

FAMILIAL

Dès 12 ans

De 2 à 6 joueurs

ou 2 équipes de joueurs

CONTENU :


- 1 plateau de jeu
- 396 cartes
- 6 pions



INFORMATION :
CE JEU CONTIENT
3 PAQUETS DE CARTES

RÈGLES DU JEU

PRÉPARATION DE LA PARTIE

- Mettez à part les 6 cartes bonus, puis mélangez bien l'ensemble des cartes des 3 paquets pour n'en former qu'un. Il est important de bien les mélanger pour que les types de cartes similaires ne se retrouvent pas à côté pendant la partie. Placer ensuite les cartes dans leur boîtier.
- Dépliez le plateau. Choisissez de jouer individuellement ou en équipes puis posez les pions choisis sur la case départ du plateau ayant comme symbole : 

LES CARTES

Toutes les cartes ont 4 couleurs de questions au verso, relatives aux couleurs des cases du plateau (jaune, rose, bleu et vert).

IL EXISTE 4 TYPES DE CARTES DIFFÉRENTES :

• CARTES ILLUSTRÉES (x 155)

Recto : illustration.

Verso : 4 questions sont relatives à la/les photo(s) du recto.



• CARTES THÈMES (x 115)

Recto : nom du thème de la carte.

Verso : les 4 questions (ou les 4 réponses) sont liées au thème. Il faut donc bien l'avoir en tête pour trouver la réponse !



• CARTES ALÉATOIRES (x 120)

Recto : point d'interrogation.

Verso : les 4 questions concernent des séries, émissions TV ou films qui n'ont pas de rapport entre eux. Elles ont été sélectionnées aléatoirement.



• CARTES BONUS (x 6)

Voir les règles en équipe.



RÈGLES DU JEU

2 types de règles du jeu sont exposées ci-après :

- Jouer à 2 équipes : c'est l'idéal s'il y a assez de joueurs et différentes générations dans chaque équipe (joueurs jeunes et moins jeunes).
- Jouer individuellement : il y aura alors plus de compétition entre les joueurs. C'est l'idéal si l'âge des joueurs est à peu près le même et s'il y a 2 à 4 joueurs seulement (à noter que jouer individuellement à 6 est aussi possible).

RÈGLES POUR JOUER EN ÉQUIPE

Les joueurs se répartissent en 2 équipes. Chaque équipe prend 3 cartes bonus différentes. Vous décidez quelle équipe commence. Un joueur de l'équipe qui ne commence pas sera le « maître du jeu » pendant ce premier tour. Le maître du jeu doit changer à chaque tour dans l'équipe qui ne joue pas.

DÉROULEMENT DU JEU

Le maître du jeu prend la dernière carte, celle au fond de la boîte contenant les cartes, et montre la photo (ou nom du thème ou point d'interrogation). Les cartes Bonus « couper le son » ou « zapping » peuvent alors éventuellement être jouées (voir ci-après le paragraphe « Cartes Bonus »).

Le maître du jeu pose la première question de la carte (jaune), si l'équipe adverse répond correctement, son pion va sur la prochaine case jaune du plateau.

Les questions suivantes sont ensuite posées, dans l'ordre de la carte. À chaque bonne réponse, l'équipe peut avancer son pion sur la prochaine case de couleur correspondant à la question.

Si l'équipe répond bien aux 4 questions à la suite, son pion se trouve forcément sur une case verte. Le maître du jeu repose alors la carte dans sa boîte, mais tout devant cette fois. Les rôles des 2 équipes sont alors inversés.

- En cas de mauvaise réponse :

Si l'équipe dont c'est le tour donne une mauvaise réponse, le maître du jeu pose alors la même question aux joueurs de sa propre équipe. Si la réponse est correcte, ils peuvent déplacer leur pion sur la prochaine case dont la couleur correspond à celle de la question. S'ils ne répondent pas correctement, le maître du jeu lit la bonne réponse à voix haute.

S'il reste des questions sur la carte, c'est ensuite dans tous les cas à l'équipe adverse au maître du jeu de reprendre son tour.

CARTES « BONUS »

Il y a 3 cartes bonus, utiles uniquement pour ce mode « Équipes » et utilisables une fois seulement pour chaque équipe. Une fois la carte jouée, elle doit être mise de côté (dans la boîte de jeu par exemple).



CARTE « COUPER LE SON »

Permet d'imposer le silence au joueur de votre choix de l'équipe adverse, pendant toutes les questions de la carte piochée. Il est conseillé d'utiliser ce bonus quand on sait que le joueur connaît bien la série/film ou émission évoquée. Cette carte doit être jouée aussitôt que la carte questions est piochée et montrée aux joueurs

par le maître du jeu. Les autres joueurs de l'équipe adverse peuvent bien entendu répondre aux questions.



CARTE « ZAPPING »

Permet à l'équipe de prendre une autre carte si le recto de celle piochée par le maître du jeu adverse ne les inspire pas (utilisée souvent pour les cartes illustrées si le visuel n'est pas reconnu). Elle doit être jouée aussitôt que la carte est piochée par le maître du jeu et que le recto est visible.



CARTE « AVANCE RAPIDE »

Permet à l'équipe de passer à la prochaine question de la carte s'ils n'aiment pas la question, et l'équipe du maître du jeu ne peut pas répondre à la question passée. Elle peut être jouée à n'importe quel moment du tour de l'équipe.

CASES SPÉCIALES DU PLATEAU



• Symbole pause

Si un pion s'arrête sur une case « Pause » pendant le tour de son équipe, l'équipe perd son tour et la carte est remise dans la boîte (rien ne se passe si ce n'était pas le tour de l'équipe).



• Symbole haut-parleur

Si un pion s'arrête sur cette case, le maître du jeu pose alors la prochaine question de la carte à tous les joueurs (ou la question de la prochaine carte si le tour est fini). Le joueur le plus rapide à répondre permet alors à son équipe d'avancer son pion sur la case de couleur correspondante. Le jeu reprend ensuite son cours normal.

FIN DE LA PARTIE

Lorsqu'une équipe doit avancer son pion mais qu'il n'y a plus de case de la bonne couleur entre son pion et l'arrivée, elle met son pion sur la case arrivée, ayant comme symbole :



En suivant les règles énoncées précédemment, une équipe est déclarée gagnante dès qu'elle répond correctement à une question alors que son pion est sur le logo du jeu (peu importe la couleur de la question).

RÈGLES POUR JOUER EN SOLO

Le plus jeune joueur commence et le joueur à sa droite est le maître du jeu pour ce premier tour.

DÉROULEMENT DU JEU

Le maître du jeu prend la dernière carte, celle au fond de la boîte contenant les cartes, et montre la photo (ou nom du thème ou point d'interrogation) au joueur à sa gauche, dont c'est le tour.

Il pose la première question de la carte (jaune), si le joueur répond correctement, son pion va sur la prochaine case jaune du plateau.

Les questions suivantes sont ensuite posées, dans l'ordre de la carte. À chaque bonne réponse, le joueur peut avancer son pion sur la case de couleur correspondant à la question.

S'il répond bien aux 4 questions à la suite, son pion se trouve obligatoirement sur une case verte. Le maître du jeu repose alors la carte dans sa boîte, mais tout devant cette fois. C'est alors le joueur dont c'était le tour qui devient maître du jeu et interroge le joueur suivant, à sa gauche.

• En cas de mauvaise réponse :

Si le joueur dont c'est le tour donne une mauvaise réponse, le maître du jeu pose alors la même question au joueur suivant, à la gauche de celui ayant mal répondu. Si la réponse est correcte, il peut déplacer son pion sur la prochaine case dont la couleur correspond à celle de la question. Sinon c'est encore au joueur à sa gauche, et ainsi de suite de tenter de répondre. Si aucun n'y parvient, le maître du jeu lit la bonne réponse à voix haute.

S'il reste des questions sur la carte, c'est ensuite dans tous les cas au joueur à gauche du maître du jeu de reprendre son tour.

CASES SPÉCIALES DU PLATEAU



• Symbole pause

Si un joueur arrête son pion sur une case « Pause » pendant son tour, il perd son tour et la carte est remise dans la boîte (rien ne se passe si ce n'était pas son tour).



• Symbole haut-parleur

Si un pion s'arrête sur la case « haut-parleur », le maître du jeu pose alors la prochaine question de la carte à tous les joueurs (ou la question de la prochaine carte si le tour est fini). Le joueur le plus rapide à répondre peut alors avancer son pion sur la case de couleur correspondante. Le jeu reprend ensuite son cours normal.

FIN DE LA PARTIE

Lorsqu'un joueur doit avancer son pion mais qu'il n'y a plus de case de la bonne couleur entre son pion et l'arrivée, il place son pion sur la case arrivée, ayant comme symbole :



En suivant les règles énoncées précédemment, un joueur est déclaré vainqueur dès qu'il répond correctement à une question, alors que son pion est sur la case du logo du jeu .

À RETENIR

Si vous avez encore quelques doutes concernant la compréhension des règles, voici quelques points importants à retenir :

- Il n'y a pas besoin de dé pour avancer
- Il est fréquent qu'un pion saute plusieurs cases d'un coup
- La couleur de la case où se trouve votre pion, ne détermine pas la couleur de la question à laquelle vous devez répondre, c'est l'inverse ! La couleur de la réponse que vous avez trouvée vous indique sur quelle case vous positionner.



ATTENTION ! Ne convient pas aux enfants de moins de trente-six mois. 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.

ACHTUNG! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Enthält Kleinteile. Erstickengefahr Information aufbewahren. Farben und Muster können variieren. Es wird empfohlen, alle Kunststoffstecker und andere Schutzteilchen, die kein Bestandteil des Spielzeugs sind, zu entfernen, bevor das Spielzeug dem Kind gegeben wird.

WAARSCHUWING! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Bevat kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar. Bewaar de informatie. De kleuren en versieringen kunnen variëren. Het wordt aanbevolen om alle plastic bevestigingen en beschermingsonderdelen die geen deel uitmaken van het speelgoed te verwijderen voordat u het aan het kind geeft.



Lansay

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

REF. 75038