

Dossier de presse



« Réform'Action »

Jeu coopératif

Réform'
action!



À partir de 8 ans et pour toute la famille

Union des Églises protestantes d'Alsace et de Lorraine





Présentation

Alerte générale ! Les trésors de la Réformation ont été volés et cachés dans une bibliothèque.

Deux équipes d'enquêteurs se lancent à la recherche de ces objets, pour les rapporter au Musée de la Réformation.

Le Directeur du musée (le meneur de jeu) pose des questions pour vérifier qu'ils sont bien des enquêteurs spécialistes des pièces anciennes et non les voleurs.

Les enquêteurs rencontrent aussi quelques obstacles mais sauront, ensemble, les surmonter : c'est la force du travail en équipe.

But du jeu

Le jeu est basé sur une **coopération** de tous les joueurs. Deux équipes sont à la recherche des objets emblématiques de la Réforme cachés dans une bibliothèque par des voleurs.

La mission des joueurs est de retrouver et de rassembler les objets volés dans une valise pour les restituer au Musée de la Réformation.

Le jeu situe l'action aujourd'hui et met les joueurs en situation de recherche de 8 objets volés.



Contenu



Contenu de la boîte de jeu

- 1 pion
- 16 dalles constituent le plateau de jeu
- 56 cartes de questions
- 8 objets symboliques de la réformation
- 10 cartons "obstacle"
- 6 cartons "dépannage"

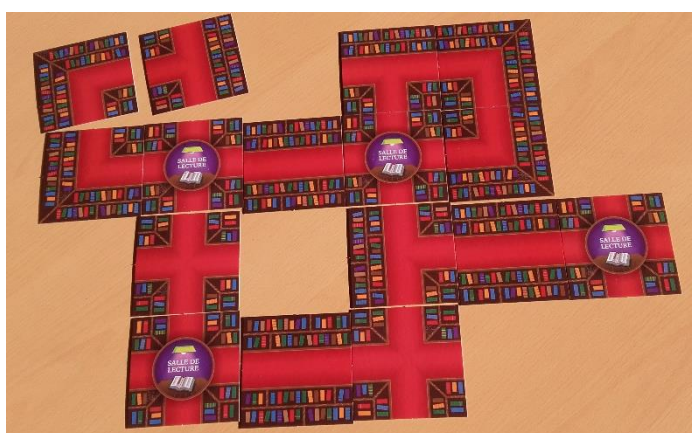
Taille de la boîte : 22 x 16 x 3 cm

Prix unitaire : 22,50 €



Le plateau de jeu

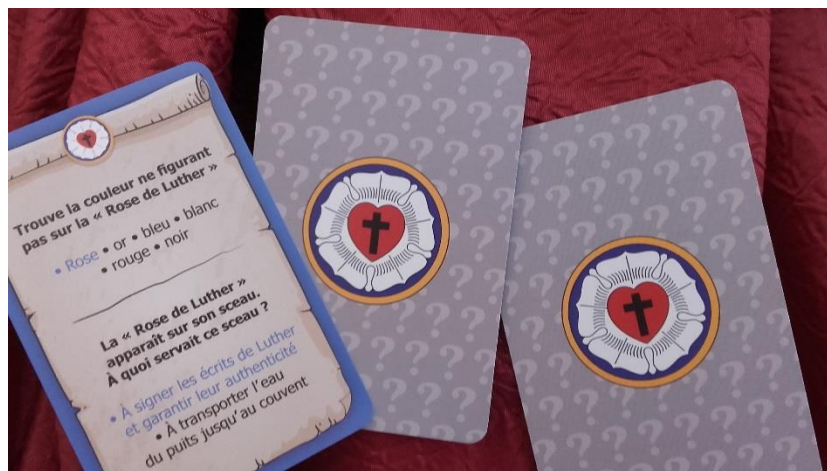
Chaque partie est unique : le jeu débute par la disposition du plateau de jeu. Ainsi, 16 dalles représentent un cheminement dans une bibliothèque et ses quatre salles de lecture. C'est là que les trésors sont cachés.





Les cartes questions

Les cartes « questions » sont en lien avec les objets volés. Elles sont proposées aux joueurs les plus âgés. Les réponses correctes sont imprimées dans la couleur bleue.





Les cartons

Les cartons sur fond rouge indiquent les obstacles. Ils ferment l'une des quatre portes de la salle de lecture. L'équipe décide en concertation quelle porte doit être fermée.

Les cartes « remèdes » sont sur un fond vert et remédient aux obstacles. Ces cartes ne sont utilisées qu'une fois et en concertation avec les membres de l'équipe.

Obstacles		Remèdes
et		
et		
et et		



La valise

La carte « valise » permet de rassembler les trésors de la Réformation. Les cartons symbolisant ces trésors se distinguent par leur fond bleu.



Les cartons sont mélangés aux cartons « Obstacles » et « Remèdes ».





La règle du jeu

Désigner un meneur de jeu.

Constituer deux équipes, équitablement réparties entre adultes et jeunes. S'il y a un seul enfant, il complète l'équipe la plus « forte » et on veillera à lui réserver une participation adaptée, par exemple « gardien de la valise violette ».

Chaque équipe place à tour de rôle les dalles cartonnées pour créer le plateau de jeu. Ce dernier est composé de 4 « salles de lectures » et de 12 cartons de « cheminement ». Veiller à ce que les cartes de cheminements ouvrent une voie vers les salles de lecture.

Mélanger tous les petits cartons. Les empiler, faces cachées, en les répartissant sur les quatre « salles de lecture ».

L'équipe comportant le plus jeune joueur commence.

Placer le pion dans l'une des salles de lecture.

Le meneur de jeu tire une carte « question » et lit une seule question en proposant les différentes réponses possibles (la couleur bleue représente la ou les bonnes réponses).

- Si la réponse de l'équipe est exacte retourner le carton du haut de la pile.
- Si c'est un objet symbolique (fond bleu), le ranger dans la valise.
- Si c'est un carton d'obstacle (fond rouge), décider ensemble, quelle sortie de la salle de lecture sera bloquée.
- Si c'est une carte de dépannage (fond vert), la garder en réserve, pour l'utiliser à partir du moment où tout cheminement sera impossible. Elle sera posée sur la carte obstacle par son équipe, lorsque viendra son tour de jouer.
- En cas de réponse inexacte, l'équipe reste sur place.

C'est au tour de l'autre équipe de jouer, avec le même pion, vers une autre salle de lecture.



Les variantes

Jeu à partir de 8 ans

Si tous les joueurs ont moins de 10 ans : jouer sans les cartes « question ». Le but du jeu est alors de compléter la carte « valise »

Si tous les joueurs sont des « experts » : jouer sans lire les réponses proposées sur les cartes « question ».

Si tous les joueurs aiment les défis : prévoir un pion par équipe et un dé.

Cette variante préserve l'aspect coopératif tout en valorisant les efforts de chaque équipe d'enquêteurs.

Chaque équipe lance le dé et avance son pion d'autant de pièces cartonnées.

La carte « question » est proposée seulement lorsque l'avancée selon le dé permet d'accéder pile à une salle de lecture : l'équipe choisit le chemin le plus approprié dans cet objectif. Un six au dé permet à l'équipe de rejouer.

Les trésors symboliques de la Réformation « retrouvés » restent en possession de l'équipe qui les a acquis.

En fin de partie, chaque équipe remet ses objets symboliques dans la valise pour restitution au Musée.





Conception

Conception par Laurence Gangloff et Catherine Ulrich

laurence.gangloff@uepal.fr – 03 88 25 90 53

catherine.ulrich@uepal.fr – 03 88 25 90 63

Illustrations d'Hugo Mairielle

hmairelle@hotmail.fr

Avec le soutien de l'Union des Églises protestantes d'Alsace et de Lorraine



Le jeu ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans



Jeu fabriqué en France



Diffusion



Union des Églises protestantes d'Alsace et de Lorraine

1b quai saint Thomas, 67081 Strasbourg Cedex
Tél : 03 88 25 90 35



22 rue de la Division Leclerc
67000 Strasbourg
Tél : 03 88 32 45 83



www.editions-olivetan.com



Librairie Chrétienne CLC - 24 avenue de la Marseillaise - 67000 STRASBOURG
Tél. : 03 88 36 41 32 - Fax : 03 88 35 10 21 - www.clcfrance.com



Librairie Chrétienne CLC - B.P 9 - 26216 MONTÉLIMAR Cedex
Tél. 04 75 90 20 50 - Fax : 04 75 90 40 04 - www.clcfrance.com