

Règles du jeu

Matériel et participant · e · s

Le jeu se compose de :

- Un plateau
- 180 cartes-question (trente par thème, une couleur pour chaque thème)
- 6 pions de couleur
- Un dé 6
- 6 fiches-réponses plastifiées
- Un marqueur non-permanent

Le jeu peut se jouer entre 2 à 6 joueur · se · s.

Un · e arbitre supervise la partie. En cas d'absence de celle · lui-ci, les questions sont posées par un · e joueur · se adverse à la personne dont c'est le tour.

Début de la partie

Les joueur · se · s choisissent un pion et le placent sur l'une des pointes de triangle du plateau. Iels se procurent une fiche réponse.

L'arbitre choisit une condition pour déterminer quel · le joueur · se joue en premier · e.

Déroulement d'un tour

Læ joueur · se dont c'est le tour lance le dé, et choisit un sens de parcours du plateau. Ce sens pourra être changé au tour prochain, mais pas au cours du tour.

Læ joueur · se avance son pion d'autant de cases que le nombre indiqué par le dé.

La couleur de la case sur laquelle arrive le pion détermine le thème de la question à poser au · à la joueur · se :

- Rouge : Vocabulaire
- Orange : Histoire
- Jaune : Santé

- Vert : Droit
- Bleu : Culture
- Violet : Bienséance et discriminations
- Blanc : Thème au choix

L'arbitre ou un·e joueur·se adverse tire une carte-question correspondante, et lit la question. Læ joueur·se interrogé·e donne sa réponse.

Si la réponse est correcte, læ joueur·se interrogé·e coche sur sa fiche-réponse la case correspondante à la couleur de la question à l'aide du marqueur non-permanent (si ce n'est déjà fait). Læ joueur·se suivant·e peut alors jouer son tour.

Fin de la partie

La partie est terminée lorsqu'un·e joueur·se a coché toutes les cases de sa fiche-réponse ou quand toutes les cartes d'un thème sont épuisées. Dans le premier cas, læ joueur·se est désigné·e vainqueur·se. Dans le deuxième, læ joueur·se ayant répondu dans le plus grand nombre de thème est désigné·e vainqueur·se. En cas d'égalité dans ce dernier cas, les joueur·se·s à score égal s'affrontent sur un thème sur le principe du tir au but.