



LE GRAND JEU FAMILIAL !

PRÉSENTATION

Ce jeu comprend 2 436 questions de connaissances conçues par classes, du CP au COLLÈGE et 336 énigmes et défis pour tous. Une catégorie SPÉCIAL PARENTS permet aux plus grands de jouer en compagnie des plus jeunes, à égalité de chances. Pour tous, un seul but : répondre correctement aux questions et relever tous les défis !

MATÉRIEL

1 plateau de jeu ; 1 dé ; 6 pions.
240 cartes dont : 36 cartes défis ;
30 cartes énigmes ; 174 cartes questions-réponses.

RÈGLE DU JEU

BUT DU JEU

Le premier joueur qui atteint la case ARRIVÉE et qui répond correctement à une question de la catégorie choisie par ses adversaires remporte la partie.

PRÉPARATION

Placez les cartes en huit tas :

HISTOIRE
MATHS/FRANÇAIS
CITOYENNETÉ
DÉCOUVERTE DU MONDE
LOISIRS
ANIMAUX
DÉFIS
ÉNIGMES

Préparez quelques feuilles blanches et un crayon pour les défis dessin. Chaque joueur choisit un pion qu'il place sur la case DÉPART. Le joueur qui a obtenu le plus grand score au dé commence. Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Ravensburger

LE GRAND JEU FAMILIAL !

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur lance le dé et avance son pion du nombre de points obtenu. Selon la case sur laquelle il s'arrête, il répond à une question, résout une énigme ou relève un défi.

LES CASES QUESTIONS

Lorsque le joueur s'arrête sur une case QUESTION, son voisin de droite prend la carte correspondante et lui pose la question adaptée à son niveau.

- Cases DÉCOUVERTE DU MONDE
- Cases HISTOIRE
- Cases LOISIRS
- Cases ANIMAUX
- Cases CITOYENNETÉ
- Cases MATHS/FRANÇAIS

- Si le joueur répond **correctement** ou **relève le défi**, il avance du nombre de points indiqué sur la carte. Puis c'est au tour du joueur suivant.
- **Dans le cas contraire**, le joueur reste sur la case et c'est au tour du joueur suivant.



LES CASES ÉNIGMES

Lorsque le joueur s'arrête sur une case ÉNIGME, son voisin de droite prend la carte correspondante, il choisit l'une des deux énigmes et la lui pose.



LES CASES DÉFIS

Lorsque le joueur s'arrête sur une case DÉFI, il prend lui-même la carte et choisit :

Soit un DÉFI ACTION, le joueur choisit une des consignes et relève le défi.

Soit un DÉFI DESSIN, le joueur doit faire deviner le mot en respectant la consigne.

Celui qui trouve la solution avance également son pion du nombre de points indiqué sur la carte.

FIN DE LA PARTIE

Lorsqu'un joueur atteint ou dépasse la case ARRIVÉE, il doit répondre à une question de connaissances sur un thème choisi par ses adversaires.

- **S'il réussit, il gagne la partie.**
- **Sinon, il reste sur la case ARRIVÉE et pourra à nouveau tenter sa chance au tour suivant.**

POUR UNE PARTIE À DEUX

La partie se joue de la même façon sauf pour les cases DUELS. Les 2 joueurs se posent, chacun leur tour, une question thématique s'ils ont le même niveau ou une énigme s'ils n'ont pas le même niveau. Le premier joueur qui ne réussit pas à répondre à une question a perdu.



LES CASES SOURIRES

Le joueur répond à une question de connaissances **sur le thème de son choix**.



LES CASES GRIMACES

Le joueur répond à une question de connaissances **sur un thème choisi par ses adversaires**.



LES CASES DUELS

Le joueur qui s'arrête sur une case DUEL choisit un autre joueur à affronter.

Un troisième joueur lit une question parmi les 6 THÉMATIQUES, si les deux joueurs ont le même niveau ou une ÉNIGME, si les deux joueurs n'ont pas le même niveau.



Découvrez aussi
la collection
**des jeux
des incollables !**



Jeux Ravensburger S.A.S.
21, rue de Dornach
F-68120 Pfastatt
www.ravensburger.com

Ravensburger

233950