



CHASSE AU TRÈSOR MYTHOLOGIE

Ceci est un échantillon du jeu **Chasse au Trésor - Mythologie**, pour jouer en famille à partir de 9 ans. Cette initiation propose un extrait d'aventure avec 5 énigmes différentes du coffret de jeu complet.

Pour jouer, prends les 6 cartes illustrées sans regarder les textes au dos. Pose-les pour créer une seule image de 3 cartes de haut et 2 de large. La carte restante donne des informations utiles pour résoudre les énigmes. Le but est de **retrouver** les cartes Image dans le bon ordre jusqu'au bout !

Tourne cette carte pour découvrir ta mission...

hachette

ALPHABET GREC ANCIEN

Majuscule	Minuscule	Nom	Transcription
Α	α	Alpha	a
Β	β	Beta	b
Γ	γ	Gamma	g
Δ	δ	Delta	d
Ε	ε	Epsilon	é
Ζ	ζ	Dzêta	z
Η	η	Fêta	è
Θ	θ	Thêta	th
Ι	ι	Iota	i
Κ	κ	Kappa	k
Λ	λ	Lambda	l
Μ	μ	Mu	m
Ν	ν	Nu	n
Ξ	ξ	Xi	x
Ο	ο	Omicron	o
Π	π	Pi	p
Ρ	ρ	Rhô	r
Σ	σ ou ς	Sigma	s
Τ	τ	Tau	t
Υ	υ	Upsilon	y
Φ	φ	Phi	ph
Χ	χ	Khi	kh
Ψ	ψ	Psi	ps
Ω	ω	Omega	ô



Euryloque a choisi un bélier bien gras ! Il te demande de prendre une meule de fromage pour l'accompagner. « Mais attention, ne prends pas l'un des fromages consacrés à Poséidon ! Nous ne voulons surtout pas fâcher le dieu de la mer. En fait, si tu vois même un seul fromage avec son symbole sur l'étiquette, n'y touche pas. »

Va prendre un fromage qui ne porte pas malheur.

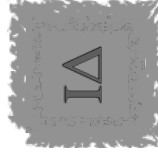
Bravo ! Tu as rapporté un fromage délicieux pour le dîner et la colère d'aucun dieu ne s'est abattue sur toi.

Cet échantillon de **CHASSE AU TRÉSOR - Mythologie** est terminé, et nous espérons qu'il t'a plu. La boîte complète contient 7 aventures uniques composées chacune de 12 cartes image avec des encres magiques, 3 cartes Indice et d'amusants outils de décodage !



Tu arrives près d'un jeune homme qui te dit : « Ulysse m'apprend les chiffres. Et pour ça, il m'a demandé d'aller lui chercher un objet, mais il m'a seulement écrit combien il y en a en tout. J'ai peur de me tromper, est-ce que tu peux m'aider ? »

Regarde le chiffre écrit en grec. Va là où tu vois exactement autant d'objets que ce chiffre.



Ulysse te remercie pour le rondin de bois qu'il rajoute au feu. Il te dit : « Va voir ce que fait Euryloque, il devait nous prendre un mouton pour le dîner. C'est l'homme de dos, il choisit un bélier. »

LES DIEUX

 Zeus, roi des dieux.
Ses frères et sœurs :

 Poséidon, dieu des mers.

 Héra, déesse du mariage et épouse de Zeus.

 Déméter, déesse des moissons.

 Hestia, déesse du foyer.

CHIFFRES GRECS ANCIENS

Ancien	Valeur	Ancien	Valeur	Ancien	Valeur
Α	1	Ι	10	Ρ	100
Β	2	Κ	20	Σ	200
Γ	3	Λ	30	Τ	300
Δ	4	Μ	40	Υ	400

Il y a beaucoup de choses à compter dans cette grotte, même les stalagmites ! Le jeune homme que tu devais aider s'est fatigué et s'en est allé jouer aux osselets avec un ami. Tu as enfin repéré un tas avec quatorze rondins de bois, et tu en prends un.

Tu demandes où est Ulysse, on te répond : « Facile, il écrit le nom de notre ville partout où il va : il le gratte au sol, il le grave dans le bois... Trouve ce nom et tu le trouveras ! »

Ulysse et ses compagnons ont gagné la guerre de Troie. Ils voyagent en bateau pour rentrer chez eux, à Ithaque, et ont fait escale sur une île. Ils ont besoin de ton aide.

Regarde l'image et rends-toi tout à fait au nord.

Lorsque tu arrives à destination, retourne la carte, et pour vérifier que c'est la bonne, regarde le code en haut de la carte, il doit à chaque fois être **identique** à celui qui est en bas de la carte précédente. Dans ce cas, à ce code-ci :



Aïe ! Tu as choisi un fromage consacré à Poséidon. Entends-tu déjà la colère du dieu de la mer ?

Heureusement, les énigmes de cet extrait du voyage d'Ulysse sont différentes de ce qui est dans la boîte complète. Tu as toutes tes chances d'aider Ulysse dans son aventure !

Découvre **CHASSE AU TRÉSOR - Histoire** : répare ta machine à remonter le temps avec l'aide de Léonard de Vinci ou Jeanne d'Arc !



COMMENT JOUER ?

MISE EN PLACE :

1. **Imprime** les trois pages et mets à part les deux pages représentant les cartes.
 - Si tu peux imprimer en mode recto / verso, tu peux essayer d'avoir les pages 1 et 2 l'une derrière l'autre (option « retourner sur les bords longs »).
 - Sinon, colle les deux premières pages de cartes dos à dos (mets bien de la colle sur la totalité de la surface et pas seulement autour).

2. Dans les deux cas (impression recto / verso ou collage), vérifie que ces deux cartes sont bien collées ou imprimées dos à dos : Si ce n'est pas le cas, recommence car le jeu ne marchera pas.

3. Découpe les 8 cartes le long des pointillés.

4. Prends les 6 cartes illustrées sans regarder les textes au dos.

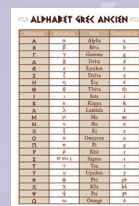
5. Pose-les comme un puzzle pour créer une seule grande image de 3 cartes de haut et 2 de large.

6. Il restera 2 cartes :

- Une qui t'indiquera la façon de jouer :



- Une qui te donnera des informations utiles pour résoudre les énigmes :



Le but du jeu est de retourner les cartes illustrées dans le bon ordre !
Tu peux jouer seul ou à plusieurs.

ALORS, BONNE PARTIE !

SI TU AS AIMÉ CE JEU, DÉCOUVRE AUSSI LE RESTE DE LA COLLECTION :

