+7 ans

2-6

15 min

Sois bien dans ton assiette et bien dans tes baskets.

Deviens imbattable sur les questions d'alimentation et remporte le trophée de Rallye Quiz en répondant correctement aux questions.

Attention aux pièges!

Contenu

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

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.

Jeu validé par :

Le Réseau ville-hôpital de Prévention et de Prise en charge de l'Obésité Pédiatrique réunit en Midi-Pyrénées 700 professionnels libéraux pour la prise en charge multidisciplinaire; de proximité, des enfants en situation de surpoids.

Remerciements : Hélène ALLOING, Anne-Lise DELPY, Hélène DESJARDINS, Anne-Sophie HEDON, Christelle NOUAL, Augustin RAUPP, Didier RUBIO.

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

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 » 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.