

Assiégés !



A l'origine du projet...

« Assiégés ! » est le fruit de la **collaboration** entre l'association Castelroc et l'éditeur Game Partners.

L'association Castelroc basée en Occitanie, a sollicité Game Partners pour **concevoir et développer** un jeu permettant de rendre plus attrayant l'accueil des familles mais aussi des groupes scolaires lors de la visite du château.



L'objectif du jeu « Assiégés ! » est de faire découvrir au public l'époque médiévale, en particulier la vie des forteresses occitanes au 13^{ème} siècle.

La découverte se fait de manière **ludique**, et la **pédagogie** est au cœur de cette collaboration.



L'enseignement au cœur du projet

C'est un jeu amusant et stimulant qui trouve sa place dans les **structures d'accueil du public** comme les châteaux et sites médiévaux.

Il est un compagnon idéal pour les **professeurs de primaire et de collège**, en particulier pour les classes de CM1 et de 5^{ème} qui étudient le Moyen-Age.

« Assiégés ! » est un jeu tout à fait adapté pour y jouer en **famille** dès 8 ans.

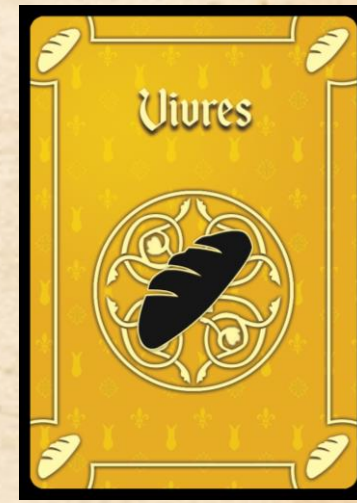
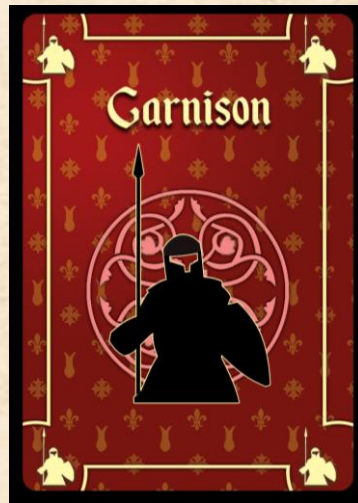
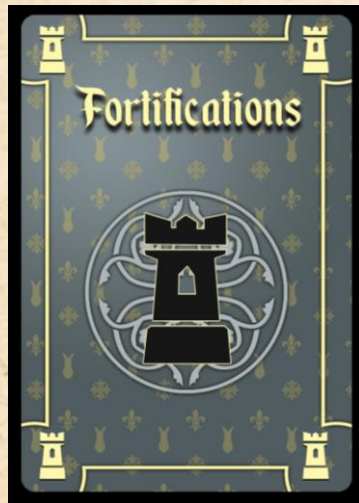
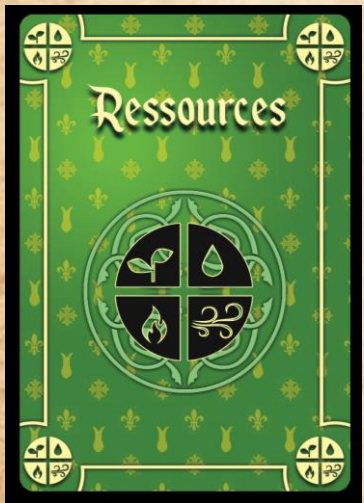
Il offre une très bonne entrée en matière pour découvrir les métiers, les technologies et le contexte spirituel de l'époque médiévale.



Principe du jeu

« Assiégés ! » est un **jeu collaboratif**, dans lequel les joueurs ne s'affrontent pas, mais coopèrent pour élaborer les meilleures défenses possibles pour la forteresse de leur seigneur.

Les défenses de la forteresse sont organisées en **6 thématiques** qu'ils vont devoir développer au fil du jeu en un temps limité.



Le jeu est prévu pour **3 à 5 joueurs**, et une partie dure environ **30 minutes**.

Déployer une thématique

Les joueurs vont d'abord se répartir la responsabilité des thématiques, puis les développer le plus possible pendant la partie.

Comme dans chaque thématique, la carte thématique « *Spiritualité* » présente le « plan » des 12 cartes à déployer pour qu'elle soit complète.

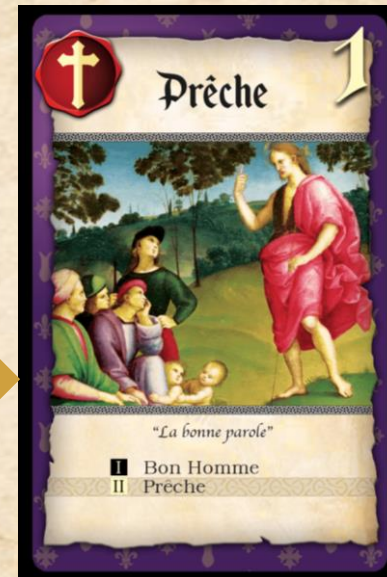
4 cartes peuvent être posées sans conditions et sont en tête de liste.



Par exemple, la carte « *Bon Homme* » peut être posée sans condition.

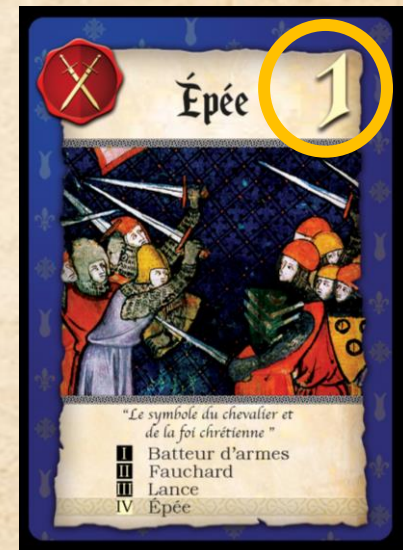


Une fois la carte « *Bon Homme* » posée, la carte « *Prêche* », pourra être posée à son tour.



Comment gagner ?

Certaines cartes, une fois posées, permettent de marquer des points indiqués en haut à droite de la carte.

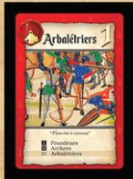


Chaque point marqué permettra à la forteresse de tenir un jour de siège.

Pour gagner, les joueurs doivent développer des défenses permettant de tenir au minimum 40 jours.

Un glossaire pour aller plus loin dans l'apprentissage...

Glossaire



ARBALÉTRIERS: Malgré la faible cadence de son tir, 4 à 5 tirs par minute, l'arbalétrier était craint pour la puissance de son arme pouvant aller jusqu'à 350 livres, soit trois fois plus qu'un arc. L'arbalète était si destructrice, que le Pape en interdit l'utilisation entre chrétiens.

ARC: Il existe de nombreuses pointes de flèches, perce maille, assommoir, sifflante, tranchante, incendiaire, à barbillons, etc. Avec une cadence de 12 flèches par minute et une portée de 300m, l'arc résiste bien à l'arbalète durant tout le moyen âge.



ARCHERS: Redoutés individuellement depuis les invasions barbares des Huns, les archers ne s'organisent en unité qu'à partir du XI^{VI}e siècle avec les terribles longbow men anglais. Jusque-là, l'arc a plutôt une mission de soutien réservée au non combattants.

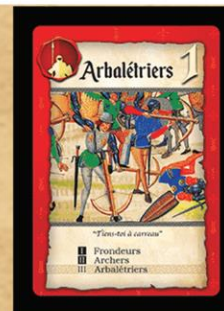
ARMURIER: Ces artisans fabriquent les armures les plus simples comme les "jaques", vestes faites de multiples couches de tissus, jusqu'aux cottes de plaques composées de lames de métal recouvertes de cuir, en passant par les cottes de mailles ou d'écailles.



6

Pour une meilleure compréhension et un apprentissage de qualité, nous avons intégré un **glossaire** dans les règles du jeu. L'objectif de ce document est de présenter et d'expliquer les termes utilisés dans le jeu.

Ce support sera utile aux **professeurs**, aux **encadrants**, aux **parents**, mais aussi aux **enfants**, pour apprendre des nouveaux mots et leurs significations.



ARBALÉTRIERS: Malgré la faible cadence de son tir, 4 à 5 tirs par minute, l'arbalétrier était craint pour la puissance de son arme pouvant aller jusqu'à 350 livres, soit trois fois plus qu'un arc. L'arbalète était si destructrice, que le Pape en interdit l'utilisation entre chrétiens.