

NOTICE DU JEU

« SAVOIR-FAIRE D'HIER - MÉTIERS D'AUJOURD'HUI »



REMPART
MISSION PATRIMOINE

LE JEU

Le jeu « Savoir-faire d'hier, métiers d'aujourd'hui » vous permet de découvrir de manière ludique les métiers du patrimoine et leurs outils. Les 4 types de cartes offrent à chacun une chance de gagner, expérimenté-e ou non !

- 1 DESSINE
- 2 DEVINE
- 3 IMITE
- 4 ESQUIVE

BUT DU JEU

Pour remporter la partie, votre équipe doit être la première à obtenir six cartes. Mais attention, vous devez avoir au moins une carte de chaque type !

Il s'agit d'un but indicatif ! Il est possible de choisir un autre objectif en fonction du temps dont vous disposez, du nombre de joueurs, de leur âge ou de leur expertise.

PRÉPARATION DU JEU

Imprimez les cartes du jeu sur le site REMPART, découpez-les puis regroupez les cartes par thématique. Vous devez ainsi former 4 tas de 10 cartes chacun. Munissez-vous ensuite d'un dé pour commencer à jouer.

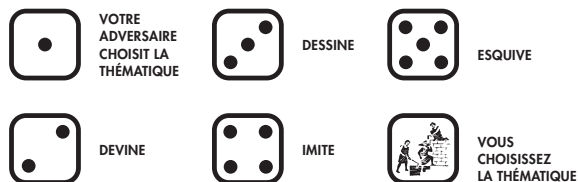
Vous pouvez également imprimer le dé REMPART et l'assembler pour jouer si vous n'en possédez pas ou simplement mélanger les cartes pour vous constituer une pioche.

Le premier joueur de la partie est la dernière personne à avoir visité un château ou un musée. (Si vous y étiez tous ensemble, c'est le joueur le plus jeune qui débute).

COMMENT JOUER ?

Le jeu « Savoir-faire d'hier, métiers d'aujourd'hui » se joue en équipe. Vous pouvez former deux, trois, quatre équipes selon le nombre de joueurs que vous êtes, il n'y a pas de restriction ! Il faut juste veiller à ce que le nombre de joueurs par équipe soit équilibré.

Lorsque c'est à vous de jouer, lancez le dé. Le score détermine la thématique à jouer. (Le logo REMPART vaut pour un 6.)



Prenez la carte du paquet correspondant. Votre équipe doit réussir à trouver le mot écrit dessus en 30 secondes. Vous devez respecter certaines règles en fonction du type de carte.

Votre équipe a le droit de faire autant de propositions qu'elle le souhaite.

Dès que votre équipe a trouvé la bonne réponse, vous posez la carte face visible devant vous. Votre équipe obtient ainsi une carte. C'est ensuite à une autre équipe de jouer.

Vous pouvez ajuster le temps des réponses en fonction de l'âge des joueurs et de la difficulté voulue !

RÈGLE ALTERNATIVE POUR 2 OU 3 JOUEURS

Si vous souhaitez profiter du jeu à 2 ou 3 joueurs, vous pouvez tenter l'expérience collaborative !

Choisissez au hasard 4 cartes de chaque type. À tour de rôle, essayez de faire deviner à votre ou vos coéquipiers tous les mots inscrits, toujours en respectant les règles classiques. Contrairement à la version classique, vous ne jouez pas les uns contre les autres, mais les uns avec les autres pour tenter de faire le meilleur score possible !

Comptez ensuite votre score pour connaître votre résultat :

4 POINTS ET MOINS :
LES APPRENTIS

Vous découvrez le monde du Patrimoine et ses métiers. Prenez le temps de lire les fiches métiers sur le site de REMPART pour en apprendre plus et retentez votre chance pour faire un meilleur score !

5 À 8 POINTS :
LES CONNAISSEURS

Vous commencez à vous y connaître en métiers du Patrimoine. Pensez à identifier les métiers que vous ne connaissiez pas et essayez d'en apprendre plus pour faire encore mieux la prochaine fois.

9 À 12 POINTS :
LES PROFESSIONNELS

Les métiers du Patrimoine sont une passion pour vous ! Vous n'avez presque plus rien à apprendre, mais relisez bien les cartes sur lesquelles vous avez trébuché pour progresser davantage.

13 À 16 POINTS :
LES EXPERTS

Bravo ! Les métiers du Patrimoine n'ont plus de secrets pour vous ! À ce stade là, il ne vous reste plus qu'à mettre vos talents en application sur les chantiers REMPART !



EXPLICATION DES CARTES



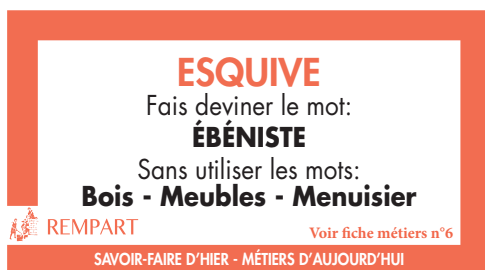
CARTES DESSINE

Vous devez dessiner le mot indiqué sur la carte tout en respectant les consignes particulières énoncées s'il y en a.



CARTES DEVINE

Lisez l'énigme inscrite sur la carte. La carte est validée dès que l'une des réponses possibles est prononcée par votre équipe.



CARTES ESQUIVE

Vous devez faire deviner le mot sans utiliser les mots interdits inscrits sur la carte. En plus de ces mots, il n'est pas possible de dire une partie du mot à faire deviner (exemple : Charpente pour « Charpentier »), des mots de la même famille, des traductions ou des abréviations.

Il est conseillé de se placer avec un membre d'une autre équipe pour qu'il puisse vérifier l'usage ou non des mots interdits. Si vous utilisez un mot interdit, vous défaussez immédiatement la carte et le tour passe à une autre équipe.



CARTES IMITE

Vous devez faire deviner le mot en imitant le métier indiqué sur la carte. Il est conseillé de se mettre debout face aux membres de son équipe.

**À VOUS DE JOUER ENTRE AMIS OU EN FAMILLE,
ET À BIENTÔT SUR NOS CHANTIERS !**

**N'HÉSITÉS PAS À CONSULTER LES FICHES MÉTIERS
CORRESPONDANTES AUX RÉPONSES,
ACCESSIBLES SUR LE SITE DE REMPART :**