



JEU DE CARTES

RÈGLES DU JEU

Avant de partir à la conquête du Fort, lis attentivement les instructions avec un adulte (cf. cartes ÉPREUVES).

BUT DU JEU

Parcours les cellules du Fort et défie les Maîtres.
Seul le bon mot code te permettra d'accéder à la salle du trésor et de gagner les boyards du Fort.

CONTENU :

100 cartes :

A - 3 cartes PRISON

B - 24 cartes CLÉ

C - 52 cartes INDICE

D - 8 cartes DUEL

E - 6 cartes JOKER

F - 7 cartes MOT CODE

1 sablier

1 règle du jeu



Une partie se joue à 2 joueurs minimum.

Si vous êtes plus de 3 joueurs, vous devrez former des équipes (3 équipes max).

La règle du jeu présente des parties en équipe. Dans le cas de parties à 2 ou 3 joueurs, chaque joueur représente une équipe.

MISE EN PLACE

Mélange les cartes CLÉ puis les cartes INDICE et place les 2 pioches ainsi que les cartes DUEL au centre des joueurs.

Note : la pioche CLÉ est composée de : 2 cartes BONUS CLÉ, 6 cartes ÉNIGME, 16 cartes ÉPREUVE.

La pioche INDICE est composée de : 2 cartes BONUS INDICE, 16 cartes ÉNIGME, 34 cartes ÉPREUVE.

Distribue à chaque équipe 2 cartes JOKER.

Avant de commencer la partie

Chaque équipe pioche une carte MOT CODE, puis demande à l'équipe adverse un chiffre entre 1 et 5. Ce chiffre désignera le mot code sur la carte.

DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu est divisé en 3 parties :

1. La quête des CLÉS, dans laquelle les équipes doivent récolter 3 clés chacune.
2. La quête des INDICES, dans laquelle les équipes doivent récolter des indices afin de trouver leur MOT CODE.
3. Le DUEL final qui permet aux équipes d'affronter les Maîtres et de gagner la partie.

Qui commence ?

Le plus jeune.

À ton tour :

L'équipe adverse pioche une carte correspondant à la partie en cours et l'autre équipe réalise l'action demandée. Une fois l'action terminée si l'équipe a gagné elle prend la carte et la pose devant elle, sinon la carte doit être replacée sous le paquet de cartes correspondant. C'est ensuite à l'équipe suivante de jouer.

LES DIFFÉRENTES CARTES

CARTES BONUS :

Elles permettent à l'équipe de gagner immédiatement une clé ou un indice.

CARTES ÉNIGME :

Dans le cas d'une partie en équipe, l'équipe dont c'est le tour décide quel membre réalisera l'épreuve.

1/ Un des adversaire pioche une carte ÉNIGME, puis demande au joueur un chiffre au hasard entre 1 et 3. Ce chiffre désignera l'énigme à poser.

L'adversaire lit l'énigme à voix haute.

2/ Le joueur a 30 secondes (le temps du sablier) pour donner sa réponse, et dispose d'un nombre illimité de propositions.

Il n'y a pas de prisonnier à la fin des 30 secondes.

Si le joueur trouve la bonne réponse il fait gagner une clé ou indice à son équipe.

CARTES ÉPREUVE :

Dans le cas d'une partie en équipe, l'équipe dont c'est le tour décide quel membre réalisera l'épreuve.

1/ L'adversaire pioche une carte ÉPREUVE, la lit à haute voix et prépare l'épreuve selon les instructions inscrites sur la carte.

2/ Il retourne ensuite le sablier, puis lance le top départ.

Si le joueur réussit l'épreuve il fait gagner une clé ou indice à son équipe.

Note : certaines épreuves nécessitent un peu de matériel* (pièces de monnaie, stylo...). Si tu n'as pas les éléments demandés, change de carte.

*Non inclus.



Le sablier

Indique combien de fois il faut retourner le sablier au cours de l'épreuve.

Par exemple : pour une épreuve de 30 secondes, il faut retourner le sablier 1 fois; pour une épreuve d' 1 minute il faut le retourner 2 fois, etc...

Attention à bien surveiller le sablier et à le retourner lorsque les 30 secondes sont écoulées, si nécessaire.

Rapidité exigée !

Durant la récolte des clés et des indices, si un joueur pense ne pas pouvoir finir une épreuve à temps il doit « sortir » avant la fin du sablier en criant, « JE SORS ! ».

Dans le cas d'une partie en équipe, les autres membres de l'équipe doivent lui rappeler d'arrêter l'épreuve lorsqu'il ne lui reste plus assez de temps en lui criant : « SORS ! ».

Les prisonniers

Si le joueur oublie de dire « JE SORS » avant le temps imparti, il est fait prisonnier. L'équipe place alors la carte PRISON devant elle et passera son prochain tour de jeu.

CARTES JOKER :

Elles te permettent de décider de changer d'épreuve une fois que cette dernière a été énoncée.

Attention : chaque carte JOKER n'est utilisable qu'une fois au cours du jeu et elles ne pourront pas être jouées une fois une épreuve commencée.



PARTIE I : QUÊTE DES CLÉS

Dans la première partie du jeu, les équipes doivent récupérer 3 clés.

Dès qu'une épreuve ou une énigme est remportée, l'équipe garde la carte et la pose devant elle.

Fin de la première partie :

La première partie se termine pour l'équipe qui a récolté ses 3 clés. Elle peut alors commencer la deuxième partie.

La première partie continue pour les autres équipes qui ne les ont pas encore récoltées.



PARTIE II : QUÊTE DES INDICES

Dans cette partie, les équipes doivent collecter les indices qui leur permettront de découvrir leur MOT CODE. Chaque équipe a donc un MOT CODE différent à découvrir.

Le déroulement du jeu est le même que dans la première partie, mais cette fois-ci les épreuves ou les énigmes permettent de gagner des indices.

Dès qu'une épreuve ou énigme est remportée, l'adversaire révèle un indice à l'équipe qui l'inscrit au fur et à mesure sur une feuille. Les indices doivent être donnés dans l'ordre.

Dans le cas d'une partie avec 3 équipes, les indices sont donnés à l'équipe située à sa droite.

Fin de la deuxième partie :

La deuxième partie se termine pour l'équipe qui pense avoir trouvé son MOT CODE. Elle doit alors attendre son prochain tour pour demander en DUEL les Maîtres.



PARTIE III : LE DUEL

Avant de commencer le DUEL, l'équipe décide quel membre affrontera les Maîtres pour accéder à la salle du trésor.

Note : L'équipe adverse désigne qui sera le Maître du DUEL.

En cas d'égalité ou si l'équipe perd, elle refera un nouveau duel au prochain tour, jusqu'à ce qu'elle le remporte.

Lorsque l'équipe a remporté le DUEL, elle propose son MOT CODE.

Si le MOT CODE n'est pas le bon, l'équipe doit reprendre la quête des indices.

FIN DE LA PARTIE

Le jeu se termine pour la première équipe qui arrive à gagner un duel et donne le bon MOT CODE.



Attention !

0-3

Présence de petites pièces.
Danger d'étouffement.



Il est recommandé de bien enlever toutes les attaches en plastique et autres éléments de protection ne faisant pas partie du jouet avant de le donner à l'enfant. Informations à conserver. Les couleurs et décorations peuvent varier.

Fabriqué en Chine

© 2020 Adventure Line Productions

ALP

Adventure Line
PRODUCTIONS

We are Banijay

2

Lansay

112 quai de Bezons
95100 Argenteuil - FRANCE
www.lansay.fr