



Parcours les villes et les campagnes avec les familles Ovolant et Oguidon. Chacune des familles dévore les kilomètres pour arriver en premier à destination.

Glisse-toi dans l'une des voitures, déjoue les pièges de la route et réponds avec succès aux questions sur la sécurité routière.

Dans la famille Oguidon, tu retrouveras Marie (14 ans), Gaspard (10 ans) et Aminata (5 ans).

Dans la famille Ovolant, tu retrouveras Samir (12 ans), Sarah (7 ans) et Tom (3 ans).

Rien ne sert de courir, il faut avant tout réfléchir pour brandir le trophée de Rallye Quiz !

Contenu

- Une règle du jeu
- Un dé 6 faces (2 faces « 1 », 2 faces « 2 » et 2 faces « 3 »)
- 110 cartes
- 2 pions (1 rouge, 1 blanc)
- Un plateau de jeu

But du jeu

Comme dans tous les rallyes, les joueurs doivent atteindre leur objectif, en réalisant un certain nombre d'étapes (cases « Stop ») et en surmontant les obstacles (questions et aléas du parcours).

Déroulement du jeu

Les cartes sont positionnées hors de la boîte en un tas que l'on appellera la pioche. Chaque joueur ou équipe choisit son pion. Les pions sont placés sur la case « Départ » du parcours.

Le parcours du jeu se compose de 16 cases « Question » (?) et 17 cases spéciales sur lesquelles est indiqué ce que devra faire le joueur.

• Jeu à 2 joueurs

Le plus jeune joueur commence.

Le premier joueur demande à son adversaire de piocher une carte « Question » et de la lui lire, ainsi que les propositions de réponses. Il peut s'agir de questions mais également de mises en situation pour lesquelles il faudra trouver le bon comportement à adopter.

Si le joueur répond correctement :

- soit il avance de 2 cases,
- soit il lance le dé.

Dans les deux cas, le joueur rejoue sauf s'il arrive sur une case spéciale (voir « Cases spéciales »).

Le fait de rejouer consiste à ce que son adversaire tire une carte et la lise.

Si le joueur ne trouve pas la bonne réponse, il passe son tour sans avancer ni lancer le dé.

La carte est ensuite défaussée. Une fois la pioche épuisée, on retourne la

défausse et on la mélange. Elle devient la nouvelle pioche.

Cas spécial où 2 joueurs se retrouvent sur la même case :

Si un joueur arrive sur une case déjà occupée, un duel « Pierre – Feuille – Ciseaux » est lancé. La pierre bat les ciseaux, les ciseaux battent la feuille, la feuille bat la pierre. En cas d'égalité, les joueurs recommencent jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant. Le gagnant avance de 3 cases.

• Jeu à plus de 2 joueurs

Deux équipes doivent être constituées. Chaque équipe doit se concerter avant de donner la réponse. Une seule réponse est acceptée.

Fin de la partie

Le premier joueur ou la première équipe à atteindre la case « Arrivée » remporte la partie.

Mis en ligne par



Ont participé à ce jeu : Pierre Sabin, Christian Molinari, Martine Berger, Sylvain Chapelle, Patrick-Yves Lachambre, Aurélie Raphaël, Jean-Benoît Durand, Véronique Ramade

Cases spéciales :

	Case « Départ »
	Case « Arrivée »
	La case STOP impose au joueur de s'y arrêter. Il ne répond à aucune question et passe son tour quel que soit le nombre de cases que devait parcourir le joueur. Chaque arrêt permet de contrôler l'état de sa voiture avant de poursuivre le Rallye.
	Les cases « +1 », « +2 » ou « +3 » permettent au joueur d'avancer d'une, deux ou trois cases supplémentaires immédiatement.
	La case « Dé » permet au joueur de relancer le dé aussitôt.
	La case « Échange » permet d'inverser sa position avec son adversaire.