Le Grand jeu des Défis

Règle du jeu

Plus de 300 défis !

Ce jeu contient :

- 158 cartes défis recto verso
- 6 cartes « Cache »
- 40 Trophées
- 10 Jokers
- 4 pions
- 2 planches effaçables recto verso
- 2 feutres effaçables
- 1 dé
- 1 plateau
- 1 règle du jeu

Nombre et âge des joueurs :
À partir de 7 ans, dès 2 joueurs.

Durée de la partie :
Environ 30 minutes.

BUT DU JEU :

Être le premier (ou la première équipe) à obtenir 10 Trophées en relevant les défis du parcours.

PRÉPARATION DE LA PARTIE :

Avant de commencer, les joueurs créent 6 tas de cartes (1 par catégorie) et déposent une carte « Cache » sur le dessus de chaque tas. Les Trophées et les Jokers doivent également être disposés à côté du plateau.

Chaque joueur (ou équipe) choisit la couleur de son pion, puis le pose sur la case de son choix, à l'exception des cases « Duel », « Joker » ou du podium final.

Déroulement de la partie :

Le plus jeune joueur commence, puis son voisin de gauche continue et ainsi de suite. Les joueurs choisissent un sens de jeu sur le plateau, lancent le dé et déplacent leur pion du nombre de cases indiqué par le dé.

Le joueur doit d'abord gagner 4 Trophées sur le parcours avant d'atteindre le podium final où il doit gagner les Trophées restants.

À chaque fois qu'un joueur remporte une épreuve, il gagne 1 Trophée. Dans le cas contraire, il ne gagne pas de Trophée et c'est au tour du joueur suivant.

Les joueurs peuvent tomber sur plusieurs types de cases :

GAGE

Le joueur demande à son voisin de droite de piocher une carte « Gage » et de la lire à haute voix pour lui. Si le joueur réussit le gage imposé, il gagne 1 Trophée, sinon c'est au tour du joueur suivant.

Pour un Gage Chant :
le premier joueur qui devine la chanson gagne également 1 Trophée.

Pour un Gage Virelangues :
si le défi est trop difficile pour un enfant, il a le droit de s'aider en lisant la phrase.

MIME

Le joueur pioche une carte « Mime » et la lit dans sa tête. Il dispose de 1 minute pour faire deviner le mime aux autres joueurs. S'il remporte son défi, il gagne 1 Trophée, sinon c'est au tour du joueur suivant. Le premier joueur qui trouve le mime gagne également 1 Trophée.

DESSIN

Le joueur pioche une carte « Dessin » et la lit dans sa tête. Il se munit d'une ardoise et d'un feutre effaçable puis dessine. Il peut s'aider de l'illustration de la carte. Il dispose de 2 minutes pour faire deviner le dessin. S'il remporte son défi, il gagne 1 Trophée, sinon c'est au tour du joueur suivant. Le premier joueur qui trouve le dessin gagne également 1 Trophée.

OBSERVATION

Le joueur demande à son voisin de droite de piocher une carte « Observation » et de la lire à haute voix pour lui. Le joueur dispose de 1 minute pour répondre à la question. S'il remporte le défi, il gagne 1 Trophée, sinon c'est au tour du joueur suivant.

QUIZ

Le joueur pioche une carte « Quiz » et la lit à haute voix. Il doit donner la bonne réponse, selon son niveau. L'enfant dispose de 1 minute pour répondre et l'adulte de 30 secondes. S'il remporte son défi, il gagne 1 Trophée, sinon c'est au tour du joueur suivant.

DUEL

Le joueur pioche une carte « Duel » et lit à haute voix le duel qui correspond à la couleur de son pion. Puis, son voisin de droite joue avec lui. Le premier des 2 joueurs à remporter le défi gagne 1 Trophée.

Le pari :
Les deux joueurs parient sur le nombre de mots qu'ils pensent être capables de trouver sur un thème donné. Le joueur qui a fait le plus gros pari doit le réussir pour remporter 1 Trophée.

Le combat de pouce :
Les deux joueurs se tiennent par la main, seul le pouce étant relevé, et doivent coincer le pouce de leur adversaire avec le leur.

La main chaude :
Les deux joueurs présentent leurs mains devant eux et le premier à taper sur les mains de l'autre remporte 1 Trophée.

JOKER

Le joueur qui tombe sur cette case remporte un Joker qui lui donnera l'occasion, à n'importe quel moment du jeu, de choisir son défi. Par exemple, s'il tombe sur une case Observation, il peut, s'il le souhaite et sans regarder le défi, utiliser son Joker et changer sa carte pour un autre défi (une fois le Joker utilisé, le joueur le remet dans la pile Joker).

Fin de la partie :
Lorsqu'un des joueurs a gagné 4 Trophées sur le parcours, il accède au podium final. Il doit remporter chaque Trophée de chaque case qui mène au Duel final. Comme pour le parcours, chaque défi gagné permet d'obtenir 1 Trophée. Le joueur n'accède au défi suivant que s'il remporte le défi de sa case. Attention, une fois sur le Duel final, le joueur peut participer au jeu, mais il ne remporte plus de Trophée s'il est le premier à découvrir le défi d'un autre joueur.

Le premier joueur qui remporte son 10e Trophée lors du Duel final remporte la partie.

Si 2 joueurs se retrouvent ex æquo, ils recommencent le Défi final jusqu'à ce qu'ils se départagent.

N.B. : Les règles sont les mêmes pour une partie en équipes, à quelques ajustements près :

– L'équipe qui doit tenter un défi désigne l'un de ses joueurs, qui sera le seul à pouvoir tenter de le relever. Les autres membres de l'équipe n'ont pas le droit de donner la bonne réponse à sa place.

– Pour le défi Duel, un seul joueur de l'équipe adverse est désigné pour affronter le joueur.