

# LES CLES DE FORT BOYARD

## LE BUT DU JEU:

Obtenir 4 clés qui vous permettront d'ouvrir le coffre afin d'y prendre le plus d'argent possible.

## MATERIEL DE JEU :

- 1 plateau de jeu
- 30 clés rouges
- 30 clés noires
- 112 billets de banque : 35 billets de 1000, 29 billets de 5 000, 20 billets de 10 000, 15 de 50 000, 8 de 100 000 et 5 de 500 000.
- 180 cartes "ENIGME"
- 4 cartes "ENIGME" vierges
- 1 carte gardien
- 10 cartes "EPREUVE"
- 3 cartes "EPREUVE" vierges
- 1 étui carton "allumettes"
- 2 dés
- 6 pions
- 1 sablier
- 1 règle de jeu

## LA PREPARATION DE LA PARTIE :

- Sur toutes les cases de couleur ocre foncé du plateau représentant les cellules de FORT BOYARD, posez une clé noire, ou deux, quand cela est mentionné sur le plateau du jeu.
  - Posez les clés rouges à côté du plateau. Après avoir mélangé les billets BOYARD, chacun des joueurs en prend 10 et, sans les regarder, les pose face cachée dans le coffre, qui ensuite est placé au centre du plateau.
  - Défaites les paquets de cartes et regroupez-les par catégories: cartes "ENIGME", cartes "EPREUVE", cartes VIERGES, carte "GARDIEN". Mettez de côté les cartes vierges: elles serviront à y inscrire des épreuves ou énigmes de votre cru, afin de les mêler au jeu le cas échéant.
- Les cartes "ENIGME" et les cartes "EPREUVE" sont posées en tas au centre du plateau, face cachée, de part et d'autre du coffre. La carte "GARDIEN" est placée sur le paquet de cartes "ENIGMES" afin d'en empêcher la lecture.
- Lorsque chacun a pris un pion de couleur qu'il a posé sur la case DEPART, la partie peut alors véritablement commencer.

## LA PARTIE :

Pour se déplacer sur le plateau, il faut lancer un seul dé. Le joueur qui a obtenu le chiffre le plus élevé débute la partie. Il lance le dé à nouveau et déplace son pion d'autant de cases que le chiffre indiqué par le dé.

Le joueur déplace son pion sur le "chemin de ronde" symbolisé par les rectangles de couleur plus claire.

Si la cellule située immédiatement sous la case sur laquelle le joueur pose son pion contient une clé, le joueur devra subir une épreuve pour tenter de la gagner.

- S'il réussit l'épreuve, le candidat prend la clé et donne le dé au joueur situé à sa gauche.

- S'il échoue, il peut essayer de se rattrapper en résolvant une énigme. S'il donne une bonne réponse, il prend la clé et passe la main au joueur suivant. En cas d'échec, il donne le dé au prochain candidat sans prendre de clé.

**ATTENTION :** Certaines cases permettent d'obtenir 2 clés d'un seul coup en subissant épreuve et énigme. Certaines cases permettent également de choisir entre l'épreuve et l'énigme.

Lorsqu'une clé noire a été gagnée, il faut aussitôt la remplacer par une clé rouge. Lorsqu'une clé rouge a été gagnée, la cellule correspondante restera vide jusqu'à la fin de la partie, à moins qu'une autre clé n'y soit déposée après l'ouverture du coffre (voir paragraphe :LE COFFRE)

## LES EPREUVES :

Quand un joueur veut gagner une clé, le joueur situé à sa droite lui fait choisir l'une des cartes "EPREUVE" qu'il présente en éventail face cachée.

Les épreuves diffèrent par leur nature et par leur fonctionnement. Elles sont soumises ou non au temps du sablier.

Selon les épreuves, le candidat joue contre tous les autres joueurs, ensemble ou séparément, ou contre un seul. Vous trouverez ci-joints tous les renseignements concernant chacune d'elles; le candidat doit s'y conformer rigoureusement et bien regarder si l'épreuve comporte le sablier ou non.

## COMMENT RESOUDRE UNE ENIGME

Quand un candidat doit résoudre une énigme, le joueur situé à sa droite prend le sablier et la première carte "ENIGME" sous la carte "GARDIEN"; il la lit à haute voix et retourne ensuite le sablier.

Dès que le sablier a été retourné, tous les autres joueurs (sauf le lecteur de l'énigme) lancent les deux dés à tour de rôle afin de tenter de faire un double de chiffres pairs. Le premier qui y parvient fait perdre au candidat le droit de prendre la clé.

Pendant le temps du sablier, le candidat peut se faire répéter l'énoncé de l'énigme et donner autant de réponses qu'il le désire, sauf indication contraire sur la carte.

## LES EPREUVES :

### A QUI EST CE ?

On bande les yeux du candidat, puis chaque joueur à tour de rôle lui fait toucher une partie de son corps (doigt, coude... mais la même pour tous les joueurs). Le candidat doit identifier chacun des joueurs. Les joueurs ne disent rien jusqu'à ce que le candidat les ait tous identifiés.

Le candidat a gagné, s'il a réussi l'épreuve 1 fois pour une partie à 3 joueurs, 2 fois pour une partie à 4 ou 5 joueurs et 3 fois pour une partie à 6 joueurs.

### LA BARBICHETTE :

On retourne le sablier. Le candidat et le joueur situé à sa gauche se saisissent le menton et chantonnent: "Je te tiens, tu me tiens par la barbichette, le premier qui rira aura une tapette." Si le candidat rit, il échoue et le jeu reprend. Si c'est le joueur qui rit, le candidat recommence avec le joueur suivant. S'il n'a pas ri du tout pendant tout le temps du sablier, il aura réussi son épreuve.

### L'ANOMALIE :

On laisse au candidat le temps du sablier pour observer ses compagnons afin qu'il essaie de mémoriser la façon dont ils sont habillés, les bijoux qu'ils portent... etc. Puis on lui bande les yeux. Les joueurs s'entendent pour changer une chose et une seule ( par exemple, les joueurs échangent leurs montres). On rend la vue au candidat qui aura alors le temps du sablier pour découvrir ce qui a changé.

### NEZ A NEZ :

L'un des joueurs, choisi par les autres prend le petit étui de carton fourni dans le jeu (en forme de boîte d'allumettes) et y glisse le bout de son nez de manière à ce que l'étui s'y maintienne tout seul.

On retourne le sablier: Le candidat doit s'efforcer pendant le temps du sablier, de récupérer la boîte sur son propre nez, en introduisant celui-ci à l'autre extrémité de l'étui, sans s'aider de ses mains ni le faire tomber.

S'il n'y parvient pas ou s'il fait tomber l'étui une seule fois, il échoue.

### LES INTERDITS :

Pendant le temps du sablier, le candidat doit répondre aux questions que lui posent les autres joueurs sans jamais pronocer les mots OUI, ou NON, ni effectuer de mouvements de tête d'affirmation ou de négation. Les joueurs pourront aussi décider que le candidat a échoué, s'il prend trop de temps pour répondre, ou s'il répond tout le temps par la même expression.

## LES EPREUVES :

### LA MAIN CHAUDE:

Le candidat joue contre chaque joueur à tour de rôle.

Le candidat doit tenir ses paumes vers le bas, au-dessus des mains d'un autre joueur qui les tient paumes vers le haut. Au moment de son choix, le joueur va essayer de taper le dessus des mains du candidat qui, lui, devra essayer de les retirer avant d'être touché. On considérera que le candidat a réussi l'épreuve s'il évite la tape du joueur au moins une fois.

### LA PATTE DU TIGRE :

Le candidat pose un dé entre le joueur situé à sa gauche et lui, chacun tenant sa main à plat à égale distance du dé. Au top donné par un autre joueur, il faut poser sa main sur le dé avant l'autre. Le candidat joue contre chacun des joueurs à tour de rôle.

Le candidat a gagné s'il réussit l'épreuve 1 fois pour une partie à 3 joueurs, 2 fois pour une partie à 4 ou 5 joueurs et 3 fois pour une partie à 6 joueurs.

### LA PINCE :

Le candidat tient son avant-bras à l'horizontale en écartant le pouce et l'index. Un joueur tient une carte entre ses doigts à quelques centimètres au-dessus de la main du candidat et la lâche au moment où il le désire. Le candidat devra rattrapper la carte entre le pouce et l'index. Chaque joueur fera subir cette épreuve à tour de rôle au candidat.

Le candidat a gagné s'il réussit l'épreuve 1 fois pour une partie à 3 joueurs, 2 fois pour une partie à 4 ou 5 joueurs et 3 fois pour une partie à 6 joueurs.

### LA BATAILLE :

Le candidat joue contre chaque joueur à tour de rôle.

On met la main dans son dos, on compte jusqu'à trois et on tend la main devant soi en formant l'une des figures illustrées sur les cartes.

Le puits gagne contre les ciseaux ( qui tombent dedans ) et perd contre la feuille (qui le bouche). La feuille gagne contre le puits et perd contre les ciseaux (qui la coupent). Les ciseaux gagnent contre la feuille et perdent contre le puits. En cas de figures identiques, on recommence.

Le candidat a gagné s'il réussit l'épreuve 1 fois pour une partie à 3 joueurs, 2 fois pour une partie à 4 ou 5 joueurs et 3 fois pour une partie à 6 joueurs.

### LA CATAPULTE:

Le candidat doit se munir d'un coquetier ou d'un récipient de taille similaire. Chaque joueur à tour de rôle doit lancer un dé au candidat qui devra le rattrapper dans le coquetier au moins 1 fois (2 fois si la partie comporte 6 joueurs).

### LES DIFFERENTES CASES :

- LES CASES "EPREUVE OU ENIGME": lorsqu'un joueur arrive sur l'une de ces cases, il a le choix entre subir une épreuve ou résoudre une énigme.

- LES CASES "EPREUVE ET ENIGME" : lorsqu'un joueur arrive sur l'une de ces cases, il doit subir une épreuve et une énigme et ce, afin de gagner les deux clés qui s'y trouvent. Si le joueur échoue à l'une ou l'autre, il perd les deux clés.

- LA CASE GARDIEN : Lorsqu'un joueur arrive sur cette case (illustrée par le gardien du fort), il répond à une énigme pour gagner les deux clés qui s'y trouvent.

- LES CASES "TIGRE" : ces cases (illustrées par une tête de tigre), ont un rôle après qu'un joueur ait réussi à ouvrir le coffre (voir paragraphe COFFRE). Dans le déroulement normal de la partie, un joueur qui arrive sur l'une de ces cases passe la main au joueur suivant.

### LE COFFRE :

Quand un joueur possède au moins quatre clés il a le droit d'ouvrir le coffre. Quand il l'a ouvert, il prend le premier billet situé au-dessus de la pile.

Il retourne alors le sablier.

Pendant le temps du sablier, les autres joueurs lancent le dé à tour de rôle pour tenter d'arriver sur une case "TIGRE".

Après chaque lancer de dé, celui qui a ouvert le coffre prend un billet supplémentaire si le pion déplacé n'atteint pas une case "TIGRE". Dans la cas contraire, il doit immédiatement refermer le coffre sans prendre de billet supplémentaire. Il remet alors 2 clés rouges ( ou 3 s'il en avait 5 ) à n'importe quel endroit du plateau. S'il n'a pas de clé rouge, il échange ses clés noires contre des clés rouges.

Si aucun des autres joueurs n'est parvenu sur une case "TIGRE" pendant le temps imparti, le joueur qui a ouvert le coffre bénéficie d'un bonus : il jette alors le dé et ramasse autant de billets que le nombre indiqué par le dé. Il referme ensuite le coffre et remet 2 (ou 3) clés rouges sur le plateau.

## LES CLES DE FORT BOYARD

### FIN DE LA PARTIE

La partie est terminée lorsqu'il n'y a plus de billets dans le coffre. Le vainqueur est celui qui a gagné la somme la plus élevée.