

BARBAROSSA



Descriptif

Composition détaillée du jeu

- 1 plateau de jeu
- 6 magiciens (les grands pions)
- 6 chapeaux magiques (les pions moyens)
- 6 pions d'elfes (les petits pions)
- 6 blocs de pâte à modeler
- 18 maléfices (pions noirs)
- 20 flèches
- 6 crayons
- 1 dé

Auteur(s) - éditeur

Klaus Teuber - KOSMOS

Public concerné

A partir de 12 ans

Nombre de joueurs

De 3 à 6



Niveau - pré requis

Intermédiaire

Objectif général

Chacun doit réaliser un objet en pâte à modeler qui ne soit pas trop facilement ou trop difficilement identifiable par les autres, il s'agit seulement de faire une ébauche. Les autres doivent alors deviner quels sont les objets ébauchés en posant des questions pertinentes, en formulant des hypothèses et en retenant les différentes réponses.

Thème(s) ou compétences mis(es) en oeuvre

- Imagination/créativité
- Oral
- Vocabulaire
- Raisonnement logique /déduction
- Observation
- Mémorisation
- Concentration

Durée possible d'utilisation

75 minutes



Résumé de la règle

A l'aide de pâte à modeler chaque joueur conçoit des énigmes sous formes d'objets à identifier. Pour découvrir en premier ce que représente ces « œuvres », les joueurs peuvent poser des questions à leurs auteurs. Toute la difficulté de Barbarossa c'est de concevoir des objets qui ne soient ni trop faciles, ni trop difficiles à découvrir : en effet, vous serez pénalisés si vos objets sont trop vite (ou jamais) découverts...

Retours d'expériences et remarques

Règle du jeu complexe : ne vous découragez pas, il y a beaucoup d'éléments à prendre en compte mais une fois qu'on les a intégrés ça vaut le coup.

Jeu original et intéressant mais assez long à mettre en place.

Prévoir d'acheter de la pâte à modeler en supplément