

Viens jouer en ligne sur :

www.abeilles-games.com

Rallye Quiz

Sauve qui peut !

Règle du jeu



7+



Des jeux à butiner pour mieux vivre demain



+7 ans



2-6



15 min

Les membres de la famille Sovmoi sont tous pompiers ou secouristes. Toi aussi, deviens incollable sur les gestes qui sauvent et viens défier la famille Sovmoi sur leur propre terrain de jeu, en répondant correctement aux questions. Arrive le premier et remporte 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 mis sur la case « Départ » du parcours.

Le parcours du jeu se compose de 18 cases « Question »  et 15 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 y avoir une ou plusieurs bonnes réponses, une seule bonne réponse est nécessaire.

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.

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.



Les cases « +1 » ou « +2 » permettent au joueur d'avancer d'une ou de deux 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.

Remerciements : Nicolas Wieressant

Ont participé à ce jeu : Pierre Sabin, Christian Molinari, Martine Berger, Sylvain Chapelle, Patrick-Yves Lachambre

**Scanne
et joue !**



ABEILLES

Les Triades Bât. B
130 rue Galilée
31670 Labège
France

www.abeilles.com