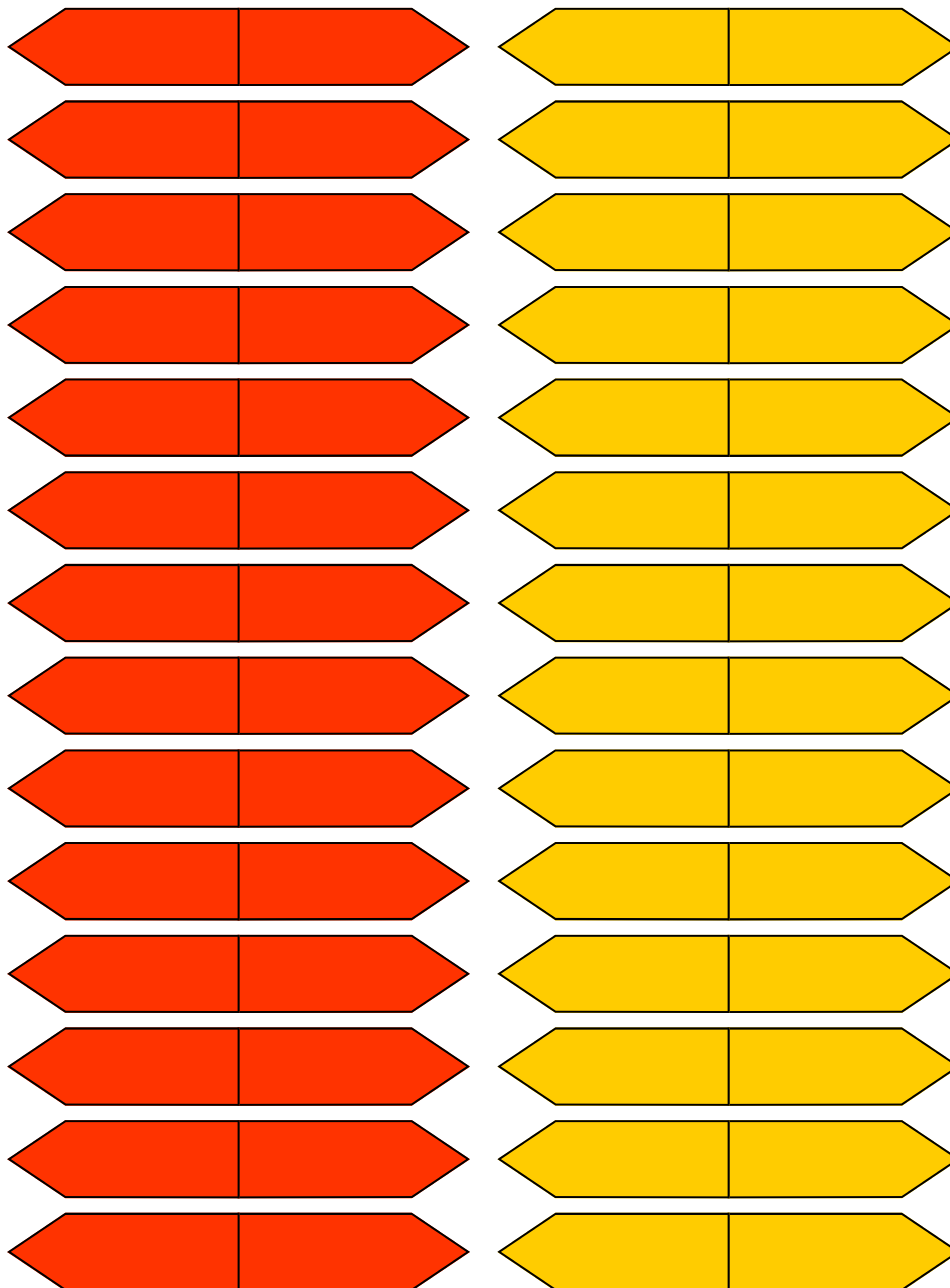
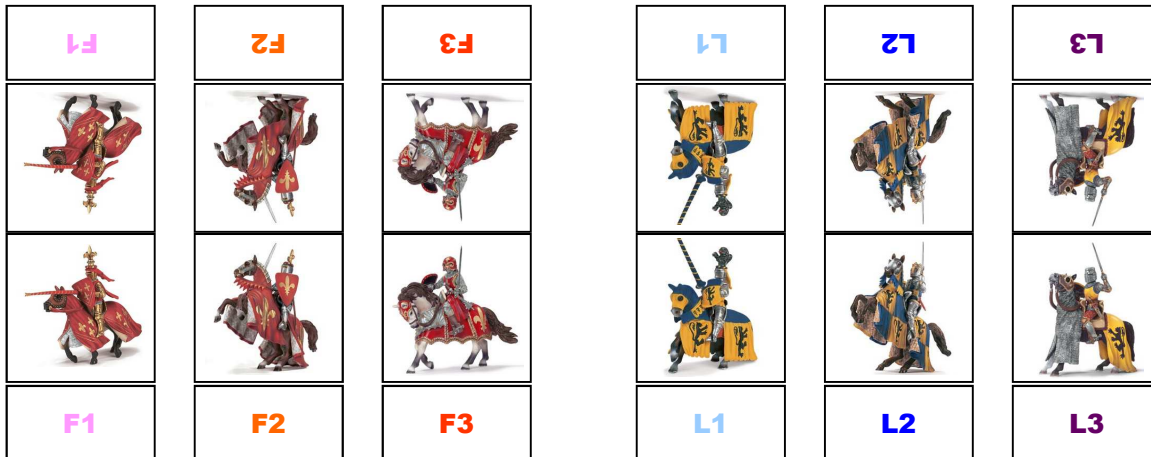




Le jeu des châteaux-forts

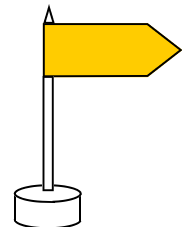


Le matériel

Pliez et collez les pions. Vous devez obtenir ceci.



Pliez et collez les drapeaux autour d'un cure-dents planté dans un morceau de bouchon ou de pâte à modeler. Vous devez obtenir ceci.



Les dés à 12 faces à monter ne sont pas très pratiques à l'usage. Je vous conseille d'acheter des VRAIS dés à 12 faces chez Jocade (Rue Monge à Dijon). Environ 1€.

Ne les remplacez pas par des dés à six faces : la phase de combat devient trop facile et le travail de calcul mental est incomplet.

Matériel non fourni :

Un dé classique à six faces.



Le jeu des châteaux-forts

Principe général :

Jeu de stratégie coopérative. Deux armées s'affrontent pour le contrôle des châteaux. L'armée "Fleur de lys" (F1, F2, F3), couleur rouge. L'armée "Lion" (L1, L2, L3), couleur jaune. Chaque château conquis porte alors le drapeau de son conquérant.

Règle du jeu :

Jeu à deux : Chaque joueur contrôle les trois pions de son équipe.

Jeu à quatre ou à six : Chaque joueur contrôle un pion. Dans le cas d'un jeu à quatre, deux pions seront inutilisés.

- Début de jeu :

Chaque armée reçoit par tirage au sort un château de départ (Camp 1 ou Camp 2). Elle y place son premier drapeau. Elle place ensuite ses chevaliers sur les cases proches. Les joueurs définissent une durée pour la partie (15 mn suggéré). Il est conseillé d'utiliser un système impartial (sablier, minuterie sonore...) plutôt que la montre.

- Déplacement :

Le déplacement se fait avec un dé classique dans le sens de son choix. On ne peut cependant pas avancer et reculer dans un même tour. Exemple : si vous obtenez six au dé, vous ne pouvez pas avancer de deux et reculer de quatre.

Les chevaliers :

Il est possible de passer par-dessus un chevalier ami ou ennemi.

Il ne peut pas y avoir deux chevaliers sur une même case.

Si vous arrivez sur une case déjà occupée :

- si c'est un chevalier ami, vous vous placez alors sur la case juste avant.

- si c'est un chevalier ennemi, il y a combat. (Voir les règles de combat) Si vous gagnez le combat, vous restez sur la case et votre ennemi se retrouve dans son camp de départ. Si vous perdez, c'est l'inverse !

Les châteaux :

Si vous avez fait six au dé et que le château est à quatre cases, il est autorisé de s'arrêter à quatre.

- *Le château est sans drapeau.*

Pour prendre ce château, arrivez sur la case et placez votre drapeau.

- *Le château comporte un drapeau.*

Il va falloir combattre ! (Voir les règles de combat) Le chevalier qui "défendra" (calculera) le château est celui qui en est le plus proche. Si vous gagnez le combat, placez votre drapeau !

- *Traverser un château*

Vous ne pouvez traverser un château que s'il est sans drapeau ou contrôlé par votre armée.

Règles de combat :

Lancez les dés et calculez. Le premier à donner la réponse juste a gagné le combat. Chaque joueur n'a droit qu'à une réponse.

Si vous jouez avec des enfants de CE2-CM, vous calculez en multipliant les nombres.

Si vous jouez avec des enfants de CP-CE1, vous calculez en additionnant les nombres.

Si vous jouez avec des enfants de grande section, vous calculez en additionnant les nombres, mais vous devez utiliser des dés à six faces.

Si vous jouez avec des joueurs de niveaux différents, chacun calculera selon son niveau (Voir ci-dessus.).

Afin d'augmenter le suspense, je conseille de procéder au lancer des dés de combat de la façon suivante : placez les dés dans un gobelet opaque. Placez un couvercle (Un petit carton) par-dessus. Secouez. Retournez le gobelet avec son couvercle sur la table. Enfin, soulevez le gobelet.

Règles de combat évoluées :

Les adultes aussi peuvent jouer. Voici quelques idées :

- Les joueurs prendront le plus grand des deux nombres et l'élèveront à la puissance indiquée par l'autre dé. Exemple : vous obtenez 5 et 7. Vous devez calculer 7 puissance 5.

- On peut aussi utiliser les factorielles, les combinaisons, les arrangements...

Stratégies :

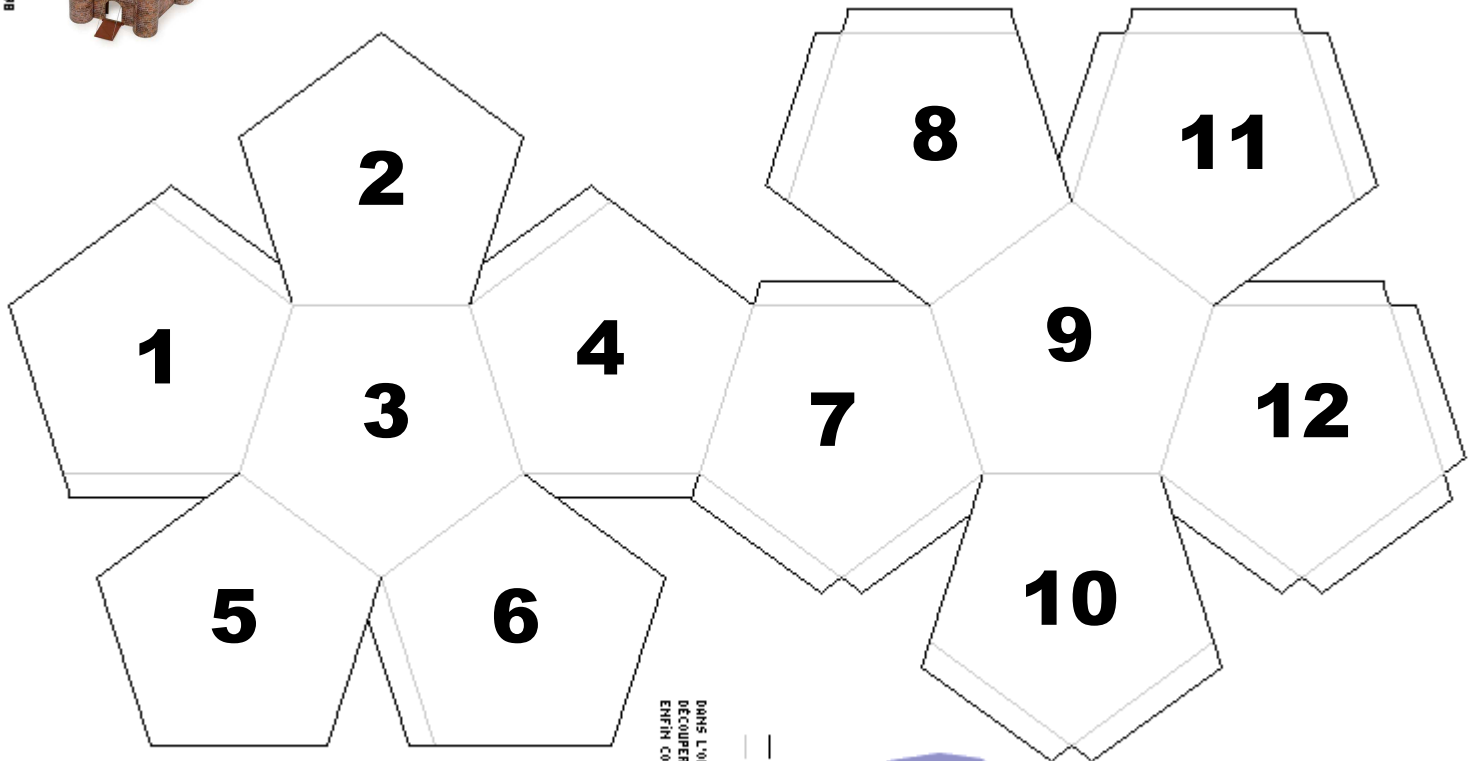
Conquérir d'abord les châteaux les plus proches est plus facile et plus rapide, mais les châteaux du centre seront l'enjeu de nombreuses batailles. Ignorer les châteaux les plus proches pour aller conquérir des châteaux éloignés permet de barrer le passage à l'adversaire, mais on sera très tôt engagé dans une défense des places fortes. A vous de choisir...

Fin de partie :

L'armée qui contrôle le plus de châteaux a gagné !



Le jeu des châteaux-forts

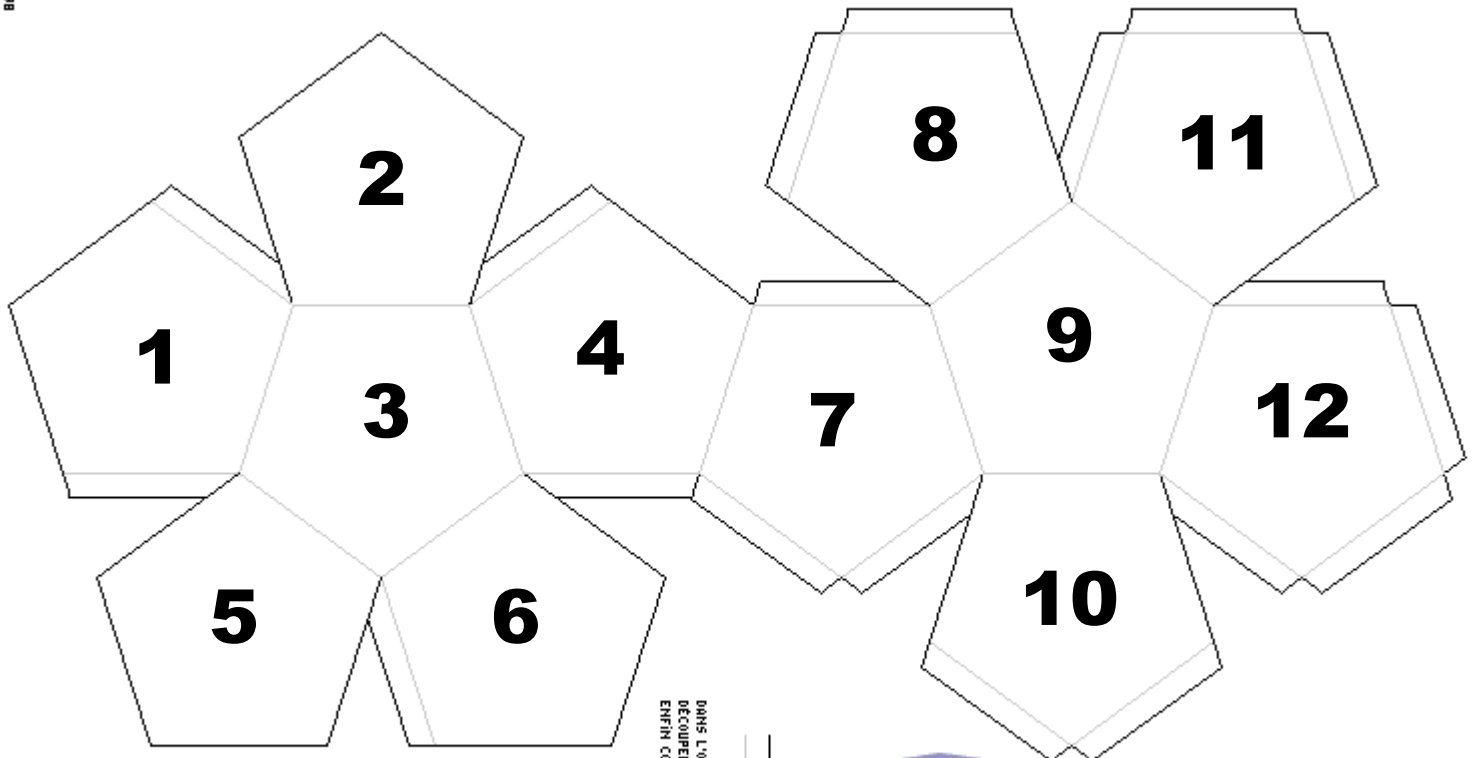


Dés à monter

DANS L'ORDRE, IL VAUT MEILLEUR
DECOUPER, PLER, COLORIER ET
ENFIN COLLER.

— TRAITS à découper
— TRAITS à plier

DODÉCAÈDRE
(12 FACES)



DANS L'ORDRE, IL VAUT MEILLEUR
DECOUPER, PLER, COLORIER ET
ENFIN COLLER.

— TRAITS à découper
— TRAITS à plier

DODÉCAÈDRE
(12 FACES)

