



LA CARTE AU TRÉSOR 1ÈRE GUERRE MONDIALE



Jeu sérieux inspiré de Pina Pirata de Donald X Vaccarino



But du jeu :

Les joueurs doivent se débarrasser de leurs cartes en main pour gagner un morceau de la carte au trésor. (le trésor étant divisé en 4 parties).

Mise en place :

- Constituer une pioche face cachée avec les cartes action
- Constituer une pioche face cachée avec les cartes au trésor
- Retourner la première carte action, elle sera le point de départ du jeu
- Distribuer 4 cartes à tous les joueurs

Règles du jeu :

- Vous devez déposer sur la carte action de départ une carte de votre main qui lui correspond, sinon vous piochez une carte.
- Exemple : si la carte Triple Alliance est posée sur la table, je peux y déposer le nom d'un pays de l'Alliance.

Fin de la manche :

- Dès qu'un joueur n'a plus de cartes en main, il pioche 2 cartes trésor, il en choisit une qu'il garde devant lui
- Ensuite, il place l'autre carte face visible sur la table, les indications concernent tous les joueurs. Exemple : le joueur qui place une carte avec le nom d'un pays donne une carte au joueur de droite.

Fin de la partie :

- La partie s'achève lorsqu'un joueur a reconstitué sa carte au trésor

Nathalie Thomas
Collège Cousteau
Bertincourt

David Thomas
Collège Savary
Gouzeaucourt

TROISIEME

FOSSÉ
CREUSÉ
POUR SE
PROTEGER
11
NOVEMBR
E 1918

1ÈRE GUERRE MONDIALE

TROISIEME



LES TRANCHÉES

1ÈRE GUERRE MONDIALE

TROISIEME



L'ASSAUT

1ÈRE GUERRE MONDIALE

TROISIEME

ROYAUME
-UNI
4161
NINJ
82
28 JUN

1ÈRE GUERRE MONDIALE

TROISIEME



ARMISTICE

1ÈRE GUERRE MONDIALE

TROISIEME



ATTENTAT DE SARAJEVO

1ÈRE GUERRE MONDIALE

TROISIEME

RUSSIE
DÉCLENCHE
MENT DE LA
GUERRE

1ÈRE GUERRE MONDIALE

TROISIEME



LES POILUS

1ÈRE GUERRE MONDIALE

TROISIEME



TRIPLE ENTENTE

1ÈRE GUERRE MONDIALE

TROISIEME

11
NOVEMBRE
1918
ALLEMAGNE

1ÈRE GUERRE MONDIALE

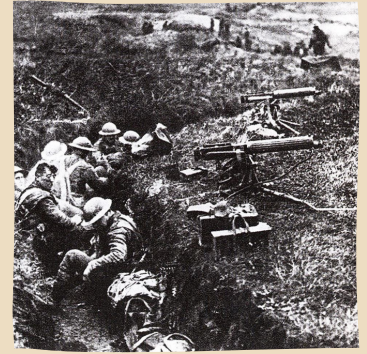
TROISIEME



TRIPLE ALLIANCE

1ÈRE GUERRE MONDIALE

TROISIEME



GUERRE DE POSITION

1ÈRE GUERRE MONDIALE

TROISIEME

GUERRE
DEFENSIVE
AUTRICHE
HONGRIE

1ÈRE GUERRE MONDIALE

TROISIEME

GUERRE
OFFENSIVE
FRANCE

1ÈRE GUERRE MONDIALE

TROISIEME

ITALIE
FRANCE

1ÈRE GUERRE MONDIALE

TROISIEME

FRONT
GUERRE DE
MOUVEMENT

1ÈRE GUERRE MONDIALE

TROISIEME

SOLDATS
ZONE DE
COMBATS

1ÈRE GUERRE MONDIALE

TROISIEME

FOSSE CREUSÉ
POUR SE
PROTEGER
FIN DES
COMBATS

1ÈRE GUERRE MONDIALE

TROISIEME

POILUS

GUERRE DE
POSITION

1ÈRE GUERRE MONDIALE

TROISIEME

FRONT

ALLEMAGNE

1ÈRE GUERRE MONDIALE

TROISIEME

NOVEMBRE
11
1918

FRANCE-
ROYAUME-
UNI- RUSSIE

1ÈRE GUERRE MONDIALE

TROISIEME

SARAJEVO

ATTAQUE DE
LA TRANCHEE
EN ENNEMIE

1ÈRE GUERRE MONDIALE

TROISIEME

ALLEMAGNE
ET SES ALLIES

D'ATTENTE
DES ASSAULTS

1ÈRE GUERRE MONDIALE

TROISIEME

FRANCE ET
SES ALLIES

SURNOM DES
COMBATTANTS

1ÈRE GUERRE MONDIALE

TROISIEME

ALLEMAGNE ITALIE
AUTRICHE-HONGRIE

SOLDATS
DES
TRANCHEES

1ÈRE GUERRE MONDIALE

TROISIEME

28 JUIN 1914

ZONE DES
COMBATS

1ÈRE GUERRE MONDIALE

TROISIEME

TRANCHEE

NOVEMBRE
11
1918

1ÈRE GUERRE MONDIALE

TROISIEME

8161 IX 11

ALLIES DE
LA RUSSIE

1ÈRE GUERRE MONDIALE

TROISIEME

28 VI 1914

ALLIES DE
L'ITALIE

1ÈRE GUERRE MONDIALE

TROISIEME

SORTIR DE SA
TRANCHEE POUR
ATTQUER
L'ENNEMI

SIGNÉ À
RETHONDES

1ÈRE GUERRE MONDIALE

TROISIEME

GUERRE DE
MOUVEMENT

SIGNÉ À
RETHONDES

1ÈRE GUERRE MONDIALE

TROISIEME

ASSASSINAT
D'UN PRINCE
AUTRICHIEN

D'ATTENTE
DES ASSAULTS

1ÈRE GUERRE MONDIALE

TROISIEME

GARDER LE
TERRITOIRE
SANS
RECULER

LA TRANCHEE
DE
L'ENNEMI
ATTAQUE

1ÈRE GUERRE MONDIALE

TROISIEME

ATTENTAT

SOLDATS
DES
TRANCHÉES

1ÈRE GUERRE MONDIALE

TROISIEME

FRANCE-R-UNI
ET RUSSIE

11
NOVEMBRE
1918

1ÈRE GUERRE MONDIALE

TROISIEME

ALLEMAGNE ITALIE
AUTRICHE-HONGRIE

TRANCHEE

1ÈRE GUERRE MONDIALE

Recto



<p>REGLE : A CHAQUE FOIS QUE VOUS JOUEZ UNE CARTE AVEC LE NOM D'UN PAYS, DONNEZ UNE DE VOS CARTES AU JOUEUR DE GAUCHE</p>	<p>REGLE : A CHAQUE FOIS QUE VOUS JOUEZ UNE CARTE AVEC LE NOM D'UN PAYS, LE JOUEUR À VOTRE GAUCHE VOUS DONNE UNE CARTE DE SA MAIN</p>	<p>REGLE : LES CARTE AVEC DES IMAGES SONT DES JOKERS</p>	<p>REGLE : A CHAQUE FOIS QUE VOUS JOUEZ UNE CARTE ARMISTICE, LE JOUEUR SUIVANT PASSE SON TOUR</p>
<p>REGLE : A CHAQUE FOIS QUE VOUS JOUEZ UNE CARTE AVEC UNE DATE, TOUS LES JOUEURS DONNENT LEUR MAIN AU JOUEUR À LEUR GAUCHE</p>	<p>REGLE : A CHAQUE FOIS QUE VOUS JOUEZ UNE CARTE AVEC UNE DATE, L'ORDRE DU JEU CHANGE DE SENS</p>	<p>REGLE : SI VOTRE DERNIÈRE CARTE EST L'ARMISTICE, VOUS AVEZ GAGNÉ</p>	<p>REGLE : SI VOUS AVEZ 5 CARTES EN MAIN, VOUS POUVEZ EN DÉFAUSSER UNE</p>

Verso

Recto



REGLE :

VOUS DEVEZ JOUER UNE CARTE SUPPLÉMENTAIRE À VOTRE TOUR, SI VOUS NE LE POUVEZ PAS, VOUS PIOCHEZ UNE CARTE

REGLE :

A CHAQUE FOIS QUE VOUS JOUEZ UNE CARTE ALLIANCE, LE JOUEUR À VOTRE GAUCHE PIOCHE UNE CARTE

REGLE :

QUAND VOUS PIOCHEZ UNE CARTE AVEC LE NOM D'UN PAYS, DONNEZ LA AU JOUEUR À VOTRE DROITE

REGLE :

A CHAQUE FOIS QUE VOUS JOUEZ UNE CARTE AVEC UNE DATE, TOUS LES JOUEURS DONNENT LEUR MAIN AU JOUEUR À LEUR DROITE

Verso