

RÈGLES DU JEU

Le Père Fouras, Félintra et les Maîtres du Temps t'invitent à vivre une aventure exceptionnelle au cœur du Fort. Si tu acceptes de relever le défi, il te faudra faire preuve d'une grande concentration, mais aussi de réflexion et de rapidité, pour déjouer les nombreux pièges de ce bâtiment mystérieux, déchiffrer les codes et trouver à chaque fois la seule bonne réponse possible ! Une pincée de bon sens, deux cuillerées de stratégie et une louche d'agilité pourraient bien être la bonne formule pour te mesurer aux personnages du Fort !

NOMBRE DE JOUEURS

De 2 à 12 joueurs + 1 meneur de jeu.

Il est tout à fait possible de jouer par équipes : la partie n'en sera que plus animée !

DURÉE D'UNE PARTIE

De 30 minutes à 1 heure (en fonction du nombre de joueurs... et de leur perspicacité !).



MATÉRIEL



- **78 cartes** (1 énigme par carte) réparties en 3 catégories différentes : Énigmes du Père Fouras, Énigmes de Félintra, Énigmes des Maîtres du Temps ; classées selon 3 niveaux de difficulté : 1 boyard : facile ; 2 boyards : intermédiaire ; 3 boyards : difficile.
- **1 livret** contenant les règles du jeu, les solutions des énigmes et des pages pour noter le score de chacun.
- **Munis-toi également d'une montre, d'un chronomètre ou d'un sablier** afin de contrôler le temps imparti à la résolution des énigmes des cartes « Tempo », ainsi que de feuilles de papier et de crayons.

BUT DU JEU

Être le plus clairvoyant et le plus astucieux des joueurs pour devenir le vainqueur du Fort !

Le premier joueur ou la première équipe à remporter 10 boyards (ou plus), en ayant résolu une énigme au moins dans chacune des 3 catégories, remporte la partie !



RÈGLES DU JEU

Les énigmes sont réparties en 3 catégories différentes :

- **Énigmes du PÈRE FOURAS :**

devinettes et charades, rien de plus facile ? Pas sûr... À l'intention des premiers de la classe, des « je-sais-tout » et des prétendus incollables. Alors, cap' ou pas cap' de répondre ?

- **Énigmes de FÉLINDRA :**

un penchant pour les mathématiques, une dose de perspicacité et une pointe d'astuce, voilà les qualités requises pour venir à bout de ces énigmes.

- **Énigmes des MAÎTRES DU TEMPS :**

déplacer, ôter, remplacer... rien de bien compliqué ! Il suffit d'avoir un bon sens de l'observation...



PRÉPARATION

Le meneur du jeu décide de la catégorie d'énigmes qui va ouvrir la partie, puis il mélange les 26 cartes et forme un tas. Le joueur ou l'équipe immédiatement à sa gauche pioche une carte dans cette catégorie. Le meneur de jeu indique si la carte piochée est une carte "tempo" ou une carte "défi" puis il lit l'énigme à l'ensemble des joueurs :

- **S'il s'agit d'une carte « Tempo »,** le joueur ou l'équipe ayant pioché cette carte dispose de 4 min pour résoudre l'énigme : les autres joueurs ou équipes ne peuvent intervenir. Une fois ce délai écoulé, les joueurs ou les équipes jouent tous ensemble et le premier des joueurs ou des équipes qui trouve la réponse remporte l'épreuve et le nombre de boyards correspondant à l'énigme.

- **S'il s'agit d'une carte « Défi »,** tous les joueurs ou toutes les équipes jouent ensemble dès la fin de l'énoncé de l'énigme : c'est le premier joueur ou la première



équipe qui trouve la réponse qui remporte l'épreuve et le nombre de boyards correspondant à l'énigme !



Seul le meneur de jeu connaît les réponses aux énigmes — elles sont présentées dans ce livret — et est donc le seul à même de répondre aux questions des différents participants.

Le joueur ou l'équipe qui parvient à résoudre l'énigme conserve cette carte et comptabilise ses boyards dans le livre des scores. Il ou elle choisit ensuite une autre catégorie d'énigmes pour tenter de remporter de nouveaux boyards !

Si aucun(e) des joueurs ou des équipes ne parvient à résoudre une énigme,

la carte est mise de côté et c'est au joueur ou à l'équipe immédiatement à la gauche du joueur ou de l'équipe qui vient de tirer une carte de choisir une catégorie et de piocher une nouvelle énigme. Dès qu'un joueur ou une équipe a résolu au moins une énigme dans chaque catégorie et cumule 10 boyards ou plus, il ou elle gagne la partie !



CONSEILS AUX JOUEURS

- La catégorie de l'énigme est toujours un précieux indice !
- Écoute bien les questions posées au meneur de jeu par les autres joueurs : cela évitera de poser deux fois la même question et tu pourras ainsi résoudre l'énigme plus rapidement que les autres joueurs.
- Montre-toi fin stratège ! Le but du jeu n'est pas de résoudre le plus d'énigmes possible, mais de parvenir à gagner 10 boyards et d'avoir au moins une carte dans chaque catégorie. Choisis bien ta catégorie !



CONSEILS AU MENEUR DE JEU

Dans le brouhaha des propositions de réponses énoncées par les joueurs, il est possible que tu ne parviennes pas à déterminer quel joueur ou quelle équipe a donné la bonne réponse en premier : c'est dans ce cas le joueur ou l'équipe ayant tiré la carte qui remporte l'épreuve.

Tiens-toi donc prêt(e) à recevoir les foudres des mécontents !