

RÈGLES DÉFIS

CONTENU

1 plateau de jeu • 288 cartes de pari (144 cartes Action, 144 cartes Réflexion)
12 cartes Oui/Non • Billets de jeu • 6 pions • 1 bloc-notes • 1 dé • 3 sabliers

BUT DU JEU

Le but du jeu est de collecter le plus d'argent possible en pariant correctement sur les chances de réussite ou d'échec des missions des autres joueurs. Chaque joueur gagne également de l'argent en réussissant ses missions. Le jeu peut être limité dans le temps ou peut se poursuivre jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'argent.

PRÉPARATION

Chaque joueur reçoit une carte Oui et une carte Non, ainsi que 80 unités de jeu comme capital initial au début de la partie (par exemple, 8x10).

Chaque joueur choisit un pion et le place sur la case de départ du plateau de jeu. Définir la durée de jeu (30 minutes, par exemple) et commencer le jeu.



COMMENT JOUER ?

Le plus jeune joueur commence. Lancer le dé et déplacer le pion sur le plateau du nombre de cases obtenu, dans le sens des aiguilles d'une montre. Selon la case sur laquelle le pion s'arrête, le jeu se poursuit de la manière suivante :

Case départ :

chaque fois qu'un joueur passe par la case départ, la banque lui verse 50 unités de jeu. S'il s'arrête sur la case départ après avoir lancé le dé, il rejoue.



Pari sur les cartes « Action » :

Le joueur dont c'est le tour doit effectuer une mission. Le joueur à sa gauche pioche une carte « Action » et lit à haute voix la mission indiquée. Les autres joueurs posent leurs mises sur la table et utilisent leurs cartes Oui/Non pour indiquer s'ils pensent que le joueur réussira ou non sa mission.



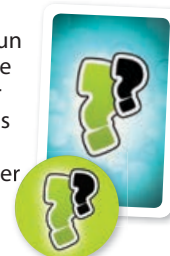
Les cartes Oui/Non sont placées face cachée sur le plateau de jeu. Chaque joueur est autorisé à parier la moitié de son capital, pas plus.

La mission commence. Si le joueur réussit sa mission, **il perçoit une somme correspondant au total des mises de tous les autres joueurs.** Les autres joueurs qui ont remporté leur pari (avec leur carte Oui/Non) récupèrent leurs mises et la banque leur verse en plus la somme qu'ils ont pariée. Les joueurs qui ont perdu leur pari perdent leur argent au profit de la banque. C'est ensuite au joueur suivant de jouer.



Pari sur les cartes « Réflexion » :

Le joueur dont c'est le tour doit résoudre un problème. Les autres joueurs piochent une carte et la lisent sans la montrer au joueur dont c'est le tour. Ils misent et parient, puis lisent la tâche au joueur dont c'est le tour. Celui-ci doit alors immédiatement effectuer sa mission. Les gains et les pertes sont calculés comme expliqué ci-dessus.



REMARQUE ! Certaines cartes proposent une mission Junior optionnelle que les joueurs âgés de 8 à 12 ans peuvent choisir d'effectuer à la place d'une mission standard.

Pari à l'aveugle :

Les règles ci-dessus s'appliquent également ici, mais en pariant à l'aveugle. Les paris doivent être terminés avant que les joueurs, quels qu'ils soient, n'entendent la mission à effectuer. Le joueur dont c'est le tour doit choisir s'il réalise une mission « Action » ou une mission « Réflexion ». Une fois tous les paris et mises prêts, la carte est lue à haute voix. Les gains et les pertes sont calculés comme expliqué ci-dessus.



Défi du dé

Le joueur qui s'arrête sur cette case choisit un adversaire parmi les autres joueurs. Ces deux joueurs parient chacun sur celui qui fera le plus grand chiffre, puis lancent le dé. Chaque joueur qui a bien parié récupère sa mise et reçoit la même somme de la banque. Chaque joueur qui a mal parié perd sa mise, qui retourne à la banque. Les autres joueurs ne gagnent ni ne perdent d'argent.



Case flèche

Si un joueur tombe sur cette case, il relance le dé.

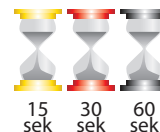


LE GAGNANT :

Le jeu est terminé une fois la période de jeu prédéfinie écoulée ou lorsqu'il n'y a plus d'argent dans la banque. Tous les joueurs comptent leur argent et celui qui en a le plus a gagné !

REMARQUE :

il y a trois sabliers, chacun d'une durée différente : 15, 30 et 60 secondes. La couleur sur les cartes de pari indique quel sablier doit être utilisé pour la mission !



RÈGLES RAPIDES

Tous les joueurs reçoivent 80 unités de jeu au début de la partie.

Case Action – La carte est lue à haute voix. Les autres joueurs parient sur la réussite ou l'échec de la mission. Ils posent une carte « OUI » ou « NON » face cachée sur la table et placent également la mise qu'ils souhaitent parier.

- Si le joueur dont c'est le tour réussit sa mission, il gagne la totalité de l'argent parié par les autres.
- Les joueurs qui ont remporté leur pari gagnent la somme qu'ils ont pariée, versée par la banque.
- Les joueurs qui ont perdu leur pari perdent l'argent qu'ils ont misé, au profit de la banque.

Case Réflexion – Les autres joueurs lisent la carte, misent et parient, comme expliqué ci-dessus. La carte est ensuite lue au joueur qui doit effectuer la mission. L'argent est perdu et gagné de la même manière que pour la case Action.

Case À l'aveugle – Le joueur choisit entre Action et Réflexion. Les autres joueurs parient et misent avant que la carte ne soit lue à haute voix. La carte est ensuite lue et le joueur tente de remplir sa mission.

Défi du dé – Le joueur choisit un adversaire. Ces deux joueurs parient sur celui qui fera le plus grand chiffre puis lancent le dé. Chaque joueur qui a bien parié récupère sa mise et reçoit la même somme de la banque. Chaque joueur qui a mal parié perd sa mise, qui retourne à la banque.

Case départ – Lorsqu'un joueur s'arrête sur cette case ou y passe, il gagne 50 unités de jeu.

Case flèche et Case départ – Si un joueur tombe sur une de ces cases, il rejoue.

