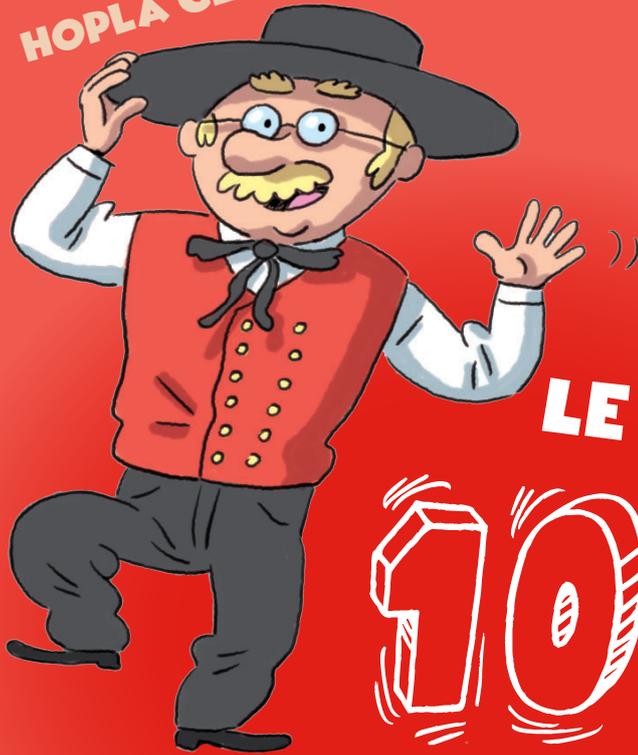


HOPLA GEISS !



LE JEU DES

1000

PATRIMOINES

Le Jeu des 1000 patrimoines vous invite à découvrir le patrimoine alsacien de manière ludique et interactive, à travers des QUIZ et des DÉFIS !



NOTICE D'UTILISATION





LE JEU DES
1000
PATRIMOINES

vous invite à découvrir le patrimoine alsacien de manière ludique et interactive, à travers des QUIZ et des DÉFIS déclinés en 5 thèmes :

SAVOIR-FAIRE

> orgues, textile, poterie, verre...

PATRIMOINE BÂTI

> architecture religieuse, maison à pans de bois, château fort...

HISTOIRE

> archéologie, personnages célèbres, dates clés de l'histoire de l'Alsace...

TRADITIONS

> contes et légendes, fêtes alsaciennes, gastronomie...

ENVIRONNEMENT

> ressources naturelles, paysages, animaux typiques de l'Alsace...

DEUX NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Selon l'âge des joueurs, les cartes QUIZ et DÉFIS proposent deux niveaux de difficulté :

NOVICE



pour les enfants de 9 à 11 ans

EXPERT



à partir de 12 ans

NOMBRE DE JOUEURS

Le Jeu des Mille Patrimoines se joue de 2 à 6 joueurs, individuellement ou par équipes (de 2 à 5 joueurs par équipe), soit 30 joueurs maximum.

CONTENU

1 plateau de jeu
100 cartes Quiz
50 cartes Défis
6 pions / 1 dé
1 sablier
4 crayons / 1 bloc papier
5 notices du jeu
6 éléments d'un puzzle (rangés dans une enveloppe)
1 miroir (pour lire les réponses indiquées sur les cartes)



PRÉSENTATION DES CARTES

LES CARTES QUIZ



Testez vos connaissances sur le patrimoine alsacien !
Le code couleur précise le thème de la carte.



Niveau Novice

Niveau Expert

Les réponses figurent sous la question, en mode « miroir ».

LES CARTES DÉFIS



Mime, charade, devinette ou jeu d'observation, découvrez le patrimoine alsacien en vous amusant !

Le sablier indique si le défi est chronométré.

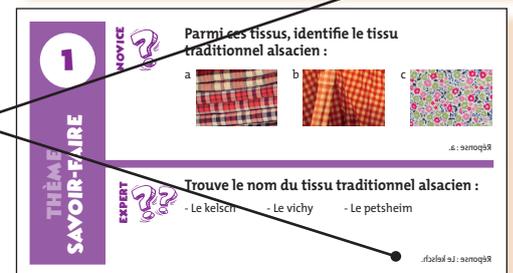
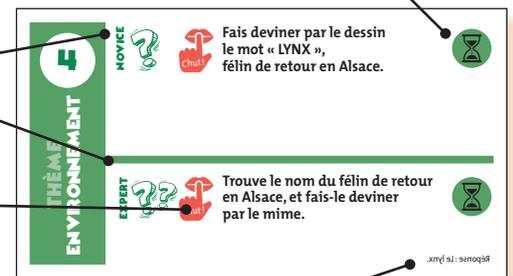
Niveau Novice

Niveau Expert

Picto « Chut ! »
Quand il s'agit d'un mot à faire deviner à son équipe par le mime ou le dessin, ce picto rappelle au joueur de ne pas lire la question à voix haute !

Les réponses figurent sous la question, en mode « miroir ».

Remarque : Quand la carte doit être présentée au joueur interrogé, celui qui pose la question masque la réponse !



VERSION COURTE OU VERSION LONGUE

OPTION 1 / VERSION COURTE

DURÉE : 1h environ selon le nombre d'équipes et de participants.

BUT DU JEU : l'équipe dont le pion est arrivé le plus loin sur le plateau de jeu a gagné.

PAS D'OBLIGATION D'ATTEINDRE LA CASE ARRIVÉE.

Si un joueur (ou une équipe) atteint la case Arrivée avant le temps imparti, il repose son pion sur la case Départ et continue de jouer.

OPTION 2 / VERSION LONGUE

DURÉE : De 1h à 1h 30 (selon le nombre de joueurs).

BUT DU JEU : le premier joueur (ou la première équipe) qui atteint la case Arrivée a gagné. Il faut arriver pile sur la case Arrivée. Si le score au dé est supérieur au nombre de cases restantes, le joueur doit reculer du nombre de cases en trop.

PRÉPARATION DU JEU

Dépliez le plateau de jeu et placez-le au centre de la table. Chaque joueur (ou équipe) place son pion sur case Départ. À côté du plateau de jeu, placez les cartes en 6 tas :

- Les cartes Défis (tous thèmes confondus)
- Les cartes Quiz SAVOIR-FAIRE
- Les cartes Quiz PATRIMOINE BÂTI
- Les cartes Quiz HISTOIRE
- Les cartes Quiz TRADITIONS
- Les cartes Quiz ENVIRONNEMENT

Avant de commencer à jouer, mélangez les cartes de chaque tas. Le joueur (ou l'équipe) qui fait le meilleur score au dé commence.



COMMENT JOUER ?

Au démarrage du jeu, le joueur (ou l'équipe) choisit la carte de son choix et avance son pion sur la 1^{re} case de la couleur choisie (il n'est pas possible de choisir une case spéciale). Plusieurs pions peuvent occuper la même case. Les joueurs ou équipes suivant(e)s lanceront le dé et avanceront leurs pions d'autant de cases, à partir de la case Départ.

JOUER EN INDIVIDUEL

• SI LE JOUEUR TOMBE SUR UNE CASE QUIZ,

le joueur à sa gauche pioche une carte QUIZ de la couleur de la case et lui lit la question à voix haute.

Si le joueur répond correctement : il lance le dé et avance son pion d'autant de cases (sans tirer de nouvelle carte), puis laisse jouer le joueur suivant.

• SI LE JOUEUR TOMBE SUR UNE CASE DÉFI :

il pioche et lit une carte DÉFI - à voix haute, - ou dans sa tête si un picto « Chut ! » le lui indique.

Si le picto « sablier » accompagne le défi, le joueur doit le relever avant la fin du sablier.

S'il réussit son défi, ou si un participant trouve la réponse à son défi (en cas de mime, dessin, etc.), il relance le dé et avance d'autant de cases (sans tirer de nouvelle carte), puis laisse jouer le joueur suivant.

JOUER EN ÉQUIPE

• SI L'ÉQUIPE TOMBE SUR UNE CASE QUIZ :

le joueur de l'équipe qui a lancé le dé tire une carte QUIZ de la couleur de la case, et lit la question aux autres joueurs à voix haute.

Si l'équipe qui joue répond correctement :

un joueur de l'équipe lance le dé et avance son pion d'autant de cases (sans tirer de nouvelle carte), puis laisse jouer l'équipe suivante.

Si c'est une autre équipe qui répond correctement :

un joueur de l'équipe lance le dé et avance son pion d'autant de cases (sans tirer de nouvelle carte), puis laisse jouer l'équipe suivante.

• SI L'ÉQUIPE TOMBE SUR UNE CASE DÉFI :

le joueur de l'équipe qui a lancé le dé pioche et lit une carte DÉFI à voix haute, ou dans sa tête si un picto « Chut ! » le lui indique. Si le picto « sablier » accompagne le défi, le joueur doit le relever avant la fin du sablier.

Si l'équipe réussit le défi : un joueur lance le dé et avance son pion d'autant de cases (sans tirer de nouvelle carte), puis laisse jouer l'équipe suivante.

Si c'est une autre équipe qui répond correctement :

un joueur de l'équipe lance le dé et avance son pion d'autant de cases (sans tirer de nouvelle carte), puis laisse jouer l'équipe suivante.

• SI LE JOUEUR OU L'ÉQUIPE TOMBE SUR UNE CASE SPÉCIALE :



Les cases « Cigogne » permettent d'avancer une deuxième fois du même nombre de points obtenus.



La case « Mannele » fait passer un tour.



La case « Prisonnier du château de Lichtenberg » renvoie à la case 1.

LES INDICES PHOTOS

Certaines cartes Quiz et Défis proposent au joueur de trouver un « indice photo » sur le plateau de jeu, pour répondre à la question posée. Ouvrez l'œil !

