

# Trésors volés ! – Le jeu

## Présentation du jeu



3 joueurs et plus



à partir de 7 ans



## Contenu du jeu

64 cartes, 1 carte bilan, règles du jeu

Qui est le voleur ? Quel trésor a-t-il dérobé ? Où l'a-t-il caché ?

4 Suspects



Barberousse



Jambefolle



Marie la Tempête



La Lunette

Barberousse,  
Jambefolle, Marie la  
Tempête, La lunette

4 Cacheffes



Jarre



Vigie



Tonneau



Besace

Une jarre, la vigie, un  
tonneau, une besace

4 Trésors



Couronne



Pièces d'or



Chandelier



Collier

Une couronne, des  
pièces d'or, un  
chandelier, un collier

## But du jeu et mise en place

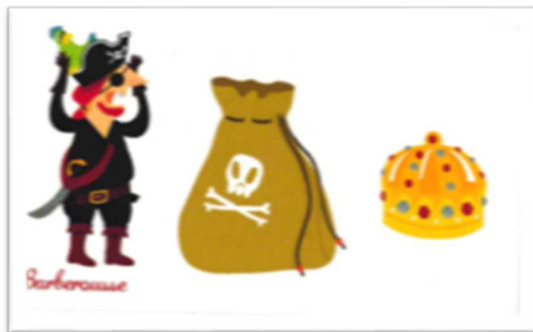
Le meneur du jeu prend connaissance secrètement de sa carte mystère. Le jeu consiste pour les autres joueurs à découvrir le pirate, la cachette et le trésor qui figurent sur la carte mystère, en fonction des indications données pour chaque carte retournée.

## Compétences

- Prendre des informations pertinentes
- Associer des informations
- Faire des déductions

# Trésors volés ! - Le défi

## Tirages et commentaires



**1** : Aucun indice, ce n'est donc ni Barberousse, ni la besace, ni la couronne



**2** : 1 indice : impossible de savoir lequel. Il s'agit d'émettre des hypothèses.



**3** : Aucun indice : ce n'est donc pas Jambefolle. Soit la cachette est le tonneau, soit le trésor est le chandelier.



**4** : 2 indices : on ne peut pas éliminer une hypothèse.



**5** : Pas d'indice : on élimine donc aussi la vigie.



**6** : 1 indice : si c'était Marie la Tempête ou le collier, on ne pourrait pas valider le bon indice dans la deuxième carte retournée. C'est donc dans le tonneau que La Lunette a caché les pièces d'or. Car si c'est le tonneau, on annule Marie, le collier et le chandelier.

## Solution

