

RÈGLES DU JEU

Le Père Fouras et les autres habitants du Fort ont mis en commun leurs talents et t'invitent à vivre une aventure exceptionnelle au cœur de ce bâtiment mystérieux. Si tu acceptes de relever le défi, il te faudra faire preuve d'une grande concentration, mais aussi de réflexion et de rapidité pour déjouer les nombreux pièges du Fort, déchiffrer les codes et trouver à chaque fois la seule bonne réponse possible !

Une pincée de bon sens, deux cuillerées de stratégie et une louche d'agilité pourraient être la bonne formule pour te mesurer aux personnages du Fort !

Nombre de joueurs : de 2 à 12 joueurs + 1 meneur de jeu. Il est tout à fait possible de jouer par équipes : la partie n'en sera que plus animée !

Durée d'une partie : de 30 minutes à 1 heure (en fonction du nombre de joueurs... et de leur perspicacité !).

Matériel

- 78 cartes (1 énigme par carte) réparties en 6 catégories différentes : Énigmes de Passe-Temps, Énigmes de La Boule, Énigmes de Monsieur Tchan, Énigmes de Félintra, Énigmes de Passe-Partout, Énigmes du Père Fouras.
- 1 livret contenant les règles du jeu et les solutions des énigmes.
- Munis-toi également d'une montre, d'un chronomètre ou d'un sablier afin de calculer le temps imparti à la résolution des énigmes des cartes « Tempo », ainsi que de feuilles de papier et de crayons.

But du jeu

Être le plus clairvoyant et le plus astucieux des joueurs pour devenir à ton tour un(e) champion(ne) de Fort Boyard !

Règles du jeu

La partie est composée de plusieurs épreuves. Un joueur ou une équipe l'emporte lorsqu'il ou elle parvient à trouver la réponse à l'énigme de la carte tirée au sort.

Les énigmes sont réparties en **6 catégories différentes** :

- **Énigmes de Passe-Temps** : un penchant pour les mathématiques et une dose de perspicacité, voilà les qualités requises pour venir à bout de ces énigmes.
- **Énigmes de La Boule** : charades, rébus et devinettes, rien de plus facile ? Pas si sûr...
- **Énigmes de Monsieur Tchan** : être logique, c'est bien ! Avoir aussi le sens de l'observation, c'est encore mieux !
- **Énigmes de Félintra** : déduction et astuce : il n'en faut guère plus pour résoudre ces énigmes !
- **Énigmes de Passe-Partout** : déplacer, remplacer, ôter, ajouter... rien de bien compliqué a priori ! Il suffit d'un peu de bon sens...
- **Énigmes du Père Fouras** : à l'intention des premiers de la classe, des « je-sais-tout » et des prétendus incollables. Alors, cap' ou pas cap' de répondre ?

Chaque joueur ou chaque équipe doit résoudre au moins une énigme dans quatre catégories de cartes. Le 1^{er} joueur ou la 1^{re} équipe autour de la table qui y parvient remporte la partie !