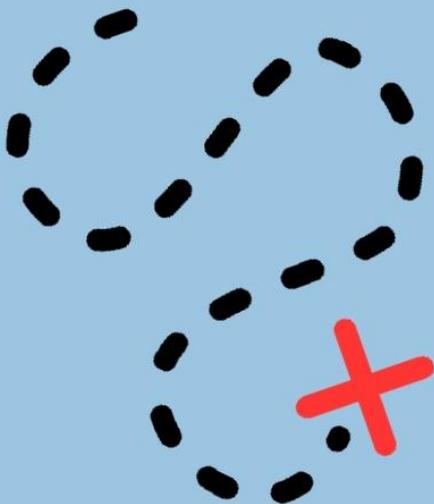


LES BOULES DE CRISTAL



Comment jouer à cette chasse au trésor

Ce jeu peut être configuré et joué n'importe où, il suffit de suivre les instructions d'installation ci-dessous.

Comment préparer votre chasse au trésor

1. Imprimez et découpez tous les éléments des fichiers nommés **INDICES** et **Cartes FAUX**.

Je vous conseille de placer les indices et les boules de cristal dans des enveloppes individuelles. Si vous le faites, pensez à noter sur le devant de l'enveloppe le numéro d'emplacement de cachette de chaque indice. Vous le trouverez dans le coin inférieur droit de chaque indice et dans le coin inférieur gauche de chaque boule de cristal.

2. **Imprimez le fichier nommé FICHE DE LOCALISATION DES INDICES**. Vous devez maintenant trouver 30 emplacements de cachette dans la zone de jeu et noter ces emplacements sur cette fiche (Exemples : balançoire, chêne au fond du jardin, cerisier, pullover rouge, pot de fleur, pendule, paillason, coffre, bougie, canapé, sous une chaise, dans le cabanon, vélo, trottinette, etc.). Dix de ces emplacements seront utilisés pour cacher les indices réels, ces lieux numérotés sont (dans l'ordre d'apparition) :

5-28-6-14-21-19-8-29-27-17

Le dernier emplacement est le n°17 : gardez cela à l'esprit lorsque vous remplissez votre fiche de localisation des indices, car c'est là que vous allez cacher le « **trésor** ».

Les emplacements restants sont des espaces de leurre et vous y cacherez les cartes FAUX ! Ces faux emplacements / espaces de leurres sont là pour inciter les enfants à résoudre les indices. En effet, s'il n'y avait pas de leurres sur la fiche de localisation, les enfants sauraient tout de suite où aller, sans même avoir besoin de résoudre les indices. Donc, les vingt emplacements restants sur votre fiche de localisation sont ceux où vous cacherez les cartes FAUX ! Lorsque les joueurs tomberont sur une de ces cartes FAUX, ils sauront alors qu'ils se sont trompés dans leur réponse et qu'ils doivent réessayer de résoudre l'indice pour trouver le bon numéro / la bonne réponse.

3. **Cachez les indices** : vous remarquerez que chaque indice a un numéro dans le coin inférieur droit. Ce numéro vous dira où cacher l'indice. Ainsi, par exemple : si l'indice a un n° 4 dans le coin inférieur droit, vous devez cacher cet indice à l'endroit que vous avez noté dans la case n° 4 sur la fiche de localisation des indices. De même pour les boules de cristal, il y a un numéro dans le coin inférieur gauche pour savoir où les cacher.

Cachez votre "trésor" avec le dernier indice (le 11) à l'emplacement n° 17 !

DES INDICES SPECIAUX qui demandent un peu de préparation :

Vous remarquerez certainement les 7 boules parmi les indices. Chaque boule est à cacher avec un indice. Regardez le numéro dans le coin inférieur gauche pour savoir où les placer.

Indice 4B : cet indice n'a pas de numéro en bas à droite, à la place il est écrit « à donner après le QUIZZ ». Vous devez donc le garder sur vous pour le donner après le quizz. Donnez un stylo aux enfants et laissez-les entourer ou écrire les réponses de chaque question. Une fois qu'ils ont terminé, récupérez le quizz, jetez-y un œil puis félicitez les enfants chaleureusement avant de leur donner l'indice 4B. Peu importe le nombre de bonnes réponses au quizz, vous pourrez y revenir plus tard, pendant le goûter par exemple ! Ce sera l'occasion d'apprendre des choses sur leur manga préféré !

Indice 7B + 5^{ème} boule : ici, pas de numéro non plus mais une phrase « à donner après le défi des ballons ». Vous devez donc garder l'indice et la boule sur vous pour les donner après le défi des ballons. Il faudra également prévoir quelques ballons de baudruche près de l'emplacement numéro 19 (prévoyez-en un peu plus que nécessaire au cas où certains ballons explosent).

Indice 9B : pas de numéro pour cet indice non plus mais une phrase « à donner après le défi de Freezer ». Vous devez donc le garder sur vous pour le donner après le défi de la « Freezer Danse ». Prévoyez de la musique (vous pouvez utiliser [une musique de Dragon Ball Z](#)) pour faire danser et bouger les enfants, arrêtez la musique et éliminez-les quand ils bougent, et ainsi de suite. Vous donnerez l'indice 9B au dernier joueur en jeu.

Toutes les informations pour l'utilisation de ces indices spéciaux sont également notées sur les indices en bas à droite, à la place du numéro de cachette.

4. Lancez le jeu : placez la lettre d'introduction de Son Goku, le premier indice et la fiche de localisation des indices (remplie) dans une enveloppe destinée aux enfants et appelez les joueurs : dites-leur que vous avez un courrier pour eux provenant de Son Goku.

Informations supplémentaires pour jouer à ce jeu

LES CARTES « FAUX » : à chaque fois que les joueurs se trompent pour la réponse d'un indice, ils tomberont sur une carte FAUX au lieu du prochain indice. Cela leur permettra de savoir qu'ils doivent réessayer de résoudre l'indice, mais ces cartes peuvent éventuellement être utilisées pour ajouter un défi au jeu en émettant une conséquence. Exemples de conséquences potentielles :

- Lorsqu'une carte est trouvée, un joueur doit être désigné par l'équipe (ou l'organisateur) et être écarté de la partie pendant 2 minutes (ou plus) et envoyé aux « Abysses ». Les Abysses sont une zone où ils peuvent attendre et s'asseoir avant d'être autorisés à rejoindre leur équipe.
- Pendant le jeu, vous pouvez aussi demander aux équipes ou joueurs qui ont obtenu une carte « FAUX ! » de terminer un défi afin de poursuivre la chasse. Vous trouverez des idées de défis enfants sur cette page : <https://www.jeuxetcompagnie.fr/idees-gages-enfants/>
- Vous pouvez aussi noter le nombre de cartes « FAUX ! » que chaque équipe / joueur obtient et offrir une récompense à l'équipe qui en aura eu le moins lors de la partie.

Si vous souhaitez économiser l'encre de votre imprimante, vous pouvez ne pas utiliser les cartes faux et laisser les emplacements de leurre vides ! Ces cartes sont là pour dire aux enfants qu'ils ne sont pas sur la bonne voie mais s'ils ne trouvent rien, ils comprendront également qu'ils ne sont pas au bon endroit !

COMMENT JOUER UNE VERSION COMPÉTITIVE EN ÉQUIPE :

Imprimez autant d'ensembles d'indices que vous avez d'équipes. Chaque équipe aura donc son propre jeu d'indices.

Vous devez également remplir une fiche de localisation des indices pour chaque équipe. Vous pouvez ainsi créer un parcours différent pour chaque équipe, alors que ce sont les mêmes indices. Cela empêchera les équipes de se suivre et / ou d'aller toutes au même endroit. Ainsi, par exemple, dans une équipe, la cachette pour l'indice n° 4 pourrait être la boîte aux lettres, tandis que pour l'autre équipe, l'emplacement pour la cachette n° 4 pourrait être le chêne dans le fond du jardin.

Pour économiser sur l'impression et ne pas avoir à trouver trop de nouvelles cachettes, vous pouvez utiliser les mêmes cartes « FAUX ! » pour toutes les équipes. Vous aurez juste besoin d'écrire les mêmes endroits pour ces cartes sur la fiche de localisation des indices. Il sera rare que des équipes se retrouvent au même endroit en même temps, et faites-en une règle, lorsqu'une équipe a trouvé une de ces cartes, elle la remet dans l'enveloppe et la replace là où ils l'ont trouvée pour les autres équipes.

Une fois que vous avez rempli et imprimé la fiche de localisation des indices de chaque équipe, vous devez cacher les indices de chaque équipe en conséquence. Je vous conseille de cacher les indices de chaque équipe indépendamment pour vous assurer de ne pas les mélanger.