

Disney

QUIZZ



Contient :

Plateau de jeu

1 boîte de cartes de 2 types

181 cartes Quizz seniors (905 questions)

182 cartes Quizz juniors (910 questions)

4 pions Mickey (1 de chaque couleur : or, argent, noir, blanc)

20 jetons Mickey (4 de chaque couleur : rouge, bleu, jaune, vert, violet)

1 dé

Manuel de règles



La préparation du jeu

- Choisissez si vous souhaitez jouer seul ou en équipe.
- Ensuite, choisissez un paquet de cartes Quizz : seniors ou juniors.
- Dépliez les deux oreilles en forme de bobines du plateau de jeu.
- Retirez le couvercle de la boîte de cartes, retournez-le et insérez-y le fond de la boîte.
- Chaque joueur choisit alors un pion Mickey et le place sur la case "Départ".

Le but du jeu

Pour gagner, il faut être le premier à posséder 5 jetons Mickey de couleurs différentes, remportés en répondant correctement à une question de chaque catégorie. Ensuite, il faudra progresser jusqu'à la case "Arrivée" et répondre correctement à la dernière question.

Les règles

Lancez le dé pour déterminer qui commencera. En cas d'égalité, les joueurs ayant obtenu le même résultat doivent relancer le dé.

Déplacement autour de la bobine "Départ"

Lancez le dé et déplacez votre pion Mickey du nombre de cases correspondant sur le pourtour de la bobine "Départ" et dans le sens des aiguilles d'une montre. Si vous devez placer votre pion sur une case déjà occupée par celui d'un autre joueur, sautez-la et arrêtez-vous sur la suivante. Si vous obtenez un "6", allez tout de suite au chapitre "Déplacement sur le plateau de jeu principal".

C'est l'heure des questions !

Lorsque vous vous arrêtez sur une case de la bobine "Départ", vous devez répondre à une question de la catégorie de votre choix. Si vous jouez dans la catégorie Senior, choisissez parmi : Filmographie, Chansons, Gentils, Méchants, Souris-res, puis demandez au joueur qui se trouve à votre gauche de tirer une carte Quizz et de vous lire la question correspondante.

Si vous jouez avec les cartes juniors, choisissez d'abord une couleur. Puis, demandez au joueur qui se trouve à votre gauche de tirer une carte et de vous montrer l'illustration sur l'une des faces. Ensuite, il doit vous poser la question inscrite au dos de la carte et correspondant à la couleur que vous avez choisie (si le joueur censé poser la question ne sait pas lire, un autre joueur s'en chargera).

Défaussez la carte question utilisée au talon du paquet de cartes.

Vous n'avez pas su répondre à la question ?

Stop – c'est la fin de votre tour.







Vous avez répondu correctement ?

Relancez le dé et déplacez votre pion du nombre de cases indiqué pour répondre à une autre question de la catégorie de votre choix.



Déplacement sur le plateau de jeu principal

Si le résultat obtenu au dé vous mène au-delà de la dernière case de la bobine "Départ" (c'est-à-dire à partir de la case se trouvant avant la case "Départ"), déplacez-vous jusqu'à la première case Jaune du plateau de jeu principal dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. A partir de ce stade, les cases présentent six couleurs différentes, correspondant chacune à une catégorie pour les cartes Senior :

-  Rouge – Filmographie
-  Jaune – Chansons
-  Bleu – Gentils
-  Vert – Méchants
-  Violet – Souris-res
-  Blanc – Neutre

Sur le plateau de jeu principal, vous devez répondre à la question qui correspond à la couleur de la case sur laquelle vous vous êtes arrêté. Ainsi, s'il s'agit d'une case rouge, vous devrez répondre à une question de Filmographie. C'est le joueur de votre gauche qui vous la lira. S'il s'agit d'une case blanche, vous pourrez choisir la couleur de la question qui vous sera posée.

Vous n'avez pas su répondre à la question?

Vous ne gagnez pas de jeton ; c'est la fin de votre tour.

Vous avez répondu correctement ?

Félicitations ! Posez sur votre pion un jeton Mickey de la même couleur que la catégorie de la question à laquelle vous avez répondu. Puis, relancez le dé et répondez à une nouvelle question – jusqu'à ce que vous échouiez.

Si vous vous arrêtez sur une case de la même couleur que l'un des jetons déjà en votre possession, vous devez tout de même répondre à la question appartenant à cette catégorie. Si votre réponse est correcte, vous relancez le dé, mais ne remportez pas de second jeton de cette couleur (un seul est autorisé par catégorie).

Les joueurs continuent à tourner autour du plateau de jeu principal dans le sens inverse des aiguilles d'une montre jusqu'à ce qu'ils aient répondu correctement à une question des 5 catégories représentées. Une fois les 5 jetons de différentes couleurs remportés, votre tour continue et vous devez lancer le dé, répondre aux questions et progresser en direction de la bobine "Arrivée".





Déplacement autour de la bobine "Arrivée"

Lorsque le résultat obtenu grâce au dé vous mène au-delà de la case Jaune qui débouche sur la bobine "Arrivée", suivez la flèche et déplacez votre pion Mickey jusque sur la bobine "Arrivée" en commençant par la case se trouvant à gauche de celle de "Arrivée" (important : vous ne pouvez pénétrer sur la bobine "Arrivée" que si vous possédez 5 jetons de couleurs différentes). Une fois sur la bobine "Arrivée", déplacez-vous dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsque vous vous arrêtez sur une case, le joueur se trouvant à votre gauche choisit la catégorie de la question à laquelle vous allez devoir répondre, l'annonce aux autres joueurs, puis tire une carte et vous lit la question correspondante. Le jeu continue alors comme énoncé auparavant.

Une fois sur la case "Arrivée", arrêtez-vous. (Quel que soit le résultat obtenu au dé, vous ne pouvez aller plus loin)

Déterminer qui est le vainqueur

Lorsque vous vous arrêtez sur la case "Arrivée", vous devez répondre à une question de la couleur qui sera choisie par le joueur qui la posera.

Si vous ne répondez pas correctement à la question posée sur la case "Arrivée", c'est la fin de votre tour. Le tour suivant, vous ne lancerez pas le dé et vous ne vous déplacerez pas. Le joueur qui pose la question annoncera la couleur qu'il a choisie, tirera une nouvelle carte et lira la question correspondante.

Le premier qui répondra correctement à cette question remportera la partie !

