



RÈGLES DU JEU

CONTENU :

1 plateau, 3 pions tête de tigre et 3 socles, 16 clés, 1 jeu de mémoire, 11 bâtonnets, 6 Boyards, 1 dé, 1 sablier de 30 secondes, 1 bloc MOT CODE, 166 cartes (60 cartes ÉPREUVE, 8 cartes JUGEMENT, 30 cartes ÉNIGME, 36 cartes MOT CODE, 32 cartes DUEL)

MISE EN PLACE DU JEU

Une partie se joue à 2 joueurs minimum. Nous vous recommandons de constituer des équipes à partir de 4 joueurs (3 équipes maximum).

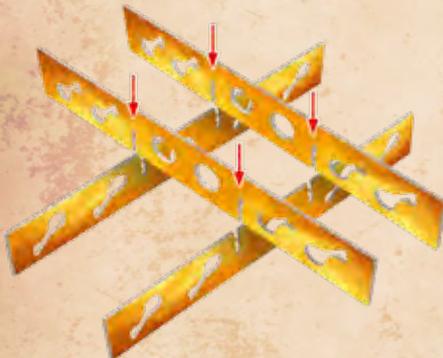
La règle du jeu présente une partie en équipe. Dans le cas de parties à 2 ou 3 joueurs, chaque joueur représente une équipe.

• Déplie le plateau de jeu. Sépare les cartes de la façon suivante :

- les cartes ÉPREUVE
- les cartes JUGEMENT
- les cartes ÉNIGME
- les cartes MOT CODE
- les cartes DUEL

Mélange chacune des catégories de cartes et place-les à côté du plateau.

- Défaix tous les éléments (les pions, les clés, les pièces du jeu de mémoire, les bâtonnets et les Boyards) de la planche prédécoupée.
- Chaque équipe choisit un pion (à monter en mettant le tigre en carton sur son socle) et le place sur la case « DÉPART ».
- Monte les séparateurs de rangement de la planche prédécoupée (voir schéma ci-dessous) et place-les dans le fond de la boîte.
- Chaque équipe prend un stylo, non fourni.



BUT DU JEU :

Atteindre en 1^{er} la SALLE DU TRÉSOR en donnant son MOT CODE afin de récolter les Boyards et ainsi remporter la partie !

AVANT DE COMMENCER LA PARTIE :

Chaque équipe prend une feuille du bloc MOT CODE et pioche une carte MOT CODE.

Les éléments restants seront ensuite rangés dans la boîte grâce aux séparateurs.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

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. La SALLE DU TRÉSOR qui permet aux équipes de donner leur MOT CODE.

QUI COMMENCE ?

Chaque équipe lance le dé. Celle qui fait le plus petit score commence la partie.



À CHAQUE TOUR :

L'équipe lance le dé et déplace son pion d'autant de cases que le nombre de points indiqué sur le dé, en suivant le sens des flèches indiqué sur le plateau. Plusieurs pions peuvent se retrouver sur une même case.

L'équipe réalise l'action demandée. Une fois l'action terminée, la carte doit être replacée sous le paquet de cartes correspondant. C'est ensuite à une autre équipe de jouer.



CASES ÉPREUVE :

Elles permettent de gagner des clés ou des indices.

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 prépare selon les instructions inscrites sur la carte et la lit à haute voix.

2/ L'adversaire retourne ensuite le sablier, puis il lance le top départ.

Le sablier



Présent sur la carte ÉPREUVE, il est indiqué le nombre de fois qu'il faut le retourner.

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.



La tête de tigre

Présente sur la carte ÉPREUVE, elle est indiquée pour préciser le nombre de joueurs qui participent à l'épreuve (1 ou 2 joueurs).

Rapidité exigée !

Durant la récolte des clés et des indices, si une équipe pense ne pas pouvoir finir une épreuve à temps elle doit « sortir » avant l'écoulement complet 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 ! ».

De plus, les joueurs doivent réaliser une épreuve chacun à leur tour. Le joueur doit être désigné avant de prendre connaissance de l'épreuve.

Les prisonniers

Si l'équipe oublie de dire « JE SORS » avant le temps imparti, elle est faite prisonnière. L'équipe place alors son pion sur la case PRISON.

Au tour suivant, l'équipe place son pion sur la case SALLE DU JUGEMENT.

1/ Un des adversaires pioche une carte JUGEMENT et la lit à voix haute. Il prépare le défi selon les indications inscrites sur la carte.

2/ Le joueur qui n'est pas sorti à temps effectue le défi :

- S'il remporte le défi, l'équipe est libérée. Elle attend le prochain tour pour lancer le dé et reprendre la quête des clés ou des indices.
- S'il échoue, il replace son pion sur la case PRISON et retente sa chance au prochain tour en suivant les mêmes étapes.



CASES ÉNIGME :

Elles permettent de gagner des clés ou des indices.

1/ Sur chaque carte ÉNIGME, il y a une énigme pour les enfants et une énigme pour les adultes. L'équipe choisit le niveau le plus adapté en fonction de ses membres. Un des adversaires pioche une carte ÉNIGME et lit à voix haute l'énigme correspondante.

2/ L'équipe a 30 secondes pour donner sa réponse et ainsi gagner une clé ou un indice. Elle dispose d'un nombre illimité de propositions.

L'adversaire doit faire attention à bien surveiller le temps écoulé.

3/ L'adversaire donne la bonne réponse à l'équipe si elle n'a pas su répondre à l'énigme.



CASES DUEL :

Elles permettent à 2 joueurs de s'affronter en duel pour gagner des clés ou des indices.

1/ Dans le cas d'une partie en équipe, avant de piocher une carte, l'équipe dont c'est le tour désigne l'un de ses membres, qui réalisera le duel et qui choisira son adversaire.

2/ Le joueur pioche une carte DUEL et la lit à voix haute.

- S'il remporte le duel, il gagne une clé ou un indice.

- En cas de victoire de l'adversaire, ce dernier remporte une clé ou un indice.

- En cas d'égalité lors du duel, chaque équipe remporte une clé ou un indice.

PARTIE I : LES CLÉS

Dans la première partie du jeu, les équipes doivent récupérer 3 clés. Dès qu'une épreuve, un duel ou une énigme est remportée, l'équipe gagne une clé.

Fin de la première partie

La première partie se termine pour l'équipe qui a récolté ses 3 clés.

Elle continue pour les autres équipes qui ne les ont pas encore récoltées.

PARTIE II : LES INDICES

Dans cette partie, les équipes doivent collecter des 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 les épreuves, énigmes ou duels, permettent de gagner des indices.

Dès qu'une épreuve, énigme ou duel est remporté, l'adversaire révèle un indice à l'équipe qui l'inscrit au fur et à mesure sur sa feuille.

Attention : les indices doivent être donnés dans l'ordre.

Quand l'équipe pense avoir trouvé le MOT CODE, l'équipe l'écrit dans la case correspondante.

Dans le cas d'une partie avec 3 équipes, les indices référents au MOT CODE 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 rejoindre la SALLE DU CONSEIL.

Pour cela, elle peut se rendre sur la case de la SALLE DU CONSEIL même si, après avoir lancé le dé, elle a obtenu un chiffre supérieur au nombre nécessaire pour l'atteindre.

PARTIE III :

LA SALLE DU CONSEIL :

Dans la SALLE DU CONSEIL, un membre de l'équipe affronte les Maîtres pour avoir accès à la SALLE DU TRÉSOR.

Le déroulement du jeu est le même que pour une case DUEL sauf que l'équipe qui remporte le duel déplace son pion dans la SALLE DU TRÉSOR.

Note : en cas d'égalité ou si l'équipe perd, elle reste sur la case SALLE DU CONSEIL jusqu'à ce qu'elle remporte un duel.

En aucun cas l'adversaire ne peut gagner de clé ou d'indice lors de ces duels.

LA SALLE DU TRÉSOR :

Lorsque l'équipe a remporté le duel dans la SALLE DU CONSEIL, elle accède immédiatement à la SALLE DU TRÉSOR.

L'équipe propose son MOT CODE. Si le MOT CODE n'est pas le bon, l'équipe utilise la sortie de la SALLE DU TRÉSOR pour reprendre la quête des indices.

FIN DE LA PARTIE

La partie est gagnée et se termine lorsque la 1^{ère} équipe arrive à la SALLE DU TRÉSOR et donne le bon MOT CODE.



Attention !



Présence de petites pièces. Danger d'étouffement.

Informations à conserver. Les couleurs et décorations peuvent varier.

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.



CE

2

ALP
Adventure Line
PRODUCTIONS
We are Banjany

REF. 75028

Lansay

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

© 2022 Adventure Line Productions