



Règles du jeu en français, page 1

Auteur : Arne Lauwers. Illustrations d'Eugene.

Durée d'une partie : 15 à 40 minutes. Nombre de joueurs : à partir de 2 joueurs. Age : à partir de 6 ans.

Contenu de la boîte : 9 cartons, 2 dés (1 dé à couleurs, 1 dé à points), 100 cartes à épreuve, les règles du jeu et un sablier.

But du jeu

Les joueurs doivent remplir des épreuves qui consistent à trouver des objets. Chaque épreuve réussie rapporte 1 point. Le premier qui totalise 6 points* gagne la partie.

(* Nous vous conseillons de choisir en fonction du nombre de joueurs et du temps disponible entre 4 et 10 points à totaliser. Plus vous serez nombreux à jouer, plus vous limiterez le nombre d'objets à trouver.)

Préparation

Sortez les grands cartons de la boîte et composez un grand carré de 3 cartons sur 3. Ces cartons forment le plateau de jeu.




Triez les cartes à épreuve par couleur et disposez les trois piles de cartes à côté du plateau.

Comment se joue une partie ?

- 🌀 Le plus jeune des joueurs commence et l'on procède ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.
- 🌀 Lancez le dé à couleurs. Tirez une carte à épreuve correspondant à la couleur que vous venez d'obtenir au dé : vert, bleu ou rouge.
- 🌀 Déposez ensuite la carte sur la table de façon à ce que tout le monde puisse voir l'épreuve.
- 🌀 Voici les trois types d'épreuves que vous pouvez avoir à accomplir :

Vert : En solo. Les cartes vertes correspondent à des épreuves que le joueur qui aura tiré la carte devra accomplir **tout seul, sans l'aide de personne**. Il s'agit toujours d'épreuves contre la montre. Le joueur doit trouver entre 1 et 6 objets, tels que décrits sur la carte à épreuve, dans le temps imparti.

- 🌀 Le joueur lit tout haut son épreuve et la dépose ensuite sur la table de façon à ce que tout le monde puisse la lire. Si la

carte l'indique, le joueur doit, déplacer  , retourner  ou tourner  les cartons qui forment le plateau de jeu.

- 🌀 Le joueur lance maintenant le dé à points. Le nombre de points indique le nombre d'exemplaires de l'objet qu'il doit trouver avant que le sablier ne soit entièrement écoulé.
- 🌀 Retournez le sablier : le joueur commence aussitôt à chercher.
- 🌀 Le joueur a réussi son épreuve s'il parvient à trouver le nombre d'objets demandés avant que le sablier ne soit vide.

Rouge: Qui dit mieux ? Tous les joueurs ont le droit de participer aux épreuves rouges. Tout le monde peut enchérir à tour de rôle. C'est le plus offrant qui tentera l'épreuve.

Project

Règles du jeu en français, page 2

👉 Le joueur qui a tiré la carte lit tout haut l'épreuve et la dépose ensuite sur la table de façon à ce que tout le monde puisse

la lire. Si la carte l'indique le joueur doit déplacer , retourner  ou tourner  les cartons qui forment le plateau de jeu.

👉 Maintenant, tous les joueurs peuvent enchérir à tour de rôle. Concrètement : le 1^{er} joueur annonce qu'il trouvera 4 objets, par exemple. Le 2^e joueur a deux possibilités : soit il offre plus, soit il passe son tour. Puis, c'est au tour du 3^e joueur et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient eu la possibilité d'enchérir.

👉 Le plus offrant tente l'épreuve.

👉 Retournez le sablier : le plus offrant commence aussitôt à chercher.

👉 Le joueur gagne l'épreuve s'il parvient à trouver le nombre d'objets qu'il a annoncé avant que le sablier ne soit vide.

Bleu : Le premier qui... Tous les joueurs peuvent participer aux épreuves bleues qui sont des épreuves de rapidité. Sur chaque carte bleue figure un objet unique. Autrement dit, cet objet ne figure qu'une seule fois sur un des 9 cartons du jeu. Par exemple : le premier qui trouvera la raquette de tennis.

👉 On ne lit pas les épreuves bleues, on les retourne d'un coup de sorte que tout le monde puisse visualiser en même temps

l'objet à trouver. Si la carte l'indique, le joueur doit déplacer , retourner  ou tourner  les cartons qui forment le plateau de jeu.

👉 Le premier qui trouve l'exemplaire unique le fait savoir en criant bien fort et en le désignant.

👉 Il ne faut **pas de sablier** pour les épreuves bleues.

👉 Si vous avez rempli correctement votre épreuve, vous recevez la carte à épreuve en question. Chaque carte à épreuve donne droit à 1 point. Si le joueur n'a pas réussi son épreuve, la carte retourne au bas de la pile.

Fin & gain de la partie

Lorsque vous avez fini de jouer, c'est au tour du joueur suivant et ainsi de suite. Le premier qui totalise 6 points remporte la partie.

Remarques

👉 *Si vous êtes nombreux à jouer et/ou s'il y a beaucoup d'enfants jeunes, vous pouvez modifier le nombre de points à totaliser pour le gain de la partie. Nous vous conseillons de choisir entre 4 et 10 points à totaliser.

👉 Attention ! Certaines cartes portent des instructions : déplacer , retourner  ou tourner  les cartons de jeu. Vous devez le faire avant d'entamer l'épreuve.

👉 En cours de partie, il est interdit de couvrir les cartons de jeu avec les mains ou une autre partie du corps.

Bon amusement ! Pour en savoir plus, rendez-vous sur : www.projectxgame.com