

Médiévales en Dombes

LE JEU DE PISTE

Les Petits Aventuriers et l'Appel des héros

Nom:



5-12 ANS

DURÉE : 2H



NOUS AVONS BESOIN DE TOI

**HÉROS, TA MISSION COMMENCE ICI, AVEC SIX ÉPREUVES À RÉUSSIR !
CHERCHE TROIS OBJETS MAGIQUES, ET TOUT DEVIENDRA FANTASTIQUE !
LE MOT SECRET, TU TROUVERAS, ET VERS LE TRÔNE TU T'EN IRAS.
LÀ, TU SERAS ADOUBÉ, ET TON COURAGE SERA CÉLÉBRÉ !**

**DEPUIS TRÈS LONGTEMPS, LA MAGIE A DISPARU... MAIS TOI, LE HÉROS TANT ATTENDU, TU PEUX TOUT CHANGER ! POUR SAUVER LE ROYAUME, TU DEVRAS RELEVER DES DÉFIS, TROUVER DES OBJETS CACHÉS ET PERCER DES SECRETS OUBLIÉS. DES MERCENAIRES AVEC DES FANIONS COLORÉS SONT CACHÉS DANS LE FESTIVAL POUR T'AIDER DANS TA MISSION.
ES-TU PRÊT À PARTIR À L'AVENTURE ? LE DESTIN DU ROYAUME EST ENTRE TES MAINS !**

LIEUX A EXPLORER



- LE MARCHÉ
- LE CAMPMENT
- LA COUR DES MIRACLES
- LE PUIIS DES SECRETS
- LA SALLE DU TRÔNE

OBJETS MAGIQUES



3 objets requis

- ÉCUSSON DU CHEVALIER
- GRAINE MAGIQUE
- PARCHEMIN ANCIEN
- RUBAN DE DESTINÉE
- SYMBOLE SONORE
- CLÉ DE BOIS
- PLUME ENCHANTÉE
- AUTRE OBJET MYSTÉRIEUR :

PERSONNAGES RENCONTRÉS



- L'APOTHAICAIRE
- LES ARCHERS
- LES CHEVALIERS
- LE MARCHAND RUSÉ
- LE MARCHAND GÉNÉREUX
- LE MARCHAND FARCEUR
- LE CALLIGRAPHE
- LES CRÉATURES
- LE CONTEUR OU MAGICIEN
- LES DANSEUSES
- LES MUSICIENS

MOT DE PASSE ROYAL



EMPLACEMENT : ~~~~~

MOT DE PASSE : ~~~~~

ÉPREUVES RÉUSSIES



- TIR A L'ARC
- DUEL CHEVALERESQUE
- PARCOURS A L'AVEUGLE
- DANSE EN RYTHME
- DEVINETTE OU ÉNIGME
- ÉPREUVE DE MÉMOIRE OU L'ÉCOUTE
- AUTRE :

DERNIÈRE ÉTAPE



- JE ME RENDS A LA SALLE DU TRÔNE
- JE MONTRE MES OBJETS MAGIQUES
- JE DONNE LE MOT DE PASSE ROYAL
- LE ROI M'ADOUBE CHEVALIER-ÈRE

Bravo, tu es devenu le héros de Châtillon !

Renseignements et informations à la taverne (numéro 7 - plan des animations)