

Qui sera
le pôv'
naze ?

8+
2 à 6 joueurs

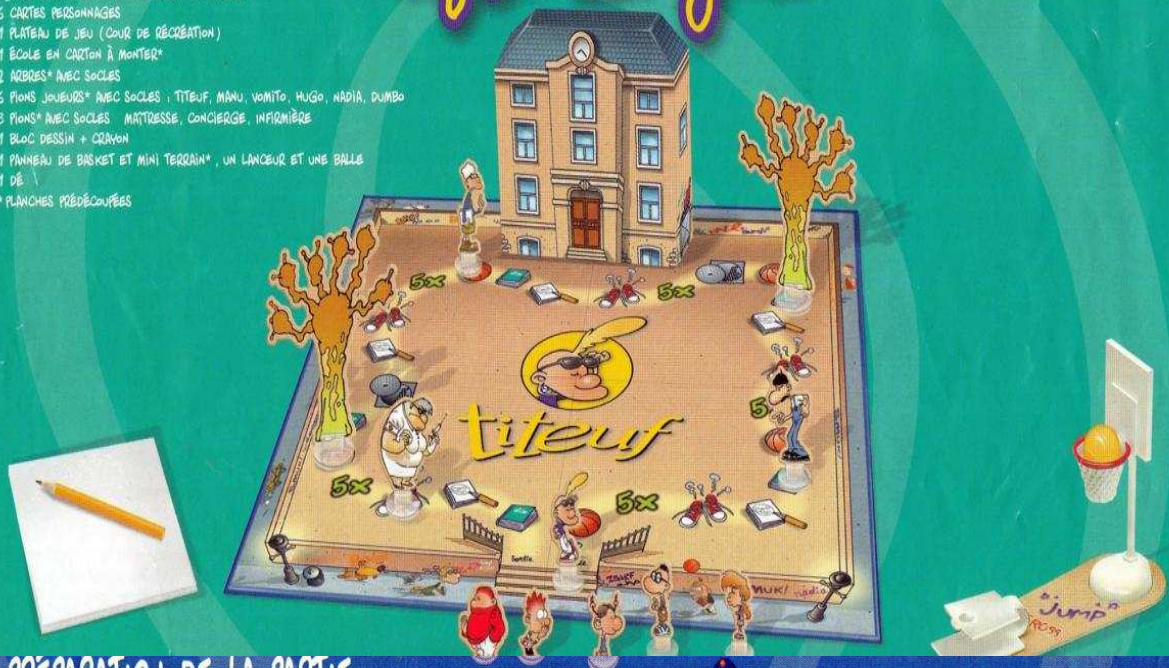
titeuf

LE JEU
OVERMÉGAMORTEL

règle du jeu

Contenu du jeu :

220 CARTES
40 CARTES JE SAIS PÔ, C'EST QUOI ?
40 CARTES RÉPÈTE 5 FOIS
40 CARTES T'ES PÔ CAP
40 CARTES TU DESSINES COMME UN PIED DE PUDUK
18 CARTES MÉGAKILL
18 CARTES T'ES LE PÔV' NAZE
18 CARTES MAÎTRESSE, INFIRMIÈRE, CONCIERGE
6 CARTES PERSONNAGES
1 PLATEAU DE JEU (COUR DE RÉCRÉATION)
1 ÉCOLE EN CARTON À MONTER*
2 ARBRES* AVEC SOCLE
3 PIONS JOUEURS* AVEC SOCLE : TITEUF, MANU, VOMITO, HUGO, NADIA, DUMBO
3 PIONS* AVEC SOCLE : MAÎTRESSE, CONCIERGE, INFIRMIÈRE
1 BLOC DESSIN + CRAYON
1 PANNEAU DE BASKET ET MINI TERRAIN*, UN LANCEUR ET UNE BALLE
1 DÉ
* PLANCHES PRÉDÉCOUPÉES



PRÉPARATION DE LA PARTIE

Déplier le plateau de jeu et le placer au centre de la table.
Détacher l'école. Rabattre les côtés et le toit de l'école selon les pré-pliages et assembler le toit grâce aux encoches.
Détacher les 9 pions joueurs et les 2 arbres : placer les 9 pions sur les petits socles et les 2 arbres sur les grands socles.

Chaque symbole sur le plateau correspond à une case.
Placer les 2 arbres au hasard sur les cases (excepté les bouches d'égout). Placer les pions Maîtresse, Concierge et Infirmière au hasard sur les cases (excepté les bouches d'égout).
Placer le bloc dessin et le crayon à l'extérieur du plateau.
Poser le dé au centre du plateau.
Le panneau de basket se place à l'extérieur du plateau, sur le mini terrain. Positionner le lanceur sur le cercle du mini terrain et la balle dans le panier.
Trier les cartes par couleur et catégorie, les placer dans la boîte de façon à voir les symboles (dico, 5X, bloc dessin, chaussures).
Faire de même avec les cartes : maîtresse, concierge et infirmière.

BUT DU JEU

PASSER UNE SÉRIE D'ÉPREUVES POUR SORTIR DE L'ÉCOLE.
ATTENTION, LE DERNIER EST LE PÔV' NAZE ET A UN GÂGE.

DÉBUT DE LA PARTIE

- 1- Mélanger les cartes personnages : titeuf, manu, vomito, hugo, nadia et dumbo et les positionner sur la table, face cachée. Chaque joueur tire une carte personnage et prend le pion correspondant. Un garçon peut très bien jouer avec Nadia !
IL EST IMPORTANT DE CONSERVER CETTE CARTE, QUI POURRA ÊTRE UTILISÉE AU COURS DE LA PARTIE.
- 2- Chaque joueur place son pion sur les marches à l'entrée de la cour.
- 3- Mélanger les cartes « qui sera le pôv' naze ». Le plus jeune joueur pioche une carte sans la lire et la cache derrière l'école.
- 4- Il commence également la partie et lance le dé.

DÉPLACEMENT SUR LE PLATEAU

Les joueurs parcourent la cour de l'école du panneau « entrée » jusqu'à la « sortie ». La première case est le ballon de « basket » et la dernière est le « dico ».

Plusieurs joueurs peuvent se positionner sur une même case. A chaque tour de jeu le joueur lance le dé et avance du nombre de points indiqués.

Si le joueur réussit son épreuve : il rejoue et lance le dé.

Si le joueur rate son épreuve : il passe son tour.

Au tour suivant il lance le dé et avance du nombre de points indiqué pour réaliser une nouvelle épreuve.

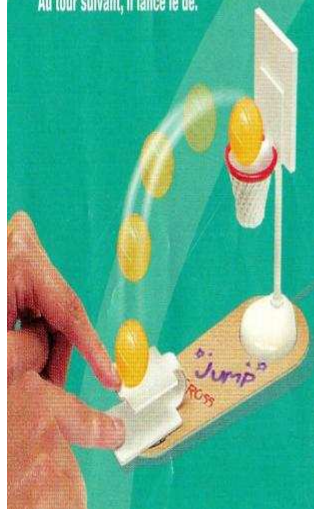
Arrivé sur chaque case, le joueur a une épreuve à réaliser.
Voir au dos pour le détail des épreuves...

LES ÉPREUVES



Basket

BUT : Mettre la balle dans le panier de basket grâce au lanceur.
Placer son index pour maintenir le lanceur et positionner la balle sur le dessus. Viser le panier et relâcher le lanceur.
Chaque joueur a 3 essais pour marquer 1 panier.
S'il en marque 1 au minimum, il rejoue et relance le dé.
S'il échoue, il reste sur place. C'est au joueur suivant de jouer.
Au tour suivant, il lance le dé.



je sais pô, c'est quoi?

BUT : Trouver la bonne définition du mot proposé
ATTENTION : POUR CETTE ÉPREUVE, LE JOUEUR À TA GAUCHE PIOCHE LA CARTE.

Il lit à haute voix le mot à trouver.
Exemple : « Pour toi, que veut dire cacatoès ? »
et donne les 3 définitions possibles.
La ou les bonnes réponses sont écrites en jaune. Il y a parfois deux réponses possibles pour certains mots. Si le joueur trouve au moins une réponse sur les deux, il peut rejouer et relance le dé.
S'il ne trouve pas, il reste sur place. C'est au joueur suivant de jouer.
Au tour suivant, il lance le dé.



t'es pô cap !

BUT : Être cap et réussir l'épreuve action.
Le joueur pioche la carte dans le paquet correspondant et lit à haute voix l'épreuve qu'il doit réaliser.
S'il accepte et réussit, il rejoue.
S'il refuse de la faire ou ne réussit pas, il reste sur place. C'est au joueur suivant de jouer. Au tour suivant, il lance le dé.



tu dessines comme un pied de puduk

BUT : Faire deviner son dessin à un autre joueur.
Le joueur pioche la carte dans le paquet correspondant et dessine ce qui est inscrit. Le premier joueur qui trouve avance d'1 case et le joueur qui a dessiné rejoue.
Si aucun joueur ne trouve, le joueur qui a dessiné reste à sa place. C'est au joueur suivant de jouer. Au tour suivant, il lance le dé.

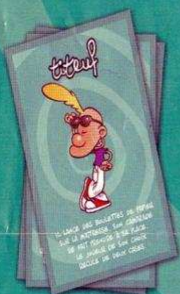
5x le jeu répète 5 fois

BUT : Répéter 5 fois le texte inscrit le plus vite possible sans se tromper.
Le joueur pioche la carte dans le paquet correspondant et lit à haute voix le texte.
S'il réussit, il rejoue et relance le dé. S'il se trompe ou bafouille, il reste sur place. C'est au joueur suivant de jouer.
Au tour suivant, il lance le dé.



LE DÉ mégakill

Si le dé s'arrête sur la face « mégakill » le joueur pioche une carte dans le paquet correspondant et suit les instructions indiquées. Une fois lue, la carte Mégakill est replacée derrière le paquet.



LES CARTES PERSONNAGES

Les cartes personnages sont piochées en début de partie, et déterminent le pion de chaque joueur.
La carte personnage est un atout pour le joueur. Elle lui permet d'avoir un avantage sur les autres joueurs.
Elle peut être utilisée une seule fois au cours de la partie et à tout moment, avant de lancer le dé.
Une fois utilisée, la carte est replacée dans la boîte de jeu.



LES ARBRES

Un joueur ne peut en aucun cas s'arrêter sur la case où est placé un arbre. Dans ce cas, il ne bouge pas son pion.
En revanche, il est possible de dépasser les arbres, si le chiffre indiqué sur le dé le permet. La case où est situé l'arbre compte pour une case.



LES PIONS MÀITRESSE, CONCIERGE ET INFIRMIÈRE

Quand un joueur s'arrête sur les cases où sont positionnés la maîtresse, le concierge ou l'infirmière, il pioche une carte dans le paquet correspondant et suit les instructions. Une fois lue, la carte est replacée derrière le paquet.



LES BOUCHES D'ÉGOUT

Quand un Joueur s'arrête sur une bouche d'égout, il place son pion directement sur l'autre bouche d'égout. Ce déplacement est valable dans les deux sens, vers l'avant ou l'arrière.

FIN DE LA PARTIE

t'es le pôv' naze

Le dernier joueur dans la cour est le perdant et prend la carte « T'es le pôv' naze » située derrière l'école. Il lit à haute voix le gage qu'il doit réaliser. S'il refuse de le réaliser, il peut piocher une autre carte. Surprise ! Certains gages peuvent se retourner contre d'autres joueurs !

RÈGLE POUR 2 JOUEURS

Sur certaines cartes, « le joueur de ta gauche / de ta droite » correspond au joueur adverse.



136-138 AVENUE JEAN JAURÈS
95100 ARGENTEUIL
FRANCE



TITEUF par Zep ©
France Animation / Editions Glénat / France 3 / Canal J / Smec

Informations à conserver. Les couleurs et décorations peuvent varier.
Ce jouet ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans en raison de petites pièces détachables susceptibles d'être avalées. Présence de petite balle. Ne pas utiliser d'autres projectiles que la balle fournie dans le jeu.

