

LA VENGEANCE DE SAINT CYRIAQUE - RÈGLES DU JEU



60 minutes +
10 minutes de mise en place du jeu



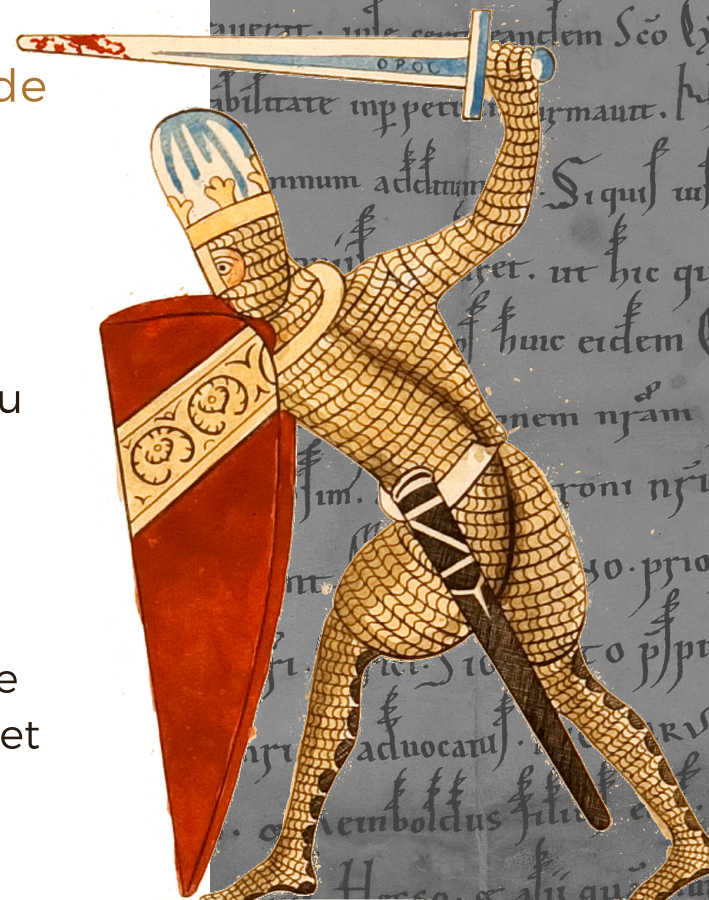
6 équipes en compétition



Être la première équipe à trouver le remède
capable de soigner le chevalier Otton.

1122 : alors qu'un conflit financier l'oppose
à un chevalier, Otton,
l'abbé d'Altorf rapporte l'intervention surnaturelle du
saint patron de l'abbaye, Saint Cyriaque,
qui punit le chevalier récalcitrant en le frappant,
justice divine, de claudication !

Mais, dans sa grande clémence, Saint Cyriaque propose
au chevalier Otton de faire pénitence, de payer la dîme et
de résoudre 6 énigmes qui lui permettront de
trouver l'antidote à son mal !





LA VENGEANCE DE SAINT CYRIAQUE

RÈGLES DU JEU - 2

Pour l'aider à résoudre ces énigmes, le chevalier Otton s'entoure des meilleurs spécialistes des **arts libéraux** (grammaire, rhétorique, dialectique, arithmétique, géométrie, astronomie, musique), dont vous faites partie.

Ces spécialistes viennent de 6 seigneuries différentes :

- La seigneurie de Lichtenberg (équipe 1)
- La seigneurie d'Andlau (équipe 2)
- La seigneurie de Ribeaupierre (équipe 3)
- La seigneurie de Ferrette (équipe 4)
- La seigneurie d'Altkirch (équipe 5)
- La seigneurie de Thann (équipe 6)

But du jeu :

Les représentants des différentes seigneuries doivent trouver les réponses aux 6 énigmes et découvrir le mystérieux mot à 6 lettres qui ouvrira le cryptex, où se trouve le remède.

Pour obtenir la récompense, il leur faudra, il vous faudra, être les plus rapides.

Pour cela, vous disposez d'une heure ! Si vous échouez, le pauvre chevalier Otton restera handicapé à tout jamais et la honte s'abattra sur votre seigneurie !!!



LA VENGEANCE DE SAINT CYRIAQUE - RÈGLES DU JEU - 3



Préparation du jeu :

- Disposer les tables en 6 îlots.
- Départager les élèves en 6 équipes.
- Placer les 6 cartes énigmes sur chaque îlot en fonction du niveau souhaité (cycle 3 : vert ; cycle 4 : rouge). Soit 36 cartes énigmes, à placer sur 6 îlots.
- Placer le cryptex à la vue de tous.
- Une fois les élèves installés, mettre la vidéo explicative en route (clé USB ou [en ligne](#)).

Déroulement du jeu :

- Chaque seigneurie doit résoudre les 6 énigmes pour trouver le mot mystère ouvrant le cryptex.
- Les énigmes peuvent se résoudre dans n'importe quel ordre.
- Chaque énigme correspond à une des 6 lettres du mot mystère.
- Il vous faut reconstituer le mot mystère, qui permettra d'ouvrir le cryptex contenant le remède du chevalier.

