

Ce jeu contient :

- 185 cartes « Quizz », chaque carte possède 2 niveaux :
 - Niveau « junior » [niveau débutant] : 185 questions,
 - Niveau « expert » [niveau confirmé] : 185 questions,
- 65 cartes de DÉFI (Mime) • 65 cartes de DÉFI (Mot à deviner)
- 1 règle du jeu
- 1 plateau
- 6 pions
- 1 sablier de 90 secondes.

De 2 à 6 joueurs,
À partir de 7 ans,
Durée moyenne 45 minutes.

But du jeu :

Le vainqueur est le premier à avoir parcouru le tour du plateau en répondant aux différentes questions et en relevant les défis.

Les composants du jeu :

Le plateau :

C'est un circuit qui se compose de différents types de case :



Case « QUIZZ » : Le joueur répond à une question sur les prophètes (🕌), selon son niveau (« junior » ou « expert »).



Case « DÉFI Mime » : Le joueur mime le mot qui se trouve sur la carte « DÉFI Mime ».



Case « DÉFI Mot à deviner » : Le joueur fait deviner le mot qui se trouve sur la carte « DÉFI Mot à deviner ».



Le joueur avance immédiatement d'une case,



Le joueur avance immédiatement de deux cases.

Les cartes :

- **Quizz :** Ce sont des cartes questions-réponses.

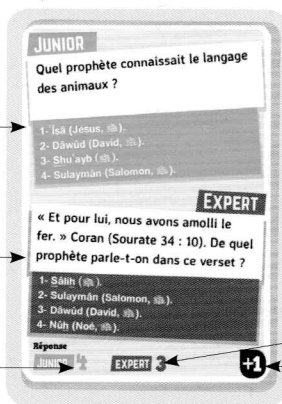
Question-réponses « Junior » →

Question-réponses « Expert » →

Numéro de la bonne
réponse « Junior » →

Numéro de la bonne
réponse « Expert »

Nombre de cases
à franchir

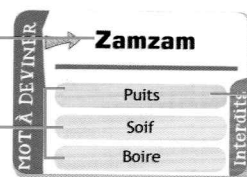


• Carte « DÉFI » : Mot à deviner :

Donne des indices à tes adversaires (ou aux membres de ton équipe*) pour leur faire deviner le mot sans prononcer **les mots interdits**.

Mot à deviner

3 mots que vous n'avez pas le droit d'utiliser



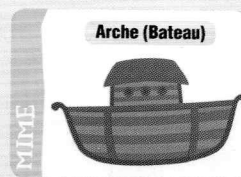
1 seul mot interdit pour les enfants de **- 10 ans**

- Aucune partie d'un mot à deviner ne peut être donnée comme indice. Par exemple, si **veau d'or** est le mot à faire deviner, vous ne pouvez pas dire **veau** ou **or**.
- Aucun mot dérivé du mot à deviner ne peut être donné comme indice, si par exemple « **Coran** » est le mot à deviner, vous ne pouvez pas dire « **Coranique** ».
- Vous ne pouvez pas indiquer que le mot « **sonne comme** » ou « **rime avec** » un autre mot.
- Vous ne pouvez pas dire le mot à faire deviner ou les mots interdits dans une **autre langue**.

Remarque : Les enfants de **moins de 10 ans** ont seulement le premier mot qui est interdit.

• Carte « DÉFI » : Mime :

Mime ce qui est sur la carte. Tu peux faire des gestes, mais tu n'as pas le droit de parler, de toucher ou pointer du doigt les choses se trouvant autour de toi.



Le sablier :

Nous l'utilisons exclusivement sur les cases « DÉFI ». Les joueurs disposent de **90 secondes** pour relever leur DÉFI.

Jouer individuellement

Préparation :

- Placer le plateau de jeu au centre de la table,
- Trier les cartes par catégorie (QUIZZ et DÉFI), les mélanger et placer chaque catégorie sur la table, face cachée.
- Placer le sablier de façon à ce que tous les joueurs y accèdent facilement.
- Chaque joueur choisit son pion et le place sur la case de départ.

Déroulement du jeu :

- Le joueur le plus âgé pioche la première carte « QUIZZ » et pose une question correspondante au niveau du joueur qui se trouve à sa droite.

Remarque importante : La case « DÉPART » est considérée comme une case « QUIZZ ».

1- Si la réponse est correcte

- Le joueur **avance du nombre de points indiqué sur la carte (QUIZZ) :**

- Si le joueur tombe sur une case « **QUIZZ** », **son tour est terminé**, il doit attendre, **le prochain tour** pour répondre à une nouvelle question.
- Si le joueur tombe sur une case « **+1, +2** », il avance **immédiatement** et il doit attendre, le prochain tour pour répondre à une nouvelle question.
- S'il tombe sur une case « **DÉFI** », il joue **immédiatement** le défi correspondant. Puis il attend le prochain tour pour répondre à une nouvelle question.

2- Si la réponse est incorrecte

- Le joueur n'avance pas. Il doit attendre le prochain tour pour répondre à une nouvelle question. C'est au tour du joueur placé à sa droite de poursuivre le jeu.

Si le joueur tombe sur une case « DÉFI » (Mime ou Mot à deviner), **contrairement aux cases QUIZZ, il doit jouer immédiatement**. Il retourne discrètement la carte « DÉFI » correspondante à la case pour faire deviner le mot à ses adversaires.

- S'il tombe sur une case « **MIME** », il doit juste mimer sans parler.
- S'il tombe sur une case « **MOT À DEVINER** », il peut parler.

On retourne le sablier et le joueur dispose de **90 secondes** pour faire deviner le mot à ses adversaires.

Le premier adversaire qui trouve la réponse avance d'**une case** s'il est « **Expert** » et **deux cases** s'il est « **Junior** ».

Le joueur aussi avance son pion d'**une case** s'il est « **Expert** » et **deux cases** s'il est « **Junior** ».

Si 2 ou plusieurs adversaires trouvent la bonne réponse en même temps, ils avancent leur pion selon leur niveau (1 case « **Expert** » 2 cases « **Junior** »).

Si aucun adversaire ne devine jusqu'à épuisement du temps imparti, **le joueur doit reculer d'une seule case** et la carte « DÉFI » doit être mise de côté. Par la suite, le joueur qui a réalisé le défi doit poser une question au joueur de sa droite.

Remarque très importante (Cas particulier) : Si par exemple un **joueur A** est sur la case « DÉFI » et il réussit à faire deviner le mot, et c'est le **joueur B** qui trouve le mot. Ce dernier avance **d'une case** s'il est « **Expert** » et **deux cases** s'il est « **Junior** ». Si en avançant, il tombe sur une case « DÉFI », **il doit absolument l'éviter en avançant d'une autre case.**

Fin de la partie :

Dès qu'un joueur atteint ou dépasse la case ARRIVÉE, celui-ci gagne la partie.

1- Si la réponse est correcte

- Le joueur **avance du nombre de points indiqué sur la carte (QUIZZ) :**

- Si le joueur tombe sur une case « **QUIZZ** », **son tour est terminé**, il doit attendre, le **prochain tour** pour répondre à une nouvelle question.
- Si le joueur tombe sur une case « **+1, +2** », il avance **immédiatement** et il doit attendre, le prochain tour pour répondre à une nouvelle question.
- S'il tombe sur une case « **DÉFI** », il joue **immédiatement** le défi correspondant. Puis il attend le prochain tour pour répondre à une nouvelle question.

2- Si la réponse est incorrecte

- Le joueur n'avance pas. Il doit attendre le prochain tour pour répondre à une nouvelle question. C'est au tour du joueur placé à sa droite de poursuivre le jeu.

Si le joueur tombe sur une case « DÉFI » (Mime ou Mot à deviner), **contrairement aux cases QUIZZ, il doit jouer immédiatement**. Il retourne discrètement la carte « DÉFI » correspondante à la case pour faire deviner le mot à ses adversaires.

- S'il tombe sur une case « **MIME** », il doit juste mimer sans parler.
- S'il tombe sur une case « **MOT À DEVINER** », il peut parler.

On retourne le sablier et le joueur dispose de **90 secondes** pour faire deviner le mot à ses adversaires.

Le premier adversaire qui trouve la réponse avance d'**une case** s'il est « **Expert** » et **deux cases** s'il est « **Junior** ».

Le joueur aussi avance son pion d'**une case** s'il est « **Expert** » et **deux cases** s'il est « **Junior** ».

Si 2 ou plusieurs adversaires trouvent la bonne réponse en même temps, ils avancent leur pion selon leur niveau (1 case « **Expert** » 2 cases « **Junior** »).

Si aucun adversaire ne devine jusqu'à épuisement du temps imparti, **le joueur doit reculer d'une seule case** et la carte « DÉFI » doit être mise de côté. Par la suite, le joueur qui a réalisé le défi doit poser une question au joueur de sa droite.

Remarque très importante (Cas particulier) : Si par exemple un **joueur A** est sur la case « DÉFI » et il réussit à faire deviner le mot, et c'est le **joueur B** qui trouve le mot. Ce dernier avance **d'une case** s'il est « **Expert** » et **deux cases** s'il est « **Junior** ». Si en avançant, il tombe sur une case « DÉFI », **il doit absolument l'éviter en avançant d'une autre case.**

Fin de la partie :

Dès qu'un joueur atteint ou dépasse la case ARRIVÉE, celui-ci gagne la partie.