

RÈGLES DU JEU

Âge : 11+

2 à 4 joueurs

Temps : 20 minutes

CONTENU :

- 1 plateau de jeu
- 10 pions
- 1 dé
- 172 cartes Questions
- 8 cartes Malus
- 8 cartes Bonus
- 10 cartes Héros
- Jetons ressources
- 1 livret de réponses aux questions - 1 livret des règles du jeu

INTRODUCTION :

Dans ce jeu, vous allez incarner un chef de tribu dans une époque médiévale (on appelle les chefs de tribus « héros » car ils possèdent des pouvoirs). Vous vivez paisiblement, sans conflit avec les autres tribus. Cependant, votre île est menacée par une immense tempête, prévue depuis des siècles. Tout le monde se prépare à partir... Mais avant, il faut récupérer les ressources demandées. Vous devenez alors ennemis avec les autres tribus : vous devez sauver la vôtre ! Il faut faire vite, avant que les autres tribus ne prennent toutes les ressources avant vous.

BUT DU JEU :

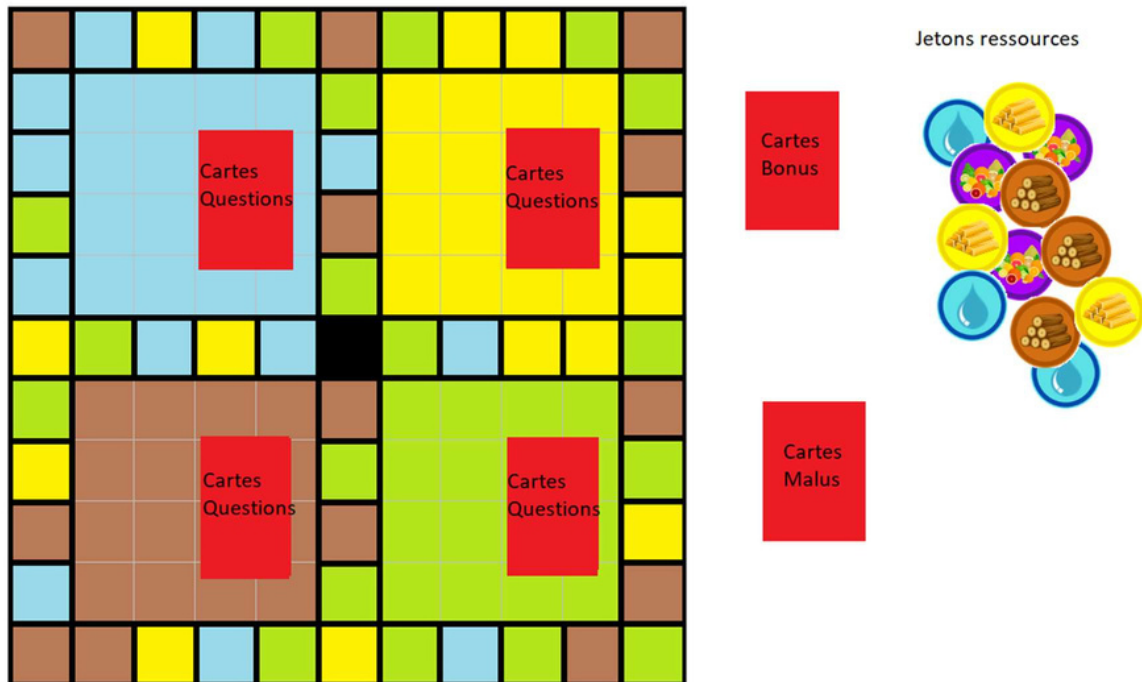
Être le premier à récolter toutes les ressources demandées.

MISE EN PLACE :

Chaque joueur choisit un pion et le place sur la case départ au centre du plateau.
Mélangez les cartes Questions et posez-les aux endroits correspondants.
Mélangez les cartes Bonus et Malus et posez-les à côté du plateau de jeu. Placez les jetons ressources à côté du plateau de jeu.

REMARQUE : vous mettrez les cartes défaussées face visible, à côté du plateau de jeu.

Chaque joueur reçoit une carte héros, piochée au hasard.



JOUEZ :

Tous les joueurs lancent le dé. Celui qui fait le plus grand nombre commence. Puis, il faut tourner dans le sens des aiguilles d'une montre.

À votre tour, lancez le dé et avancez votre pion d'autant de cases qu'indiqué par le dé, dans une seule direction (celle que vous voulez).

REMARQUE : si, avec le nombre obtenu, vous pouvez rejoindre une case Malus, vous êtes obligé d'y aller.

Une fois votre pion sur la case, désignez un joueur adverse pour qu'il vous pose une question. Pour cela, il pioche la carte correspondant à la couleur sur laquelle vous êtes arrivé et lit la question inscrite dessus.

Si le joueur répond correctement, il gagne un jeton dont la ressource est indiquée par la case ;

Si le joueur répond mal, il ne gagne rien (il ne perd rien non plus).

REMARQUE : vous pouvez vérifier la réponse à la question posée, dans le livret de réponses.

GAGNER :

Quand vous avez récolté toutes les ressources indiquées par les cartes héros, vous avez gagné !

LES CASES :



L'eau



La nourriture



Le bois



L'or



Bonus



Malus

LES JETONS RESSOURCES :



L'eau



La nourriture



Le bois



L'or

LES CARTES :

Si vous décidez d'aller sur une case Bonus, vous réalisez l'action écrite sur la carte. Vous ne pouvez pas relancer le dé pour jouer une nouvelle fois.

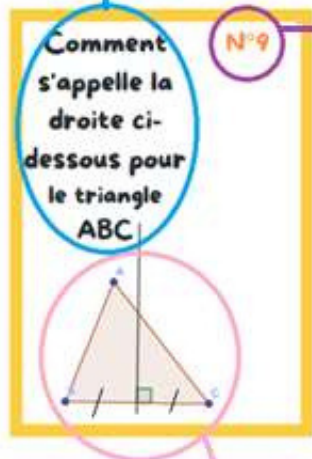
Si vous tombez sur une case Malus, vous faites comme pour les cartes Bonus. Vous ne rejouez pas non plus.

Si vous décidez de répondre à une question, que vous répondiez correctement ou non, vous ne relancez pas le dé.

Les cartes Héros sont les personnages que vous incarnez. Chaque héros a un pouvoir différent de celui des autres héros.

- QUESTIONS :

Question à laquelle le joueur doit répondre



N°9

Numéro de la question

Il y a parfois un schéma

- BONUS/MALUS :

Les cartes Bonus sont vertes et les cartes Malus sont rouges :

Prendre une ressource de votre choix.

Vous devez rendre une de vos ressources au choix.

- HÉROS :

Image du héros

Carte d'identité du héros

Nom: Sonorea
Prénom: Alba
Age: 21 ans

Pouvoir: Si le dé tombe sur 6, alors vous pouvez vous déplacer de 3 cases en plus de votre tour.

Récolter:

	x3		x1
	x2		x4

Fille de famille noble, elle fugue à 9 ans pour rentrer dans une école d'archer. Elle lutte maintenant contre les bandits grâce à sa maîtrise parfaite de son arme.

Ce que l'on sait du héros

Ce que doit récolter le héros

Le pouvoir du héros

Concepteurs :

ABE Théophane

AGOGUE Jeanne

AZIZ Christina

BELOTSEKOVSKY Nuriel

BODIN Lou

BOUCAS -- VIEIRA Méline

BOURLA Shanna

CHARTIER Rose

CONSOLONI Eléonore

COUTURE Morgane

DELISLE Titouan

DESCROIX Timothée

DUFRESNE Gabin

GABORIT-ARIMURA Daïchi

GHAHARI Shayan

GUAT DUVIQUET Lison

HANSS Hugo

HUSIANYCIA Emi

KOBAL Alissa

KOUKI Naïla

LAGOINET Ezio

LOKMANE Amine

MALLO Lisa

MEDNA Victoria

MILHAUD Alissa

NIRO Lilian

SALINI Manon

Collège Le Parc 21 place des Tilleuls 94100 Saint Maur

Professeur responsable : Anabelle Desgardin