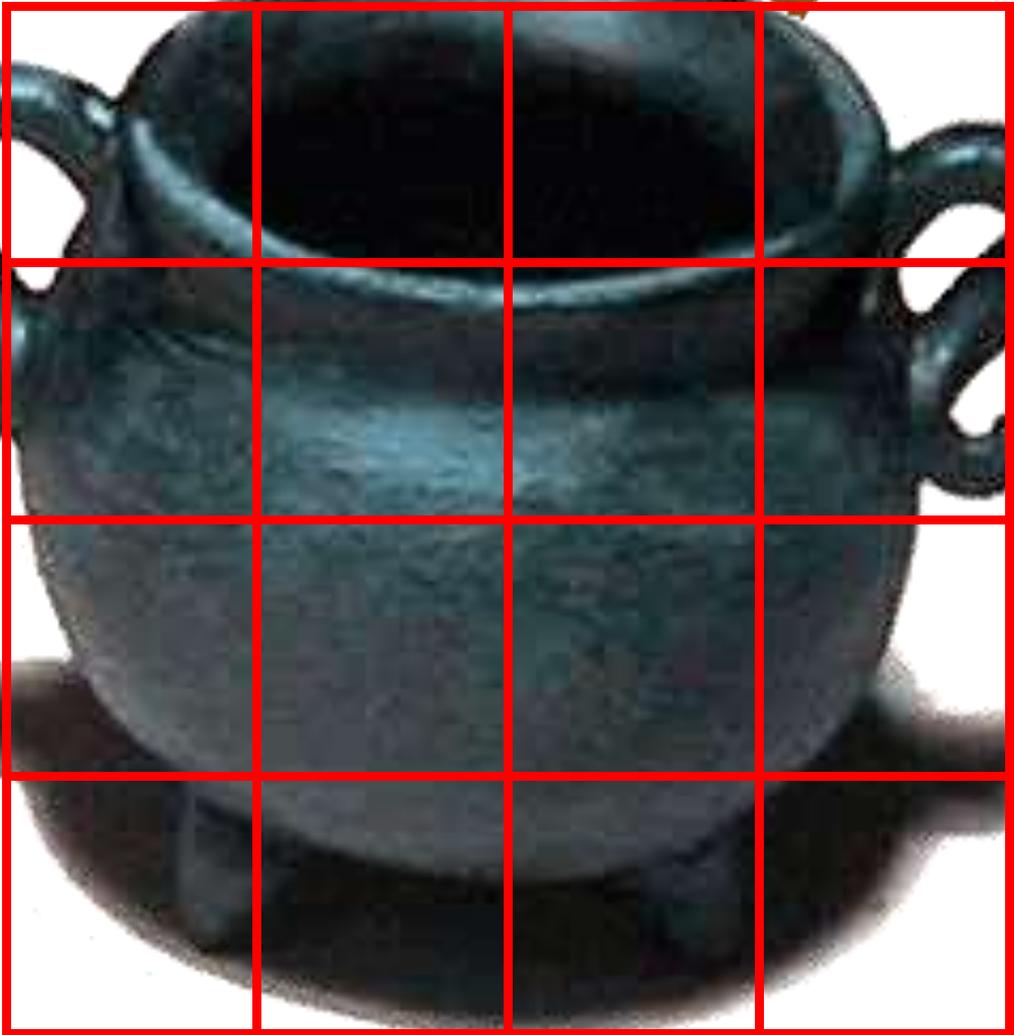
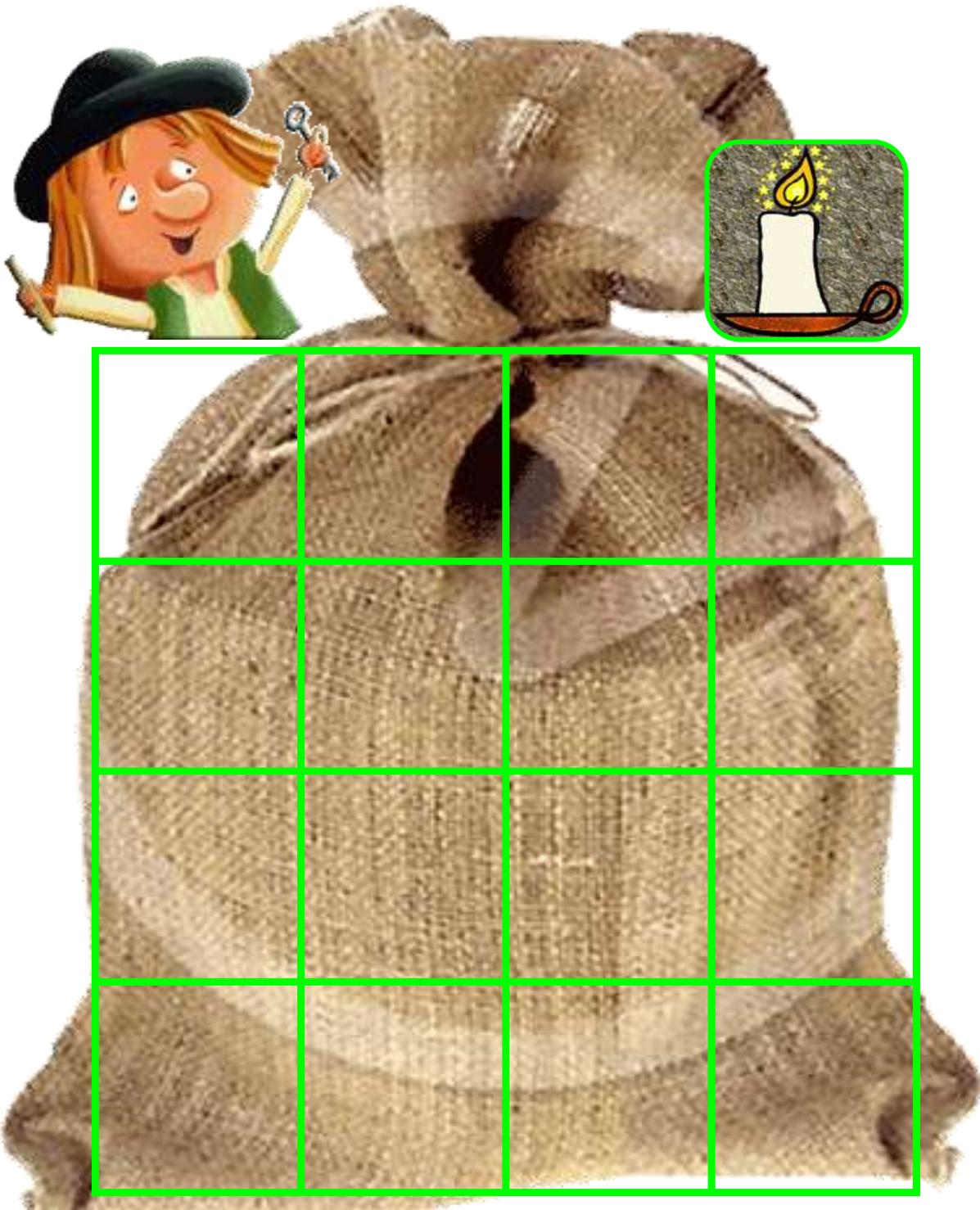


Départ





La grotte des Korrigans



Matériel :

- 1 plateau de jeu (en deux parties à assembler)
- 32 cartes "trésor" et leur coffre
- les différents éléments fournis sont à imprimer sur bristol et à plastifier*
- 1 dé ordinaire
- deux pions : un rouge et un vert

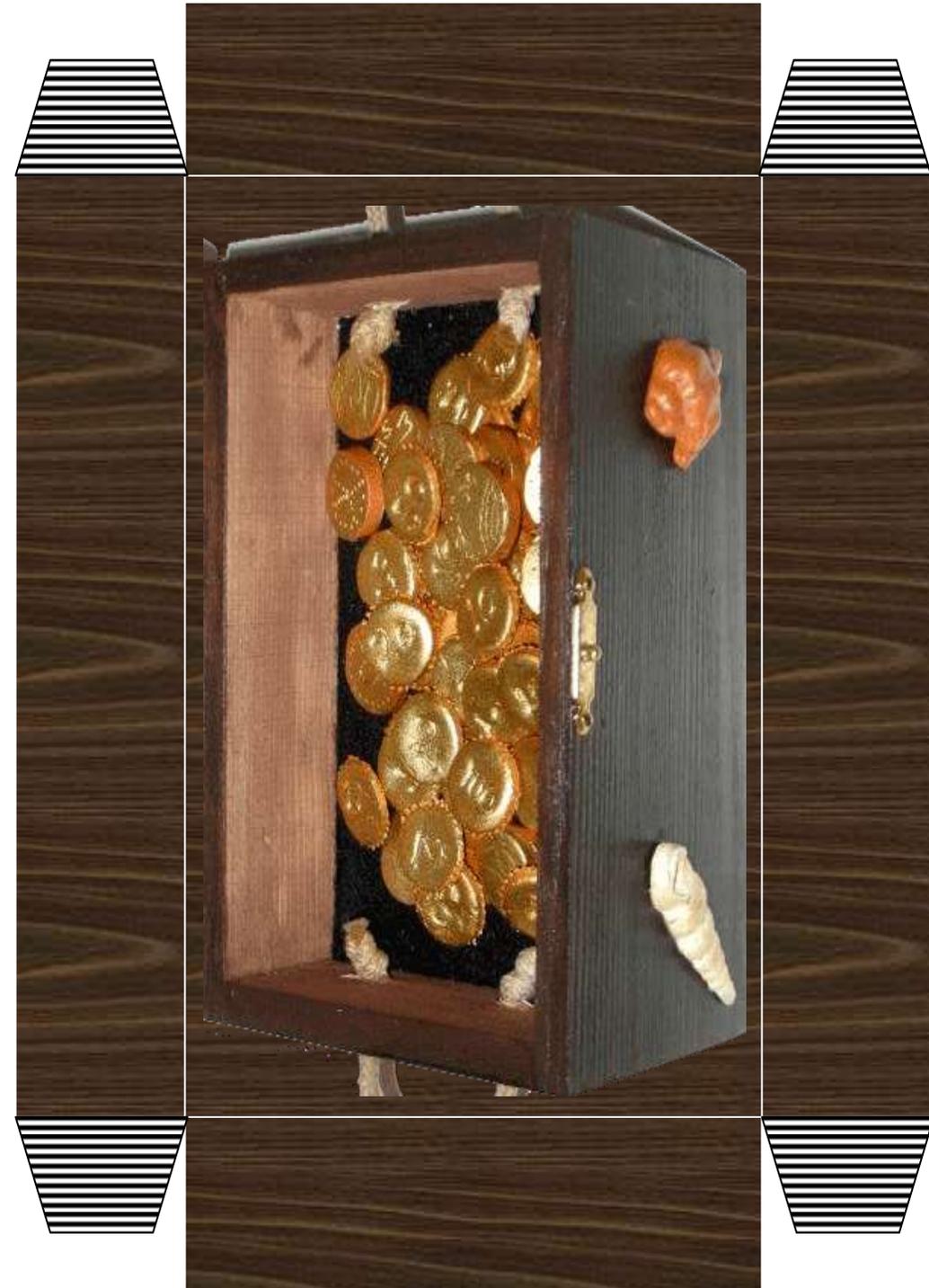
But du jeu :

2 équipes s'affrontent, les rouges (les korrigans) contre les verts (les amis de Saïg). Chaque équipe doit remplir son chaudron ou son sac de 16 cartes "trésor" (les cartes sont à prendre sans distinction). La première équipe qui a réussi a gagné.
préalable : savoir "lire" un dé à jouer ordinaire (constellations de 1 à 6) et scander la comptine numérique case par case.

Déroulement :

- 2 équipes sont constituées de 1, 2 ou 3 joueurs. Chaque équipe a un pion.
- à tour de rôle, chaque joueur de chaque équipe avance le pion de son équipe comme l'indique le jeté de dé.
- si le pion se retrouve sur une case de la couleur de son équipe (bougie allumée pour les verts et bougie éteinte pour les rouges), il prend une carte "trésor" (n'importe laquelle) et la pose sur le tableau chaudron ou sac selon son équipe.
- si le pion se retrouve sur une case de l'équipe adverse, il ne se passe rien.
- si le pion se retrouve sur une carte "reine", il peut prendre 2 cartes "trésor".
- si le pion se retrouve sur une carte "anneau d'invisibilité", 2 choix stratégiques sont possibles:
 - il peut mettre une nouvelle carte dans son trésor ou en enlever une à son adversaire (stratégie à mettre en œuvre selon l'avancement du jeu)
 - pour une meilleure organisation, placer les joueurs des 2 équipes en alternance autour du plateau et coller une gommette rouge ou verte sur la main des joueurs (afin qu'ils se souviennent dans quelle équipe ils sont)*

coffre à monter pour mettre les cartes "trésor" à poser à côté du plateau de jeu



cartes "trésor" à découper

