

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



La Chasse au Trésor

Plus de 80 indices et énigmes à résoudre pour trouver le coffre des pirates !



Avec ce coffret, vous aurez tout le nécessaire pour réaliser une chasse au trésor originale et amusante. Vous aurez à disposition plus de 80 indices et énigmes à résoudre pour trouver le coffre des pirates. Moussaillons, à l'abordage !

Contenu :



1 coffre



48 fiches



33 cartes-indices



1 tableau des indices

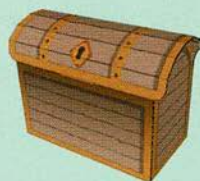
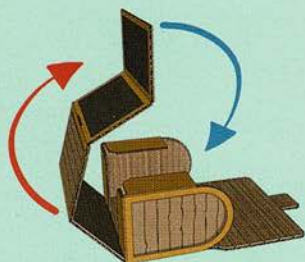
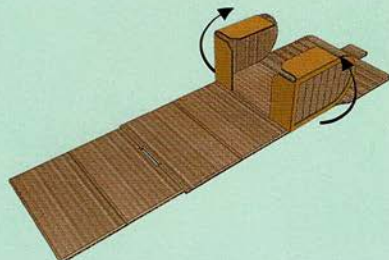
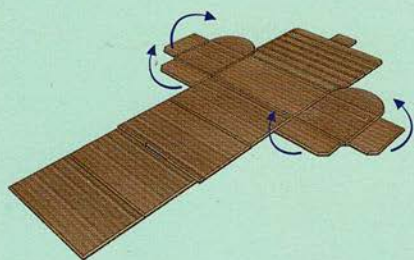


1 île aux trésors



2 puzzles pirate

Avant de jouer pour la première fois, montez le coffre comme indiqué ci-dessous.



Préparation

Préparez le jeu sans que les enfants ne vous voient.

Choisissez 6 indices conduisant aux objets de la maison et insérez-les dans le tableau spécifique : les 5 premiers indices vont à gauche, le dernier au centre en bas. Si vous avez des doutes concernant le choix des indices, vous pouvez lire le paragraphe « Les solutions des indices » à la dernière page.

Prenez l'un des puzzles pirate, détachez les 5 pièces qui le composent et cachez-les près des objets indiqués par les 5 premiers indices.

Mettez dans le coffre la récompense finale (bonbons, friandises, jeux de petites dimensions, pièces de monnaies, bagues, bracelets...) et cachez-le près de l'objet indiqué par le dernier indice.

Prenez et gardez devant vous le tableau des indices, le puzzle pirate sans les pièces, l'île aux trésors et 5 fiches (que vous pouvez choisir au hasard ou selon les suggestions du paragraphe « Les fiches ») : la chasse au trésor peut commencer !

Déroulement

Le but consiste à résoudre les énigmes des fiches et à compléter le puzzle pirate pour trouver ensuite le coffre au trésor.

Pour commencer la chasse au trésor et créer l'atmosphère adéquate lisez l'introduction suivante :

Bienvenue à l'équipage !

Le pirate Black Jack vous a tous réunis ici pour que vous l'aidiez à découvrir le plus précieux des trésors ! Il s'agit du trésor légendaire des Sept Mers que personne n'a jamais réussi à trouver ! Selon les on-dit, il est caché dans un coin isolé de la Terre et il est impossible de mettre la main dessus.

Black Jack le cherche depuis des années, mais sans succès. Il a vraiment besoin d'aide : qui mieux que vous peut l'aider ? Vous me semblez vifs et éveillés à souhait. Tout d'abord, vous devrez récupérer les 5 objets auxquels le pirate tient tant puis compléter son puzzle : seulement à ce moment-là, vous pourrez aller à la recherche du coffre ! Vous êtes prêts à vous lancer à la recherche des indices, à résoudre des énigmes et à explorer des îles désertes, des grottes obscures et des jungles périlleuses ?

Alors, partons à la chasse au trésor ! Maintenant, je vais vous lire l'indice qui vous conduira au premier objet.

Lisez le premier indice à voix haute : invitez les enfants à le déchiffrer et à aller à la recherche de la pièce cachée. Après l'avoir trouvée, les enfants l'insèrent dans le puzzle.

À ce moment-là, donnez-leur une fiche et, quand ils ont résolu l'énigme, lisez le second indice. Pour vérifier la solution des fiches, vous pouvez consulter les pages ci-après.

Poursuivez le jeu en alternant la lecture d'un indice et la consigne d'une fiche. Une fois le puzzle pirate recomposé et les devinettes des 5 fiches résolues, lisez le dernier indice qui conduit au coffre.

Quand les enfants ont trouvé le coffre, félicitez-les comme suit :

Finalement, le merveilleux trésor des Sept Mers est à vous ! Beau travail, les Braves ! Vous êtes vraiment les meilleurs. À bientôt pour une nouvelle aventure !

Les fiches

Les fiches sont divisées en 8 types :

Fiches 1-6 : COUP D'ŒIL

Fiches 7-12 : ITINÉRAIRES ET CARTES

Fiches 13-18 : MESSAGES CRYPTÉS

Fiches 19-24 : LABYRINTHES

Fiches 25-30 : COMPTAGE

Fiches 31-36 : NOMBRES ET OPÉRATIONS ARITHMÉTIQUES

Fiches 37-42 : LOGIQUE

Fiches 43-48 : L'ÎLE AUX TRÉSORS (pour jouer avec ces fiches, il faut utiliser l'image de l'île aux trésors).

Nous vous conseillons de ne pas choisir les fiches au hasard mais d'en prendre une de chaque type de sorte que la chasse au trésor soit plus variée : les différents types se distinguent par la couleur de fond sous le chiffre écrit en haut à gauche. Pour les plus jeunes, choisissez des fiches que vous jugez être à leur portée.

Les solutions des fiches - Coup d'œil (fiches 1-6)

1. Le pirate



2. La clé volée



3. Le coffre du corsaire



4. Les différences



5. Un armurier bien distrait



6. La part du soupçon



Les solutions des fiches - Itinéraires et cartes (fiches 7-12)

7. Pas à pas



8. Le trésor de Barbe Rouge



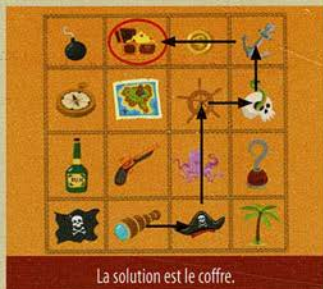
La lettre du Capitaine



10. La régata des pirates !



11. Le prêteur sur gage



12. Les indications



Les solutions des fiches - Messages cryptés (fiches 13-18)

13. L'énigme du pirate



Ferdinand dit : « Le rhum est fini ».

14. Le trésor légendaire

	A	B	C	D	E	F
1	B	R	E	U	K	Z
2	S	N	P	M	I	D
3	W	T	F	A	O	J
4	G	C	V	L	H	Q

D1 R2 - A4 E2 A4 D3 R2 R3 C1 A2 F4 D1 C1 -
B4 E3 C3 C3 B1 C1 - B1 A1 D2 C2 D4 E2 - F2 C1 -
F2 E2 D3 D2 D3 R2 R3 A2

Un gigantesque coffre rempli de diamants.

15. La route des 7 mers



Des îles des Caraïbes au port lointain de San Juan.

16. Une bouteille à la mer

Le message dit :

« Il semble difficile de trouver le trésor mais il suffit de suivre la rivière et de rejoindre l'étang aux trois rochers. »

La solution est la case B2.

17. Le code des pirates

Le message crypté dit :

« À tous les bateaux de pirates !
Faites attention, au large
des côtes de Guam,
un navire des gardes-côtes
se tient en embuscade
pour vous piéger !
Préparez les canons ! »

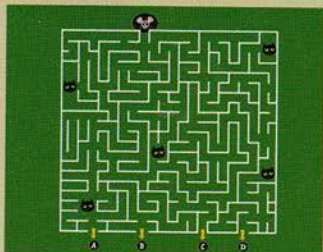
18. Le poker du pirate



L'erreur se trouve dans la case C3 (Il y a un valet de cœur à la place du valet de carreau).

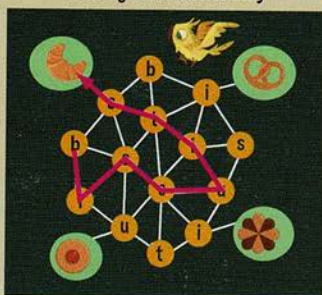
Les solutions des fiches - Labyrinthes (fiches 19-24)

19. Le rat furtif



La bonne sortie est la C.

20. La gourmandise de Polly

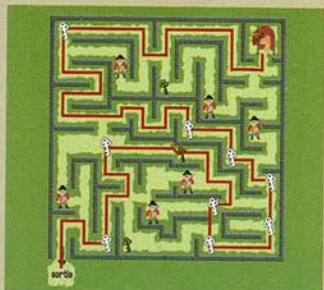


21. Ne perdez pas le Nord



La bonne sortie est la B.

22. L'évasion de Fort York

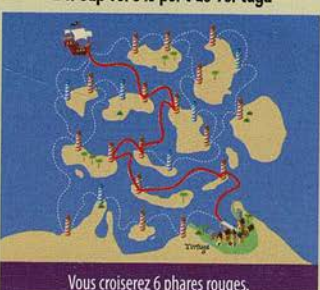


23. Attention à la mèche !



Il faut éteindre la mèche C.

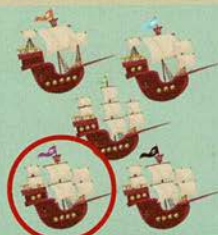
24. Cap vers le port de Tortuga



Vous croiserez 6 phares rouges.

Les solutions des fiches - Comptage (fiches 25-30)

25. Du vent dans les voiles



La solution est le bateau en bas à gauche avec 6 voiles et 6 hublots.

26. Une tribu nombreuse



27. Une question d'argent



Les couronnes grises, au nombre de 16.

28. À l'abordage !



Il y a 8 sabres, 7 pistolets et 8 chapeaux : 7 pirates peuvent donc partir.

29. Que d'ancre !



Il y a 21 ancre.

30. La fête des pirates



Il y a 35 bouteilles ; il en restera 5.

Les solutions des fiches - Nombres et opérations arithmétiques (fiches 31-36)

31. À chacun sa part du butin



Il y a 48 pièces de monnaie : Jerry en aura 16 (Ronald en aura 8 et Lewis 24).

32. Le bazar du Borgne

Le coût total des 12 articles est de 115 pièces. Le capitaine laisse donc la longue-vue qui en coûte 15.

33. Les mathématiques des caisses



34. Les quatre pirates



Mark, qui a 55 pièces tandis que les autres en ont 53.

35. Les sables mouvants



Sam doit prendre la corde avec le numéro 9.

36. Phil et Johanna



Les solutions des fiches - Logique (fiches 37-42)

37. La passerelle

C'est le soldat au chapeau noir qui manque. Les personnages sont divisés en groupe de 4 et apparaissent dans l'ordre suivant en partant de la gauche : sirène, soldat, pirate. Dans le premier groupe, la sirène apparaît 2 fois, dans le troisième groupe c'est le pirate qui apparaît 2 fois et donc dans le deuxième ça devrait être le soldat. La sirène à droite de la passerelle reprend la séquence initiale.

38. Les sept navires

La somme des voiles et des hublots de chaque navire doit être égale à 7. Le seul qui ne suit pas cette logique est le navire au centre en bas qui a 2 voiles et 4 hublots (donc un total de 6).

39. En rang par trois

Étant donné qu'il y a 3 ronds et 2 croix, cela signifie qu'Orlando a joué en premier. C'est donc au tour de Xavier : il pourra mettre une croix en bas à gauche et gagner ainsi la partie.

40. Des navires en série

Les voiles colorées changent de place dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, la solution est donc C.

41. Des œufs en saumure

Sur chaque étagère, le bocal de droite contient un nombre d'œufs égal à la somme des 2 autres. On doit donc mettre 3 œufs dans le bocal en bas à droite ($2 + 1$).

42. Les drapeaux

Le drapeau avec 4 couleurs se déplace toujours d'une case dans le sens des aiguilles d'une montre. Le drapeau à carreaux finira donc dans la case D.

Les solutions des fiches - L'île aux trésors (fiches 43-48)

43. Le collier de la princesse



44. L'émeraude du temple maudit



45. Le crâne du pirate légendaire



46. Le singe touche-à-tout



47. La tortue Tortella



48. Le bandana du pirate amoureux



Les solutions des indices

1. Je suis une arme confortable et moelleuse pour de drôles de batailles. **Polochon**
2. J'ai plein de touches noires et blanches, à enfoncer harmonieusement. **Piano**
3. Je suis mobile ou fixe, et tous se suspendent à moi. **Portemanteau**
4. Si tu es fatigué, assieds-toi sur mes quatre pieds et repose-toi un peu. **Chaise**
5. J'ai quatre pieds et tu m'utilises pour manger. **Table**
6. Quand tu me piétines, s'il te plaît enlève tes chaussures. **Tapis**
7. Je peux être de forme circulaire, carrée ou rectangulaire... et je suis sans cesse arrosé. **Pot de fleurs**
8. Tu as besoin de vacances ? Remplis-moi et emporte-moi avec toi ! **Valise**
9. Ne faites pas trop de bruit et surtout ne ronflez pas ! **Lit**
10. J'ai de nombreuses feuilles, toutes lisses, et pleines de mots. **Livre**
11. Je fais entrer dans la maison un invité très apprécié : la lumière. **Fenêtre**
12. Je m'ouvre et me ferme comme une bouche, mais je ne parle pas... tout au plus, je grince. **Porte**
13. Je suis dans la salle de bain et de l'eau je contiens. **Baignoire**
14. Chez moi, il fait plutôt froid, mais pas autant que chez mon cousin. **Réfrigérateur**
15. Fermez-moi, avant que je n'inonde toute la maison. **Robinet**
16. Je suis froid quand il fait chaud et chaud quand il fait froid. **Radiateur**
17. Autrefois, j'étais en noir et blanc, aujourd'hui je suis en couleur ! **Télévision**

Une chasse au trésor plus longue ou par équipe

Pour obtenir une chasse au trésor plus longue, prenez 11 indices, 2 puzzles pirate et 10 fiches : le tableau des indices sera donc plein et les enfants devront compléter les 2 puzzles avant d'obtenir le dernier indice qui conduit au trésor.

Pour jouer en équipe, utilisez aussi 11 indices, 2 puzzles pirate et 10 fiches : dans ce cas-là, une équipe devra résoudre les indices à gauche du tableau et l'autre ceux à droite. Le dernier indice qui conduit au trésor, est commun aux deux équipes. Avant de commencer, vous pouvez aussi donner un nom à chaque équipe ou demander aux enfants d'en choisir un.

Conseils

- Préparez la chasse au trésor avant l'arrivée des invités : vous aurez ainsi à disposition tout le temps et le calme nécessaire pour une bonne organisation.
- Évitez que les enfants ne voient les fiches ou surtout ne lisent les indices sur le tableau : par sécurité, mettez de côté l'indice qui conduit au trésor.
- Si les enfants ont des difficultés à comprendre un indice ou à résoudre une fiche, donnez-leur quelques suggestions.
- Pour être sûrs que tous les enfants participent et que les énigmes ne soient pas toujours résolues par les mêmes, vous pouvez former de petits groupes. Par exemple, avant de jouer, procurez-vous un double des fiches et distribuez-les leur afin qu'ils cherchent les solutions en même temps.
- Soyez attentifs aux enfants timides qui pourraient avoir quelques difficultés à s'insérer. Faites en sorte qu'ils participent le plus possible.
- Les indices que nous avons préparés concernent des objets que l'on trouve habituellement dans les maisons. Si vous voulez personnaliser la chasse au trésor, inventez et écrivez sur un morceau de papier de nouveaux indices conduisant aux pièces du puzzle : ce peut être, par exemple, un indice qui mène au jouet préféré de vos enfants ou à un objet caractéristique de votre maison.
- En dehors de la récompense finale qui est dans le coffre, vous pouvez prévoir aussi de petits cadeaux pour les enfants (sachets de bonbons, livres, jouets, objets réalisés par vous-mêmes tels que médailles, diplômes, couronnes ou baguettes magiques). Essayez toujours de récompenser tous les enfants.

18. Je marche toujours avec ma fidèle compagne. **Chaussure**
19. Avant, j'étais relié au mur par un fil, aujourd'hui beaucoup m'emportent avec eux. **Téléphone**
20. Si tu appuies sur une de mes touches, je fais apparaître des chiffres et des lettres. **Ordinateur**
21. Je peux être classique, acoustique ou électrique. **Guitare**
22. Je vous en prie, asseyez-vous confortablement, même à plusieurs. **Canapé**
23. Tu m'ouvres et me fermes pour t'habiller. **Armoire**
24. Les feuilles sont blanches quand elles entrent et colorées quand elles sortent. **Imprimante**
25. Tourne, tourne... des vêtements propres et parfumés ! **Machine à laver**
26. S'il fait nuit ou trop sombre, allume-moi ! **Lampe**
27. Donne-moi un coup de pied ou lance-moi en l'air : tu ne me fais pas mal ! **Ballon**
28. Je suis petite, mais je fais des courses effrénées jusqu'à la ligne d'arrivée ! **Petite voiture**
29. Je suis la compagne de jeu de beaucoup de petites filles. **Poupée**
30. Je te mouille comme s'il pleuvait. **Douche**
31. Tu me tournes plusieurs fois pour rentrer à la maison. **Clé**
32. Caresse-moi et serre-moi dans tes bras : je suis tellement doux ! **Peluche**
33. On y fait ses devoirs, mais on peut aussi y dessiner et s'amuser. **Bureau**

Conception : Francesco Berardi - Illustrations : Benedetta Capriotti - Graphisme : Matteo Cicarilli

FILIALE FRANCE :

Clementoni France
Les Impressionnistes
24, rue de l'Europe - Bâtiment 7B
44240 La Chapelle sur Erdre
Tél. : +33 (0)2-40-72-60-60
sav@clementoni.fr

Informations à lire et à conserver pour de futures références.

FABRICANT :

Clementoni S.p.A.
Zona Industriale Fontenoce s.n.c.
62019 Recanati (MC) - Italy
Tel. : +39 071 75811
www.clementoni.com

