

De 2 à 4 joueurs (et plus...) ; dès 10 ans, et pour toute la famille !

Contenu :

1 fichier « Plateau de jeu »
1 fichier « Règles du jeu »
1 fichier « Explications des cartes de jeu »
1 fichier « Records »
1 fichier « Cartes de jeu »

Non inclus et besoin pour jouer :

1 dé
Un pion par joueur

Les cartes de jeu seront à imprimer en recto-verso et à découper.

But du jeu :

Etre le premier à arriver sur la case :

A

Mise en place :

Installer le plateau de jeu et mettre les pions sur la case :

D

Disposer les fiches « Explication des cartes de jeu » à côté du plateau ; celles-ci vous aideront à faire correctement les actions que vous piocherez.

Mélanger les cartes de jeu et placez-les à côté du plateau de jeu, par thématique et face cachée.

Pour savoir quel joueur va débiter la partie, effectuez un shi-fu-mi (pierre-feuille-ciseau) ; en cas de partie à 3 joueurs ou plus, vous pouvez utiliser une élimination directe avec finale. Le joueur gagnant commence et l'on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Fonctionnement du jeu :

Le joueur lance le dé et avance sur les cases avec son pion du nombre indiqué par le dé.

S'il tombe sur une case : , il pioche une carte « Défi ». Il lit ce qui est marqué dessus et doit effectuer l'action.

S'il réussit, il peut noter son score (nombre de répétitions ou temps) sur la fiche « Records » (pour essayer de le battre les prochaines fois).

S'il tombe sur une case : , il pioche une carte « Force ». Il lit ce qui est marqué dessus et doit effectuer l'action.

S'il tombe sur une case : , il pioche une carte « Défi ». Il lit ce qui est marqué dessus et doit effectuer l'action.

S'il tombe sur une case : , il pioche une carte « Défi ». Il lit ce qui est marqué dessus et doit effectuer l'action.

Si un joueur ne parvient pas à réussir l'action, il recule de 5 cases. Une fois l'action terminée, le joueur remet sa carte au-dessous de la pile.

Bon jeu !