Mais... Oui !!! Ce sont bien des saphirs, des émeraudes, des rubis et des topazes qui brillent d'un tel éclat!**



**Ne nous affolons pas ! Ne nous battons pas pour nous arracher ces pierres précieuses. Créons plutôt un petit jeu pour savoir qui parmi nous aura droit au château et à son trésor fabuleux.**

## CONTENU DU JEU

*Un château en 3 dimensions*

*4 coffres à trésor*

*40 "pierres précieuses" :*

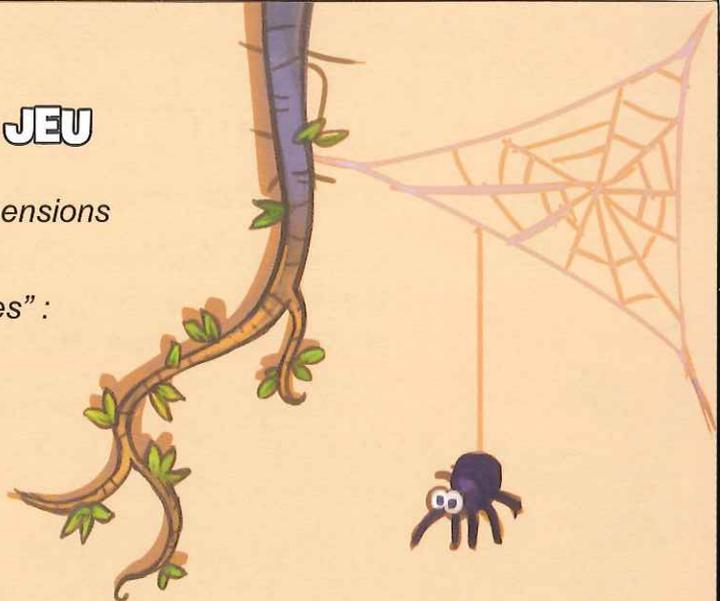
*10 saphirs (bleu)*

*10 émeraudes (vert)*

*10 rubis (rouge)*

*10 topazes (jaune)*

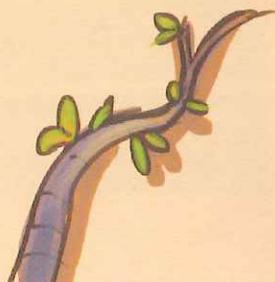
*10 "cailloux" blancs*



## BUT DU JEU À LIRE AUX ENFANTS

On choisit une couleur. Après on regarde bien à l'intérieur pour voir où sont les pierres de notre couleur. Prêt ? On tourne la boîte pour cacher la cour. Maintenant, on glisse sa main dans la porte et **SANS REGARDER** on essaie de retrouver nos pierres.

Celui qui réussit à retirer les 10 pierres de sa couleur gagne le trésor et devient le prince ou la princesse du château.



# CONSTRUCTION DU CHÂTEAU

(lorsque vous jouez pour la première fois)

En premier lieu, détachez les pièces perforées. Videz la boîte de son contenu et construisez le château à l'intérieur de la boîte.

1 - Placez la cour (a) sur les supports en carton (b) à l'intérieur de la boîte. Alignez les trous de la cour sur ceux de la boîte.

2 - Pliez le mur du château de façon à obtenir 2 angles droits et insérez-le dans les trous de la cour (c).

3 - Insérez l'entrée du château (d) dans l'ouverture du mur. L'entrée du château repose à un angle oblique.



## PRÉPARATION DU JEU

Chaque joueur choisit une couleur de pierres et place devant lui le coffre de la même couleur. On ne prend pas la couleur blanche car c'est la couleur des cailloux.

Placez toutes les pierres et cailloux au hasard dans la cour en évitant d'en mettre dans l'espace du donjon (rectangle plus sombre près de l'entrée) car elles seraient trop faciles à repérer.



## COMMENT JOUER

Le plus jeune commence à jouer. Il a 10 secondes pour regarder la cour et essayer de mémoriser l'endroit où se trouvent ses pierres. Après les 10 secondes, on tourne le château de façon à ce que l'entrée du château soit en face du joueur et qu'il ne puisse plus voir les pierres. Il glisse alors sa main dans l'entrée du château et cherche à tâtons une pierre de sa couleur. On peut soulever et déplacer les pierres à l'intérieur de la cour.

Les autres joueurs peuvent regarder MAIS on ne passe pas de commentaire.

### Un petit truc

*Quand on regarde nos pierres, on essaie de se souvenir de la forme. Pour chaque couleur, il y a 3 cylindres, 3 gros cubes et 4 petits cubes. Les plus gros cubes sont les plus faciles à repérer.*

## Un petit truc

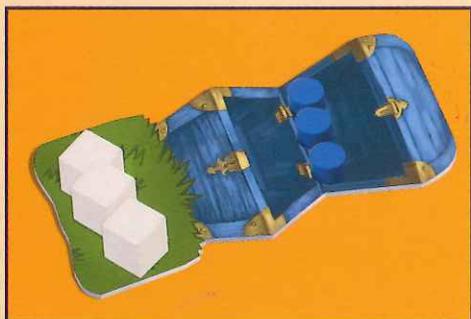
*Il faut bien regarder où sont nos pierres pendant qu'un autre joueur joue. Mes pierres sont-elles à gauche, près de la porte, près d'un gros cube ? Même si on a oublié, à notre tour il faudra prendre une pierre, et gare aux cailloux !*

Quand on retire une pierre du château, 3 choses peuvent arriver :

1 - Oui ! C'est ma couleur ! On met alors la pierre dans son coffre on on joue à nouveau et encore tant qu'on retire une de ses pierres.

2 - Nooon ! C'est la mauvaise couleur ! On doit alors donner gentiment cette pierre au joueur qui a cette couleur et qui la met dans son coffre. Si la pierre n'appartient à personne, on la rejette dans la cour par-dessus le plus haut mur. Le tour passe au joueur suivant.

3 - Oh non ! C'est un caillou (cube blanc) ! On doit le mettre sur notre tuile trésor (sur la partie gazon). Attention aux cailloux, car au troisième on est éliminé. Le tour passe au joueur suivant.



## FIN DE LA PARTIE

Aussitôt qu'un des joueurs réussit à retirer ses 10 pierres, les autres n'ont qu'un seul tour pour en faire autant. Tous ceux qui arrivent à retirer leurs 10 pierres gagnent la partie. Eh oui ! Il est possible d'avoir plus d'un prince ou d'une princesse dans un château.



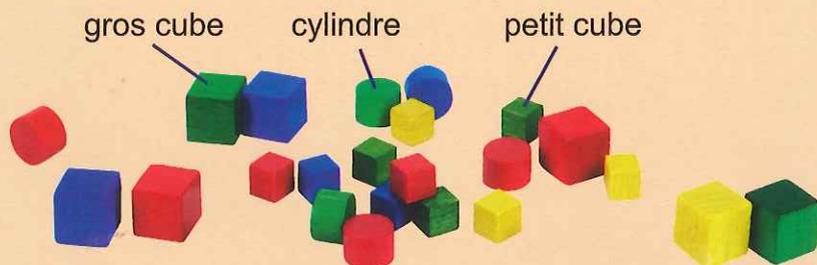
# POUR FACILITER LE JEU POUR LES TOUTS PETITS



On enlève les cailloux du jeu et on peut même enlever les couleurs non utilisées si on joue à moins de 4 joueurs.

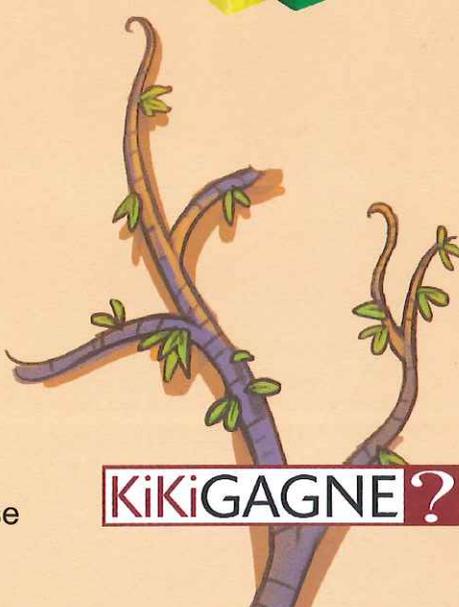
## VARIANTE

Si on veut corser davantage le jeu, la personne à gauche du joueur en cours peut exiger la forme de la pierre à retirer : cylindre, petit cube ou gros cube.



## Amusez-vous bien!

Auteur : Carlo A. Rossi  
Licence : studiogiochi  
Illustrateur : Michael Menzel  
Graphisme : Sandra Freudenreich  
© 2013 moses. Verlag GmbH  
© 2014 Kikigagne ? version française



**KIKIGAGNE ?**