

F@N-FORT BOYARD

Le site des Fans de Fort Boyard

REGLES DU JEU DE SOCIETE

Fort Boyard, le jeu TV

Année 2002



Dossier et Scan www.fan-fortboyard.fr / contact@fan-fortboyard.fr

FORT BOYARD

Jeu de société

PRINCIPE ET BUT DU JEU

Le jeu consiste à parcourir un tour du "Fort" de case en case, comme indiqué sur la photo 1, au hasard du lancement de dé, en réalisant des épreuves désignées par les cases. Une fois le mot-code découvert on accède à la salle au trésor pour la course aux boyards. Le plus riche en boyards est le vainqueur de la partie.

Il est sacré MAITRE DU FORT.

PREPARATION ET TENUE DU MATERIEL

À 2, 3 ou 4 joueurs chacun jouera pour lui-même. À partir de 4, les joueurs peuvent décider de jouer par équipe de 2.

Pour le plaisir on peut également jouer seul à FORT BOYARD avec certaines épreuves.

Les joueurs gèrent une partie du matériel et du jeu, en se partageant les rôles suivants :

- Un Préposé au matériel,
- Un Scribe pour la feuille de marque,
- Un Conseiller d'épreuves,
- Un Contrôleur du temps avec la clepsydre.

Ces rôles sont définis ci-après ; la lecture en est faite par un des joueurs.

Chacun choisit une figurine et tire une carte-énigme qu'il garde pour faire jouer, le moment venu, le joueur d'en face. Le Scribe note les N° de cartes sur la feuille de marque, à conserver, pour permettre de jouer des cartes différentes à chaque partie.

LES CARTES - ENIGMES

Elles sont numérotées et comporte chacune :

- Des énigmes du Père Fouras,
 - Le Mot-code à découvrir et les indices pour y parvenir,
 - Des séries d'opérations et d'anagrammes,
- qui seront à résoudre par le joueur d'en face au cours de ses épreuves.

LES BOYARDS

3 pièces différentes : La petite = 1 Boyard, La moyenne = 5 Boyards, La grande = 10 Boyards.

DEBUT DE PARTIE

Le joueur qui réalise le meilleur score au dé, débute.

La lettre «D» indique le début du parcours sur le "Fort" et les cases sont représentées par les fenêtres.

Le premier joueur lance le dé, avance sa figurine du même nombre de cases et l'accroche par le bras. L'ornement de la case désigne le type d'épreuve : ce peut être une clef indiquant qu'il s'agira d'une épreuve pour gagner une clef, un parchemin roulé pour gagner un indice, une clepsydre pour gagner du temps, une tête de tigre pour gagner des boyards, et s'il s'agit d'un Joker, le joueur désigne lui-même le type d'épreuve en fonction de ce qu'il souhaite gagner.

En fonction du type d'épreuve, le joueur choisit dans la liste concernée une des épreuves proposées.

Il devient alors «CANDIDAT» à l'épreuve.

DEROULEMENT DE L'EPREUVE

Pour symboliser l'entrée dans la salle, le Candidat accroche sa figurine à l'intérieur de la case (voir photo 2).

Il reçoit ensuite le matériel et les consignes de l'épreuve. Pour les épreuves qui se jouent à 2, le Candidat choisira un «ADVERSAIRE» parmi les 2 joueurs à sa gauche ou à sa droite.

On retourne la clepsydre et il démarre. Dans le temps imparti, il doit faire son épreuve et ressortir sa figurine du "Fort" en la replaçant à l'extérieur (voir photo 3) ; si il y parvient, il gagne selon le cas, une clef, un indice, du temps ou des boyards. Si il ne ressort pas sa figurine à temps, épreuve réussie ou non, il est fait prisonnier. Dans tous les cas, il raccroche sa figurine à la case pour la suite du parcours.

Au tour suivant, un joueur emprisonné a le choix entre tenter l'épreuve du rat ou payer sa sortie 5 boyards. Au cas où il n'en posséderait pas encore, les 5 boyards seront notés sur la feuille de marque et lui seraient décomptés en fin de partie. La partie se poursuit avec le joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre. Il devient à son tour Candidat, lance le dé, réalise son épreuve et ainsi de suite jusqu'à ce que le tour du fort soit bouclé par l'ensemble des joueurs. A la fin du parcours, si le dernier lancer de dé dépasse le nombre de cases restantes, la dernière case sera automatiquement jouée. À noter : une épreuve réussie ne pourra pas être rejouée et une épreuve ratée ne pourra être retentée qu'une seule fois.

INVENTAIRE DES ELEMENTS GAGNES ET SACRIFICES

Lorsque les joueurs ont terminé leur tour, ils procèdent à l'inventaire des clefs, des boyards gagnés et des Clepsydres.

Pour faciliter la découverte du mot-code, chaque joueur peut éventuellement sacrifier des clefs, des clepsydres ou des boyards qu'il restitue contre des indices supplémentaires.

1 INDICE = 1 CLEF OU 1 CLEPSYDRE OU 5 BOYARDS

Mais attention !

Seuls les joueurs qui ont encore au minimum 3 clefs en main après les sacrifices, proposent leur MOT-CODE.

Seuls les joueurs qui découvrent leur MOT-CODE participent à la COURSE AUX BOYARDS.

LA COURSE AUX BOYARDS

Elle est définie dans la liste des épreuves. A la fin, le plus riche en boyards gagne la partie.

D

LE PREPOSE AU MATERIEL

Il tient le matériel et le gère, de sorte qu'il soit prêt pour chaque début d'épreuve permettant ainsi un réel gain de temps. Il remet au candidat le matériel et le reprend sitôt l'épreuve terminée pour que la table de jeu reste en ordre.

En début de partie, il vide la boîte de tous ses accessoires et les transfère dans le couvercle. La boîte qui représente le "Fort" et son parcours est posée au centre de la table.

Au cours de la partie, c'est lui qui distribue les boyards, les clefs et les jetons de temps gagnés.

Lorsqu'il est lui-même candidat à l'épreuve de la bohémienne, c'est un autre joueur qui dissimulera le faux boyard.

LE CONSEILLER D'EPREUVES

Il est chargé du bon déroulement du jeu et doit à ce titre :

- . Lire à haute voix la définition de l'épreuve qui se présente,
- . Contrôler que la clepsydre est retournée au bon moment,
- . Informer le candidat du temps approximatif qui lui reste, en lui annonçant, par exemple : «Il reste la moitié» «Il reste un quart» et en lui rappelant qu'il doit sortir sa figurine de la case avant la fin du temps pour ne pas se retrouver emprisonné,
- . Contrôler le bon déroulement, en veillant notamment à ce que, selon les épreuves, les accessoires soient à leur bonne position au départ et à l'arrivée,
- . Veiller à la position des joueurs sur le parcours, et à ce que le candidat réalise bien un type d'épreuve correspondant à la case sur laquelle il est tombé,

LE SCRIBE

Il tient la feuille de marque et annonce à chaque joueur dont c'est le tour, sa situation à savoir :

- . Rappel des épreuves déjà gagnées qui ne pourront pas être rejouées,
- . Rappel des épreuves ratées une première fois qui peuvent être rejouées une fois et les épreuves définitivement ratées,
- . Annonce des épreuves restantes,
- . Annonce du nombre d'indices délivré,
- . Annonce des sacrifices.

Sur la feuille de marque, il inscrit «1» pour une épreuve gagnée, « - » pour une épreuve ratée une première fois, et «0» pour une épreuve ratée pour la deuxième fois.

Il fait les comptes des Boyards.

LE CONTROLEUR DE TEMPS

Il gère la Clepsydre, qui est ici un sablier de 30 secondes, en veillant à la retourner au bon moment dans les différentes épreuves de façon à ne pas avantager ni pénaliser un candidat. Le sablier doit être retourné lorsque le candidat annonce qu'il est prêt, matériel en main. Pour les épreuves d'une minute, il veillera à retourner la Clepsydre au bon moment. Pour la course aux Boyards, les temps se comptabiliseront en Clepsydre entières ou en demi-Clepsydre. Ex : 75 secondes = 4 Clepsydres 1/2.

Photo 1 :

Le "Fort" est symbolisé par les côtés de la boîte de jeu.

La figurine est accrochée à la case sur laquelle elle est arrêtée suite au lancement de dé.

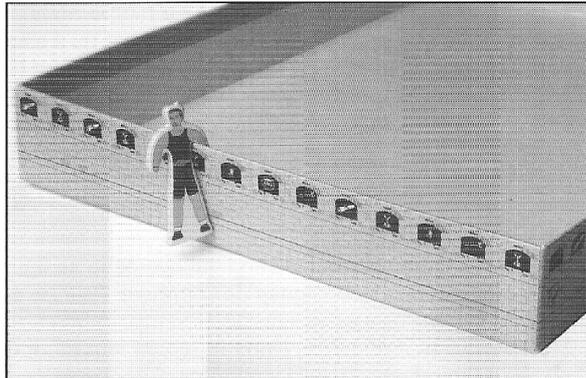


Photo 1

Photo 2 :

Pour débiter l'épreuve, le joueur doit entrer dans la cellule du "Fort" en plaçant sa figurine à l'intérieur.



Photo 2

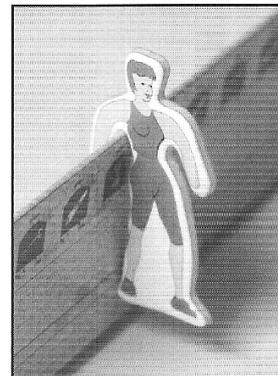


Photo 3

Photo 3 :

À la fin de l'épreuve le joueur doit ressortir de la cellule dans le temps imparti et raccrocher sa figurine à l'extérieur du "Fort"



Jeu de société © EDITIONS DRUON 2002

FORT BOYARD © 2002, Expand Images Adventure Line Productions. Tous droits réservés.

LES PALETS

Temps : 1 minute

GAIN : 1 Clef

Matériel : Les 15 pièces en acier qui serviront de palets et le plateau. Disposez les palets près du plateau, côté «Cage aux trésors». Posez un palet à plat dans l'angle du plateau et du bout des doigts, lancez-le en glissade en visant le cercle dans l'angle opposé du plateau, marqué «Réception». Si vous ne réussissez pas à le mettre du 1er coup, il vous en reste 14 sachant que vous pouvez pousser le 1er palet avec le 2ème. Lorsqu'un palet est au 3/4 dans le cercle, c'est gagné.

LA CLEF MAGIQUE

Se joue à 2

Temps : 1 minute

GAIN : 1 Clef

«Faites preuve de perspicacité et déjouez les tours de ce magicien en herbe !»

Matériel : les 3 gobelets, le jeton clef rond et le plateau de jeu. L'adversaire positionne les 3 gobelets aux emplacements prévus sur le plateau et glisse le jeton rond sous l'un d'entr'eux ; la manipulation commence. En 10 secondes environ, il doit essayer de distraire le candidat en faisant glisser les 3 gobelets dans tous les sens ou en faisant passer le jeton d'un coup rapide et sec sous un autre gobelet. Puis le candidat choisit le gobelet qui selon lui, cache le jeton. Si le candidat retourne le bon gobelet, il gagne une clef, sinon l'adversaire recommence **aussitôt** une manipulation.

LE POUSSE-POUSSE

Temps : 30 secondes

GAIN : 1 Clef

Matériel : Le plateau qui comporte les 15 carrés du puzzle/Clef. Le préposé au matériel aura préparé le puzzle en positionnant les 4 carrés qui comportent chacun un élément de clef dans les 4 coins opposés par rapport à leur position initiale. Le candidat a 30 secondes pour reconstituer la clef. Attention à ne pas pousser trop sèchement, vous risqueriez de faire monter les carrés les uns sur les autres et vous perdriez du temps à les remettre en place car la clepsydre ne serait pas interrompue pour autant. Cette épreuve nécessite de la perspicacité, de la rapidité et beaucoup de délicatesse.

LE JINGBILLE

Temps : 30 secondes

GAIN : 1 Clef

«Trois trous, trois billes sur un plateau, vous avez deviné ? Non ! Il faut tout simplement mettre les trois billes dans les trois trous, en même temps bien sûr et qu'elles tiennent, sinon c'est trop facile !»

Matériel : Le Plateau aux 3 trous et 3 Billes.

LA CLEF REFLEXE

Se joue à 2

Temps : 30 secondes

GAIN : 1 Clef

«C'est le moment de tester votre rapidité mais ne confondez pas décontraction et concentration !»

Matériel : La clef en laiton et le fil, le plateau de jeu.

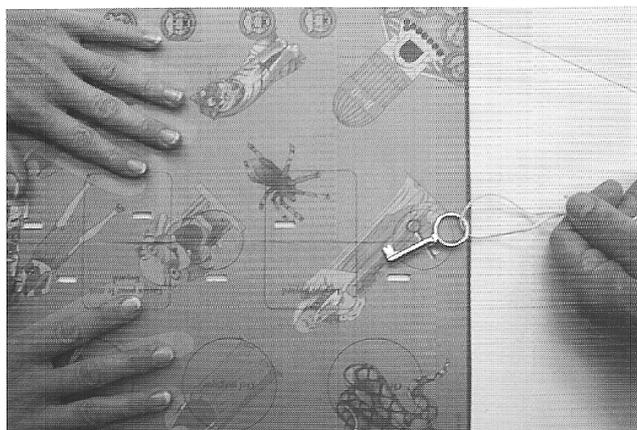
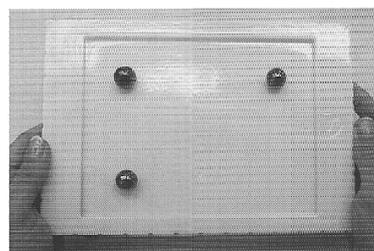
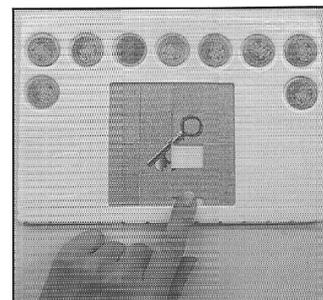
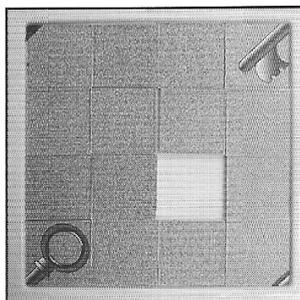
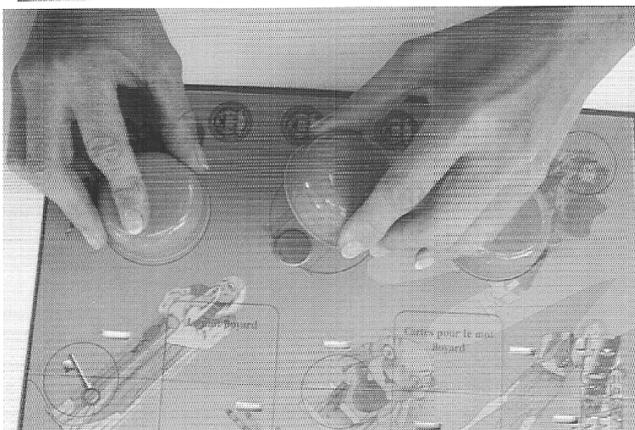
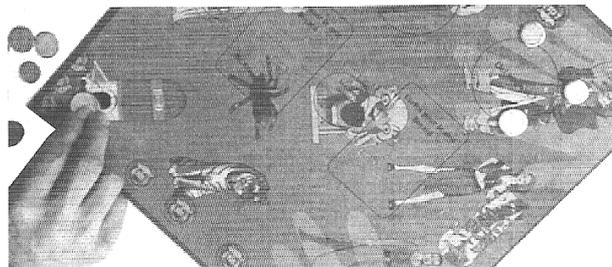
Le candidat pose les deux mains aux endroits prévus sur le plateau et l'adversaire pose la clef dans le cercle à l'opposé, marqué «Clef réflexe». L'adversaire tient le fil et annonce qu'il est prêt. On retourne la clepsydre et le candidat tente de saisir la clef. Bien entendu, l'adversaire ne reste pas statique, il doit de son côté, tirer la ficelle pour empêcher l'adversaire de saisir la clef. L'adversaire a obligation de repositionner la clef dans le cercle très vite, sinon c'est de l'anti-jeu inacceptable et dans ce cas, les autres joueurs jugeront si l'épreuve doit être rejouée.

LE PÈRE FOURAS

Voir aussi la définition dans la liste des «Epreuves Indices» .



«EPREUVES CLEFS»



LE PÈRE FOURAS

Se joue à 2 Temps : 30 secondes GAIN : 1 Clef ou 1 Indice
 «Qui n'a jamais rêvé de se retrouver face au Père Fouras, le plus sage, le plus savant de tous ! Et c'est dire si vous allez devoir être perspicace pour trouver la bonne réponse à ses fameuses énigmes. Bonne chance !»

Le joueur qui tient la carte-énigme, pose au candidat la 1ère énigme en imitant la voix du Père Fouras ; s'il ne la connaît pas, conseillez-lui de regarder l'émission ! Attention à ne pas prononcer la réponse. Le candidat dispose de 30 secondes après lecture de l'énigme pour y répondre. Gain : 1 clef ou 1 indice selon la case où il était tombé. Sur les 3 énigmes, une servira pour l'épreuve clef, l'autre pour l'épreuve indice et la troisième dans le cas où une épreuve devrait être rejouée ultérieurement.

LA BASCULE

Temps : 1 minute GAIN : 1 Indice
 «Si vous vous sentez l'âme d'un guerrier, vous n'aurez aucun problème à catapulter cette petite bille dans le gobelet face à vous. Imaginez qu'il s'agit du Fort ennemi qui vient de vous déclarer la guerre, ça vous aidera peut-être ! Mais attention vous n'avez qu'une minute, alors appliquez-vous un peu !»

Poser la bascule sur le plateau à l'emplacement de la cage au trésor et le gobelet de réception dans le coin opposé en diagonale, prévu à cet effet. Charger le boulet au bout de la bascule, puis viser le gobelet en faisant tourner l'ensemble. Déclencher le tir en actionnant la bascule d'un coup sec du doigt. Il est interdit d'avancer la bascule au-delà de la cage. Pour gagner l'indice, le boulet devra atterrir au moins une fois dans le gobelet même si il en ressort. A noter qu'après avoir déclenché un tir, si la barette en carton est sortie de son logement, cela fait partie du jeu et le candidat devra alors la repositionner lui-même ; on n'interrompt pas pour autant pas la Clepsydre.

LE BON MOT

OU

L'ERREUR DE COMPTE

Temps : 1 minute GAIN : 1 Indice
 «Quelques lettres à remettre en ordre, ce n'est pas bien difficile ! Pourtant, il n'est pas certain que vous trouviez rapidement le bon mot de ce méli-mélo alphabétique ! Bonne chance quand même !»

«Si vous avez optez pour l'erreur de compte et que vous êtes prof de maths ou champion de calcul mental, vous n'aurez donc aucun mal à trouver l'erreur. Inutile de vous dire que la calculatrice n'est pas autorisée !»

Le joueur qui est face au candidat lui présente la carte-énigme comportant le mot en désordre à découvrir ou les opérations, tout en veillant à ce que le candidat ne voit pas les réponses figurant au recto. On ne joue qu'un mot sur les deux, ou qu'une ligne de 3 opérations ; le second mot ou la seconde ligne d'opérations ne servant que si l'épreuve ratée, est rejouée ultérieurement.

L'ESCALADE

Temps : 30 secondes GAIN : 1 Indice
 «Avec un tel matériel on pourrait croire que vous allez à la pêche ! Eh non, vous allez escalader le Fort ; ça promet ! En réalité, vous devrez guider et accrocher la figurine aux meurtrières du Fort à l'aide de la canne à pêche. Pas facile hein ?

Poser le plateau à la verticale. Il y a 6 meurtrières à escalader de bas en haut. Accrocher la figurine par le bras à chaque meurtrière en respectant l'ordre de la montée en quinconce. A chaque meurtrière, la figurine doit tenir seule, marquez un temps d'arrêt fil détendu, avant de passer à la suivante. A la fin de l'ascension vous devrez saisir avec l'autre bras la clef préalablement posée sur l'angle au sommet et la déposer sur la table.

Astuce : Pour faire tourner la figurine et ajuster son coup, rouler la canne entre les doigts. le fil s'enroule si le noeud est bien serré.

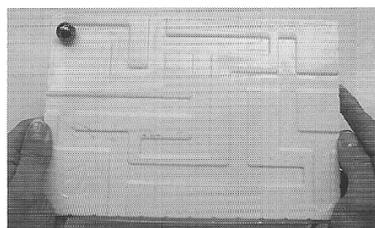
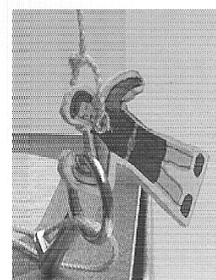
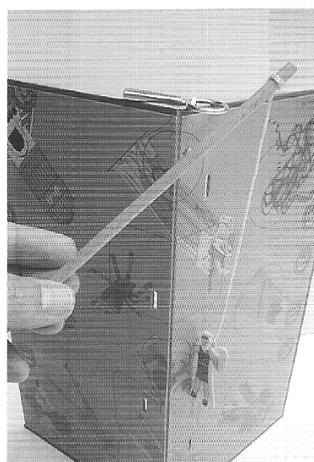
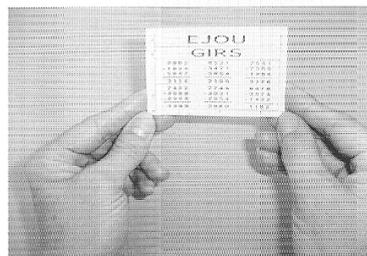
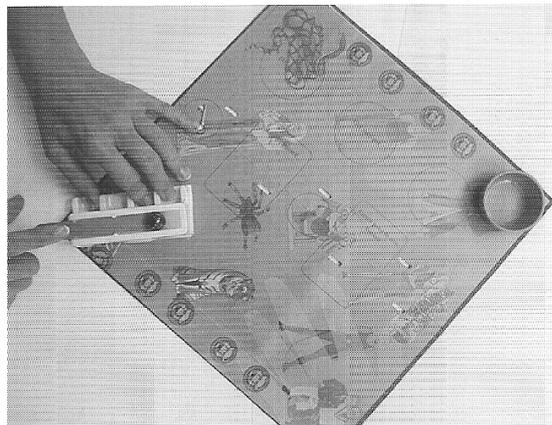
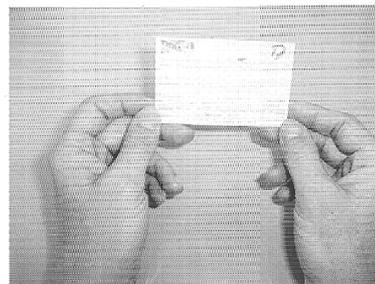
LE LABYRINTHE

Temps : 30 secondes GAIN : 1 Indice
 «Même si le Minotaure ne réside pas dans ce labyrinthe, soyez aussi habile que Thésée pour sortir à temps de ce dédale !»

Placer la bille au départ, côté du D et si vous parvenez à la faire rouler jusqu'à l'autre extrémité en 30 secondes, c'est gagné. Bien entendu, si la bille quitte le circuit, que ce soit par-dessus les méandres ou par les sorties périphériques, vous devez la replacer au départ et recommencer sans temps supplémentaire.



«EPREUVES INDICES»



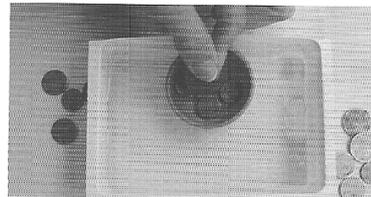
LE BOCAL COULE

Se joue à 2 Epreuve non chronométrée Gain : 1 jeton Clepsydre
«Deux joueurs pour une même barque, ça risque d'être trop lourd ! Alors lequel des deux y mettra un maximum de poids sans la couler ? Relevez le défi et vous serez peut-être le gagnant !»

Mettre de l'eau dans le bassin en plastique jusqu'au trait à 25 mm puis poser un gobelet sur l'eau ; préparer les pièces en acier aux 3 diamètres différents ; le candidat, puis l'adversaire déposent tour à tour une pièce de leur choix dans le gobelet jusqu'à ce qu'il coule. Le candidat gagne l'épreuve si c'est son adversaire qui fait couler le gobelet.



«EPREUVES TEMPS»

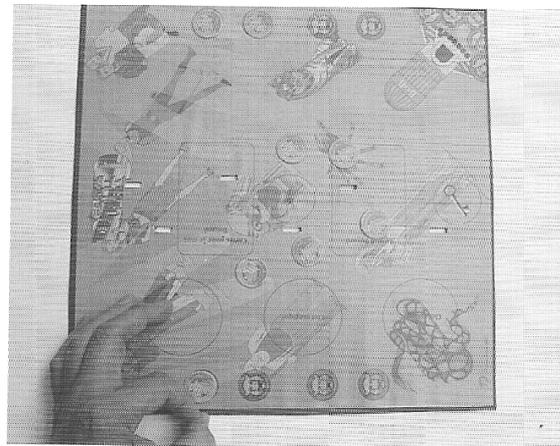


PRES DE LA LIGNE

Se joue à 2 Epreuve non chronométrée Gain : 1 jeton Clepsydre
«C'est une épreuve de doigté au menu ; alors précision et concentration car la ligne dépassée c'est perdu !».

Il s'agit d'approcher les boyards, en les poussant d'un coup sec du doigt, le plus près de la ligne symbolisée par la rainure centrale du plateau.

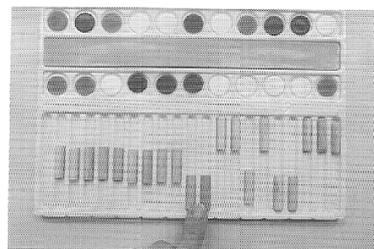
Disposer 4 boyards de chaque côté du plateau aux emplacements prévus. Le candidat commence avec un premier boyard puis son adversaire fait de même et ainsi de suite. Le candidat a réussi son épreuve s'il comptabilise un plus grand nombre de boyards plus près de la ligne ou à égalité avec son adversaire. Tout boyard sur, ou dépassant la ligne médiane, n'est pas pris en compte.



LE DERNIER BÂTON

Se joue à 2 Epreuve non chronométrée Gain : 1 jeton Clepsydre
«Vous ne pouvez les déplacer que par un, deux ou trois et si c'est vous qui laissez le dernier sur place, repassez à l'occasion !»

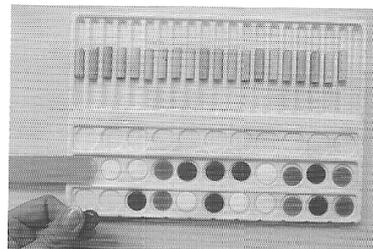
Le préposé au matériel dispose les 21 bâtonnets sur le plateau prévu à cet effet, au centre de leur logement. C'est le candidat qui commence ; il suffit de faire glisser les bâtonnets vers soit et non pas de les sortir du plateau. Le candidat gagne l'épreuve si c'est à l'adversaire que revient le dernier bâtonnet.



MEMOIRE DES COULEURS

Se joue à 2 Epreuve non chronométrée Gain : 1 jeton Clepsydre
« La mémoire ça se travaille et vous en aurez besoin de votre mémoire pour reproduire exactement la rangée de couleurs qui vous est présentée.»

Sur le plateau de jeu concerné, le préposé au matériel positionne sur la rangée du milieu, à l'abri des regards et de façon aléatoire, 4 pions rouges, 3 verts et 4 blancs. Il pose ensuite le cache en carton prévu à cet effet et dispose ensuite le plateau entre les deux joueurs. Il lève le cache pendant 10 secondes afin que chacun mémorise l'ordre des pions, puis le repose. Chaque joueur tente de restituer au mieux l'ordre de la rangée. Le candidat réussit son épreuve s'il parvient à restituer plus de pions que son adversaire ou à égalité.

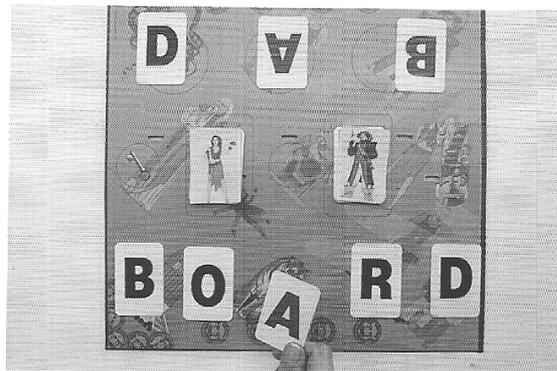


Le mot «BOYARD»

Se joue à 2 Epreuve non chronométrée Gain : 1 jeton Clepsydre
«Franchement là, il n'y a pas plus simple, vous devez reconstituer le mot BOYARD», 6 lettres à replacer....un jeu d'enfant !

Placer les 26 cartes du mot BOYARD, en deux paquets sur le plateau aux emplacements prévus et faces des lettres cachées.

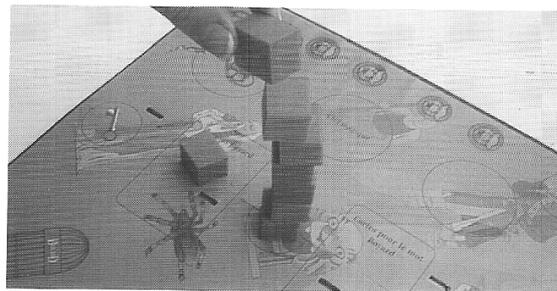
Le candidat commence en retournant la première carte du paquet de son choix. Il la pose devant lui pour commencer le mot boyard, puis l'adversaire fait de même. C'est le premier qui a reconstitué le mot qui a gagné. Si vous tirez une carte que vous avez déjà, posez là par dessus celle déjà placée. Les jokers remplacent n'importe quelle lettre ; gardez les pour les dernières lettres manquantes.



LA COLONNE ECROULEE

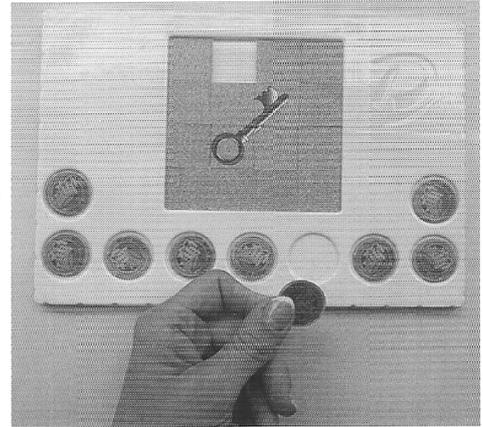
Se joue à 2 Epreuve non chronométrée Gain : 1 jeton Clepsydre
«Au bout du compte, ça peut ressembler à la tour de Pise ! Vous devez en effet bâtir une tour à l'aide des briquettes, mais si elle penche trop et qu'elle s'écroule, c'est perdu !

L'adversaire pose la première briquette dans le cercle au centre du plateau puis le candidat en pose une par dessus et ainsi de suite. Le rôle de l'adversaire est de positionner ses briquettes de sorte que le candidat risque de tout écrouler en posant la suivante. Le candidat gagne l'épreuve si, une fois terminée, la colonne tient debout ou si elle s'effondre par la faute de l'adversaire.



LA BOHEMIENNE

Se joue à 2 Epreuve non chronométrée GAIN : Des Boyards
«Voici l'occasion d'accumuler des Boyards qui viendront grossir votre pécule final ou qui vous permettront d'acheter des Indices au moment des sacrifices. Dommage que la Bohémienne ne soit pas là, n'est-ce-pas ?»
 Matériel : Le plateau aux 9 Boyards dont un faux avec le côté pile rouge.
 Le préposé au matériel a préparé le plateau en positionnant le boyard spécial à l'emplacement de son choix ; il le présente au candidat. Celui-ci désigne un premier Boyard qu'on lui retourne ; si c'est un vrai boyard, on lui octroie un Boyard. Il en désigne un deuxième et ainsi de suite jusqu'à ce que le candidat décide de s'arrêter et de prendre ses gains. Par contre, s'il tombe sur le faux boyard, l'épreuve s'arrête et il perd tous les boyards octroyés.
 Gains : 1er Boyard = 1 Boyard, 2ème Boyard = 2 Boyards, 3ème = 3 Boyards,...

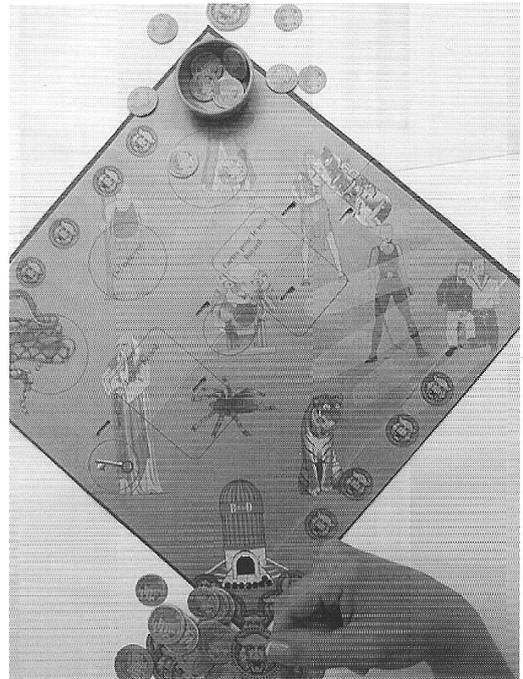


L'EPREUVE DU RAT

Se joue à 2. L'adversaire dissimule le jeton «Rat noir» dans une main et le jeton «Rat blanc» dans l'autre et présente ses deux poings fermés au candidat. Le candidat annonce son choix «Rat noir» ou «Rat blanc» en désignant une main. Si son choix est faux, c'est perdu ; il devra alors payer 5 boyards pour sortir de prison. Si son choix est bon, il sort de prison sans payer.

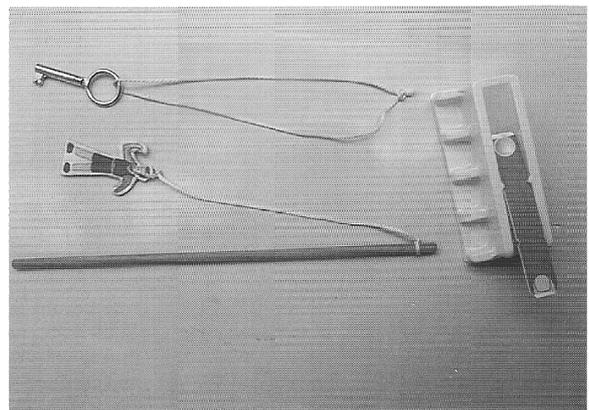
LA COURSE AUX BOYARDS

Les joueurs ayant trouvé leur Mot-Code y participent chacun leur tour. Ils restituent leurs boyards qui sont comptés et inscrits sur la feuille de marque. Le Scribe calcule le temps de chacun : 15 secondes par Jeton Clepsydre.
 Le préposé au matériel dispose en tas une réserve de boyards près de la cage au trésor comme sur la photo. Un gobelet de réception est placé dans le coin opposé en diagonale à l'emplacement prévu à cet effet. Le but est de lancer les boyards un par un dans le gobelet pendant le temps imparti. Le Conseiller veillera à ce que les joueurs respectent la distance du lancer sans dépasser la zone de la cage comme sur la photo. Pendant l'épreuve, un des joueurs récupérera les boyards tombés à côté du gobelet et les remettra sur le tas pour alimenter en permanence la réserve du candidat qui poursuivra ainsi ses lancers sans interruption. A la fin du temps imparti on comptabilisera les boyards tombés dans le gobelet. Le Scribe les inscrira sur la feuille et calculera le solde final.



MONTAGE DU FIL SUR LA CANNE ET L'ESCALADEUR
 MONTAGE DU FIL SUR LA CLÉ
 MONTAGE DU BRAS DE LA CATAPULTE

Coupez 30 cm de fil pour l'attcher à la canne, le restant du fil servira pour la clé.



JOUEURS				Crédit Boyards				Course Boyards				
N° carte de jeu				Débit Boyards				SOLDE FINAL				
Epreuves «CLEF»				Epreuves «INDICE»				Epreuves «TEMPS»				
Pousse-Pousse				Labyrinthe				Bocal coulé				
Jingbille				Bascule				Colonne écroulée				
Clef magique				Erreur de compte				Dernier bâton				
Clef reflexe				Bon mot				Prés de la ligne				
Casse tête				Escalade				Mémoire couleurs				
Père Fouras				Père Fouras				Mot Boyard				
JOUEURS				Crédit Boyards				Course Boyards				
N° carte de jeu				Débit Boyards				SOLDE FINAL				
Epreuves «CLEF»				Epreuves «INDICE»				Epreuves «TEMPS»				
Pousse-Pousse				Labyrinthe				Bocal coulé				
Jingbille				Bascule				Colonne écroulée				
Clef magique				Erreur de compte				Dernier bâton				
Clef reflexe				Bon mot				Prés de la ligne				
Casse tête				Escalade				Mémoire couleurs				
Père Fouras				Père Fouras				Mot Boyard				
JOUEURS				Crédit Boyards				Course Boyards				
N° carte de jeu				Débit Boyards				SOLDE FINAL				
Epreuves «CLEF»				Epreuves «INDICE»				Epreuves «TEMPS»				
Pousse-Pousse				Labyrinthe				Bocal coulé				
Jingbille				Bascule				Colonne écroulée				
Clef magique				Bon compte				Dernier bâton				
Clef reflexe				Bon mot				Prés de la ligne				
Casse tête				Escalade				Mémoire couleurs				
Père Fouras				Père Fouras				Mot Boyard				
JOUEURS				Crédit Boyards				Course Boyards				
N° carte de jeu				Débit Boyards				SOLDE FINAL				
Epreuves «CLEF»				Epreuves «INDICE»				Epreuves «TEMPS»				
Pousse-Pousse				Labyrinthe				Bocal coulé				
Jingbille				Bascule				Colonne écroulée				
Clef magique				Erreur de compte				Dernier bâton				
Clef reflexe				Bon mot				Prés de la ligne				
Casse tête				Escalade				Mémoire couleurs				
Père Fouras				Père Fouras				Mot Boyard				
JOUEURS				Crédit Boyards				Course Boyards				
N° carte de jeu				Débit Boyards				SOLDE FINAL				
Epreuves «CLEF»				Epreuves «INDICE»				Epreuves «TEMPS»				
Pousse-Pousse				Labyrinthe				Bocal coulé				
Jingbille				Bascule				Colonne écroulée				
Clef magique				Erreur de compte				Dernier bâton				
Clef reflexe				Bon mot				Prés de la ligne				
Casse tête				Escalade				Mémoire couleurs				
Père Fouras				Père Fouras				Mot Boyard				