

F@N-FORT BOYARD

Le site des Fans de Fort Boyard

REGLES DU JEU DE SOCIETE

Fort Boyard

Année 2005



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

FORT BOYARD

2 à 3 joueurs (ou équipes de joueurs)
Dès 8 ans

Règle du Jeu

CONTENU DE LA BOÎTE

- 1 plateau
- 3 pions Tête de Tigre
- 1 dé
- 3 crayons à papier
- 1 minuteur
- 1 bloc BOYARD
- 1 bloc de feuilles blanches
- 1 planche prédécoupée :
- 1 jeu TANGRAM (7 pièces) - 3 jetons Père Fouras - 72 jetons (rouges, verts, bleus et jaunes)
- 220 cartes :
- 20 cartes CANDIDAT - 56 cartes ÉPREUVE - 55 cartes PÈRE FOURAS - 74 cartes MOT CODE - 4 cartes DUEL - 11 cartes CLÉ
- 1 règle du jeu

BUT DU JEU

Atteindre la Salle du Trésor et remporter un maximum de Boyards.

PRÉPARATION DE LA PARTIE

Une partie se joue à 2 joueurs minimum.

Nous vous recommandons de constituer des équipes dès que vous êtes plus de 2 joueurs.

- Déplier le plateau de jeu
- Trier les cartes par catégorie.
- Placer les paquets de cartes ÉPREUVE et PÈRE FOURAS face cachée sur les emplacements du plateau prévus à cet effet.
- Distribuer 5 cartes CANDIDAT, une feuille du bloc BOYARD et un crayon à chaque joueur ou équipe de joueurs.
- Placer les cartes restantes et les autres catégories de cartes dans les compartiments de la boîte prévus à cet effet.
- Défaire tous les jetons de la planche prédécoupée et les placer dans le compartiment prévu à cet effet.
- Mettre le minuteur en marche et le déposer près du plateau de jeu.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le jeu est divisé en 4 parties :

1. La partie CLÉS dans laquelle les joueurs doivent récolter des clés.
2. La Salle du Conseil qui permet de libérer les prisonniers et de gagner des Boyards.
3. La partie INDICES, dans laquelle les joueurs doivent récolter des indices.
4. La Salle du Trésor.

LE PLATEAU DE JEU

Le plateau de jeu est divisé en 4 zones.

1. Zone CLÉS
2. Zone INDICES
3. LA SALLE DU CONSEIL
4. LA SALLE DU TRÉSOR



Le plateau de jeu est composé de deux types de cases :



- les cases CELLULES : elles permettent de gagner les clés et les indices. Elles sont de différentes couleurs.



- les cases COULOIRS : elles permettent de circuler d'une cellule à l'autre.

Les cases spéciales



- Les cases PASSE TEMPS : elles permettent aux joueurs de relancer le dé.



- Les cases BOYARD : elles permettent aux joueurs de remporter 2 000 Boyards s'ils s'arrêtent dessus.



- Les cases PASSE PARTOUT (PP) : ce sont des passages secrets ! Elles permettent aux joueurs de se rendre d'une case PP à une autre. Si un joueur en croise une sur son chemin, elle lui permet de se transporter sur une autre case PP de son choix et de continuer sa route.

DÉBUT DE LA PARTIE

Chaque joueur prend un jeton Père Fouras et pioche 3 jetons de couleur. Il les dispose devant lui, de la façon suivante.



Les joueurs tirent au dé chacun à leur tour. Celui qui fait le plus grand score commence. La partie se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

DÉPLACEMENT SUR LE PLATEAU

Le parcours des joueurs

Chaque joueur a un parcours différent à effectuer. Ce parcours est déterminé par les jetons de couleur piochés au début de la partie.

Attention : l'ordre des jetons est très important. Ils doivent être disposés suivant l'ordre dans lequel ils ont été piochés. Les joueurs ne peuvent pas modifier cet ordre en cours de partie !





Exemple : Ici le joueur doit d'abord se rendre dans une cellule verte, puis bleue, puis aller sur la case Père Fouras et enfin se rendre dans une cellule jaune...

Tout au long de la partie, les joueurs doivent se réapprovisionner en jetons de couleur pour compléter leur parcours. Dès qu'il ne leur en reste plus, ils doivent en piocher de nouveau. Les jetons doivent être piochés trois par trois.

Règles de déplacement

- Le joueur lance le dé et avance d'autant de cases que le dé marque de points.
- Les joueurs peuvent se déplacer sur le plateau dans tous les sens pour rejoindre les cellules.
- Ils ont droit de se dépasser, mais ils n'ont pas droit d'être à deux sur une même case.
- Ils peuvent s'arrêter sur une case cellule même si les points du dé sont supérieurs au nombre de cases qui les en séparent.
- Arrivé sur une case cellule, le joueur a une épreuve à réaliser.

LE BLOC BOYARD



Il permet aux joueurs de suivre leur évolution et de calculer leur trésor.

Ils doivent cocher notamment :

- les cases CLÉS lorsqu'ils gagnent des clés.
- les cases PLATEAU (dans la colonne GAINS) lorsqu'ils tombent sur une case BOYARD...

PARTIE I : LES CLÉS

Dans la première partie du jeu, les joueurs doivent récupérer les clés qui leur permettront d'ouvrir la Salle du Trésor.

Partie Longue / Partie courte

Vous pouvez opter pour une partie longue ou une partie courte.

- Partie longue : les joueurs doivent récupérer 5 clés.
- Partie courte : les joueurs doivent récupérer 3 clés.

À vous de déterminer le mode de jeu souhaité avant de commencer la partie !

Les cartes Candidat

Chaque joueur dispose de 5 cartes CANDIDAT. Chaque Candidat est doté de capacités différentes. 3 indications apparaissent sur ces cartes :



- **Action :** les capacités physiques du candidat
- **Réflexion :** ses capacités d'observation, de réflexion...

- **Boyards :** le nombre de Boyards que le candidat est capable de transporter dans la Salle du Trésor.

Ces capacités sont chiffrées de 0 à 3, et permettent au joueur d'obtenir des bonus lors de la réalisation des épreuves.

Les cartes épreuves

Il y a 2 grands types d'épreuves :



- **les épreuves Réflexion** qui font appel à l'observation, à la concentration...
- **les épreuves Action** qui font appel aux réflexes, à la force, à la rapidité...

Toutes les épreuves sont minutées. Le temps est indiqué sur chaque carte.

Les Bonus



Sur chaque carte ÉPREUVE est indiqué le type de bonus qui aidera le joueur dans son épreuve. C'est la carte CANDIDAT choisie qui déterminera si le joueur bénéficie d'un bonus et de sa valeur.

Si l'épreuve piochée est une épreuve ACTION, le joueur prend en compte uniquement l'indication ACTION de sa carte CANDIDAT.

Si l'épreuve piochée est une épreuve RÉFLEXION, le joueur prend en compte uniquement l'indication RÉFLEXION de sa carte CANDIDAT.

Action : 3
Réflexion : 0

Exemple : dans ce cas, le joueur bénéficie d'un bonus + 3 pour les épreuves marquées ACTION et d'aucun bonus pour les épreuves marquées RÉFLEXION.

Il existe 3 types de Bonus.



• **Le bonus Temps :** signifie que les joueurs bénéficient de temps supplémentaire pour faire l'épreuve.

- + 1 : il bénéficie de 10 secondes supplémentaires
- + 2 : il bénéficie de 20 secondes supplémentaires
- + 3 : il bénéficie de 30 secondes supplémentaires



• **Le bonus Chance :** donne au joueur la possibilité de recommencer l'épreuve en cas d'échec.

- + 1 : droit de refaire l'épreuve 1 fois
- + 2 : droit de refaire l'épreuve 2 fois
- + 3 : droit de refaire l'épreuve 3 fois



• **Le bonus Essai :** ce bonus varie en fonction des épreuves. Il peut permettre d'annuler des erreurs ou d'avoir des chances supplémentaires pour réaliser l'épreuve.

- + 1 : 1 chance supplémentaire
- + 2 : 2 chances supplémentaires
- + 3 : 3 chances supplémentaires

LES ÉPREUVES

1. Déroulement de l'épreuve

Une fois arrivé sur la case cellule indiquée par son parcours, le joueur doit suivre les étapes suivantes dans l'ordre.

- 1/ Il choisit une carte parmi ses 5 cartes CANDIDAT. Il la montre à ses adversaires et la met en avant.
- 2/ Un des adversaires pioche une carte ÉPREUVE pour le joueur et la lit à haute voix.
- 3/ Certaines épreuves nécessitent la participation d'un autre joueur. Les adversaires doivent alors tirer au dé. Celui qui tire le plus petit chiffre affrontera le joueur.
- 4/ Il prépare l'épreuve selon les indications données par la carte
- 5/ Il repère la nature et la valeur de son BONUS éventuel.
- 6/ Il programme le minuteur, sans oublier d'intégrer le temps supplémentaire éventuel lié au bonus ! Puis il lance le top départ.

Notes :

- Sur certaines cartes ÉPREUVE, il est précisé de placer des cartes à 8, 10 ou 20 pieds l'une de l'autre. C'est bien évidemment le pied du joueur qui relève l'épreuve qui doit servir de référence !
- L'adversaire qui assiste le joueur dans son épreuve ne bénéficie d'aucun bonus !
- Pour gagner la partie, les joueurs doivent avoir utilisé toutes leurs cartes CANDIDAT au moins une fois. Une carte CANDIDAT ne peut pas être utilisée deux fois de suite.

2. Rapidité exigée !

Pour remporter la clé ou l'indice, le joueur doit impérativement finir l'épreuve avant le bip final du minuteur.

S'il pense ne pas pouvoir finir à temps, il peut abandonner à tout moment en criant, « **JE SORS !** » avant le bip final.

Nous recommandons donc au joueur de toujours garder le minuteur à portée de vue ou en main pour pouvoir vérifier le temps qu'il lui reste.

Dans le cas de parties en équipes, les autres membres de l'équipe doivent évidemment lui rappeler d'arrêter l'épreuve lorsqu'il ne lui reste plus assez de temps !

3. Fin de l'épreuve



Une fois l'épreuve terminée, replacer la carte sous le paquet de cartes ÉPREUVE.

Que le joueur ait gagné ou pas, il doit :

1/ placer le jeton de couleur correspondant face cachée sur la cellule.

2/ placer son pion sur la case couloir collée à la cellule.

La cellule est désormais fermée. Aucun autre joueur ne peut y accéder.

Si le joueur a gagné, il doit cocher sur son bloc BOYARD, une case CLÉS. C'est ensuite à un autre joueur de jouer. Au tour suivant il devra rejoindre une autre cellule, selon la couleur du jeton suivant.

4. Les prisonniers



Si le joueur oublie de « sortir de la cellule » avant la fin du minuteur (qu'il ait réussi ou non l'épreuve) il est fait prisonnier. Il dépose sa carte CANDIDAT sur l'emplacement prison du plateau. Il ne pourra la récupérer que s'il gagne un duel dans la deuxième partie du jeu : la Salle du Conseil.

Attention : un joueur ayant toutes ses cartes CANDIDAT en prison avant d'arriver à la Salle du Conseil est éliminé !

Note : parties en équipes

Les joueurs doivent faire une épreuve chacun à leur tour. Le joueur doit être désigné avant de prendre connaissance de l'épreuve ! Les membres de l'équipe n'ont pas le droit d'aider le joueur lorsqu'il fait son épreuve sauf cas particuliers précisés sur la carte ÉPREUVE.

LA CLÉ DU PÈRE FOURAS

1. L'énigme

Chaque joueur doit se rendre à la « Vigie du Père Fouras » après la deuxième épreuve (comme l'indique l'ordre des jetons). Cette étape se déroule de la façon suivante :

- Le joueur place son pion sur la case Père Fouras.
- Un des adversaires pioche une carte PÈRE FOURAS et propose au joueur de choisir un chiffre entre 1 et 3. Il lui lit alors la 1ère, la 2ème ou la 3ème énigme de la carte.
- Le joueur a 1 minute 30 pour donner sa réponse, et dispose d'un nombre illimité de propositions.

Notes :

- dans le cas de parties en équipes, tous les membres de l'équipe doivent se concerter pour donner la réponse.
- cette épreuve ne nécessite pas l'utilisation des cartes CANDIDAT. Il n'y a donc aucun bonus !

À la fin du minuteur, il prend connaissance de la réponse :

- Bonne réponse : il gagne une clé.
- Mauvaise réponse / absence de réponse ou réponse tardive : le joueur a une seconde chance pour récupérer cette clé.

2. Rattraper la clé du Père Fouras

Le joueur sort de la pièce. Les adversaires cachent une carte CLÉ dans un endroit accessible de la pièce. Il dispose ensuite de 40 secondes pour trouver cette carte. S'il la trouve, il gagne la clé.



Attention, pendant cette étape, le joueur ne peut recevoir aucune aide de son équipe.

À la fin de l'épreuve, le joueur place son jeton Père Fouras sur la case Père Fouras. Il place ensuite son pion sur une case PP de son choix. Puis c'est à un autre joueur de jouer.



Fin de la première partie

La première partie se termine lorsque le joueur a collecté toutes ses clés.

PARTIE II : LA SALLE DU CONSEIL

Dans le Conseil, les joueurs affrontent les Maîtres du Temps, pour libérer leurs candidats prisonniers ou gagner des boyards.



1. Le joueur place son pion sur la case n°1.
2. L'adversaire prend la carte Duel n°1 correspondante et affronte le joueur.
3. Une fois le duel terminé, il place son pion entre la case n° 1 et la case n°2 (qu'il ait perdu ou gagné).

Chaque duel remporté permet au joueur de libérer un de ses candidats prisonniers. S'il n'a aucun candidat à libérer, la victoire d'un duel lui rapporte 5 000 Boyards. S'il gagne, il récupère sa carte CANDIDAT ou coche une case SALLE DU CONSEIL sur son bloc.

Au tour suivant, il place son pion sur la case Duel n° 2 et fait le deuxième duel. Et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'il ait fait les 4 duels.

Note : les duels ne sont pas minutés. Ils ne se jouent pas avec les cartes CANDIDAT. Il n'y a donc aucun bonus !

Sortie de la Salle du Conseil

Si le joueur n'a pas réussi à libérer ses candidats après les 4 duels, ils resteront prisonniers jusqu'à la fin de la partie.



À la fin du dernier duel, le joueur sort de la Salle du Conseil et place son pion sur la case Père Fouras. C'est ensuite au tour d'un autre joueur de jouer.

PARTIE III : LES INDICES

Dans cette partie, les joueurs doivent collecter des indices qui leur permettront de découvrir le MOT CODE. Chaque joueur ou équipe de joueurs a donc un mot code différent à découvrir.



La carte MOT CODE



Un des adversaires pioche une carte MOT CODE pour le joueur et doit la garder cachée soigneusement jusqu'à la fin de la partie !

L'indice du Père Fouras

Le premier indice de la carte ne peut être récupéré qu'après du Père Fouras.

L'adversaire détenant la carte MOT CODE, lit l'énigme qui y est inscrite. Le joueur peut se faire aider de son équipe et a 1 minute 30 pour donner sa réponse. S'il ne décrypte pas l'énigme, l'adversaire ne doit en aucun cas lui donner la bonne réponse. Le joueur sort de la « Vigie » et se place sur une des cases Passe Partout du plateau. C'est ensuite à un autre joueur de jouer.

Note : cette épreuve ne nécessite pas l'utilisation des cartes CANDIDAT. Il n'y a donc aucun bonus !

Collecte des indices

Dans cette partie, les joueurs ne peuvent se déplacer que dans la zone INDICES du plateau. Le déroulement du jeu est le même que dans la première partie.

Les joueurs continuent à suivre le parcours imposé par les jetons de couleur piochés, et doivent faire des épreuves lorsqu'ils arrivent dans une cellule. Mais, cette fois les épreuves leur permettent de gagner des indices.

Dès qu'une épreuve est remportée, le joueur détenant la carte MOT CODE révèle un indice au joueur. Les indices doivent être donnés dans l'ordre. Le joueur les inscrit au fur et à mesure sur son bloc.

Règles particulières

Dans cette partie du jeu, les candidats ne peuvent plus être fait prisonnier. Mais pour gagner l'indice, le joueur doit quand même finir son épreuve avant la fin du minuteur.

Un JOKER doit collecter 3 indices minimum pour tenter la Salle du Trésor !

LES JOKERS

Une fois l'épreuve piochée (PARTIE I ou II) et l'adversaire désigné, le joueur a la possibilité de ne pas faire « physiquement » une épreuve en utilisant un JOKER.

Un JOKER permet au joueur de remplacer une épreuve (qu'il ne souhaite pas faire) par une sorte de Bataille entre les cartes CANDIDAT.

Fonctionnement du JOKER

1. Le joueur met en avant sa carte CANDIDAT et pioche une carte parmi les cartes CANDIDAT de son adversaire.
2. Ils comparent une des deux capacités de ces 2 candidats : Action ou Réflexion en fonction de l'épreuve piochée.
3. Il gagne si sa carte CANDIDAT est la plus « forte ».

En cas d'égalité, le joueur pioche une nouvelle carte parmi les cartes de son adversaire.



Exemple : dans le cas présent, le Candidat José est plus fort que Marie en Action (3 contre 2), mais, ils sont à égalité en Réflexion (0 à 0).



Lorsqu'un Joker a été utilisé, le joueur doit cocher sur son Bloc BOYARD, une case JOKERS. Puis chacun récupère sa carte, le joueur dépose son jeton sur la cellule et la partie continue.

DERNIÈRE PARTIE : LA SALLE DU TRÉSOR

| INDICES | |
|------------------|--------|
| 1 CAMPAGNE | 5 FOUR |
| 2 PLANCHE | 6 |
| 3 COUP | 7 |
| 4 PERDU | 8 |
| MOT CODE PAIN | |

Une fois sur la case, le joueur dispose de 3 minutes pour donner son MOT CODE. S'il l'a déjà trouvé, il écrit la réponse sur son bloc et la présente à l'adversaire qui détient la réponse. S'il ne l'a pas encore trouvé, il peut choisir de « sacrifier » des candidats pour obtenir des indices supplémentaires.

Note : pour les parties en équipes, tous les membres doivent se concerter.

Le sacrifice des candidats

Sacrifier un candidat, c'est échanger une carte CANDIDAT contre un indice supplémentaire.

Il est important de noter que chaque candidat correspond à une certaine somme de boyards (voir carte CANDIDAT). Sacrifier des candidats, représente donc une perte de Boyards pour le joueur. À vous de bien réfléchir à votre stratégie et de bien choisir les candidats à sacrifier !

Pour sacrifier ses candidats, le joueur met les cartes qu'il souhaite sacrifier de côté et récupère le nombre d'indices correspondant.

Attention, il ne peut évidemment pas sacrifier tous ses candidats ! Il doit en garder au moins un.

Le Mot Code

Pour ouvrir la Salle du Trésor, le joueur doit écrire sa réponse avant la fin des 3 minutes.

Une fois les 3 minutes écoulées, le joueur détenant la carte MOT CODE donne la réponse.

Si le Mot Code est découvert, le joueur remporte 15 000 Boyards, qu'il inscrit sur son bloc BOYARD à l'endroit prévu à cet effet.

Le bonus d'arrivée

Le premier joueur à arriver à la Salle du Trésor, gagne d'office un bonus d'arrivée de 5 000 boyards. Il remplit alors la case correspondante sur son bloc.

Calcul du trésor

Qu'il trouve ou non le MOT CODE, le joueur comptabilise le nombre de Boyards récoltés tout au long de la partie : SON TRESOR !

Colonne Gains du bloc BOYARD

| GAINS | |
|--------------------------|-------|
| PLATEAU | X X X |
| x 2000 | 6 000 |
| SALLE DU CONSEIL | X X X |
| x 5000 | 1 000 |
| BONUS D'ARRIVÉE | 5000 |
| MOT CODE | 15000 |
| CANDIDATS | 20500 |
| TRESORS EN BOYARDS 56500 | |

Pour obtenir son trésor en BOYARDS, il additionne :

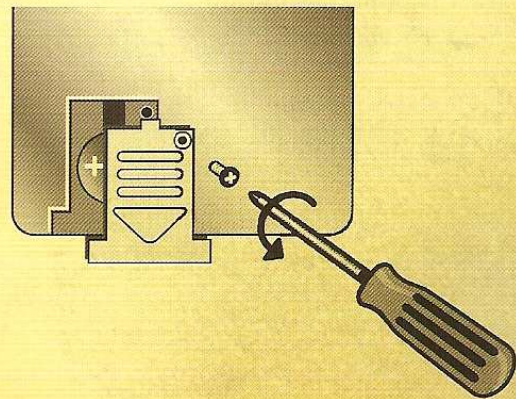
- les Boyards collectés grâce aux cases Boyards du plateau (nombre de cases cochées X 2 000).
- les Boyards gagnés grâce aux duels du Conseil (nombre de cases cochées X 5 000).
- le bonus d'arrivée de 5 000 Boyards (pour le premier arrivé uniquement !)
- 15 000 Boyards s'il a trouvé le MOT CODE
- les montants de Boyards figurant sur les cartes Candidat NON SACRIFIÉES

Remplacement de la pile

Cette manipulation doit être effectuée par un adulte. Le minuteur fonctionne avec 1 pile LR44 1,5 V (fournie).

Le compartiment à pile est situé au dos du minuteur. Dévisser le compartiment à pile et faites glisser la porte. Insérer 1 pile neuve de type LR44 1,5V, de préférence alcaline, en respectant le sens de la polarité. Refermer le couvercle du compartiment à pile en le revissant fermement.

Les piles non-rechargeables ne doivent pas être rechargées. Les piles usagées doivent être enlevées du jouet. Les accumulateurs doivent être enlevés du jouet avant d'être chargés. Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte. Différents types de piles ou d'accumulateurs ou des piles ou des accumulateurs neufs et usagés ne doivent pas être mélangés. Seuls les piles ou les accumulateurs du type recommandé ou d'un type similaire doivent être utilisés. Les piles ou accumulateurs doivent être mis en place en respectant la polarité. Les bornes d'une pile ou d'un accumulateur ne doivent pas être mises en court-circuit. Lorsque les piles sont usées, les retirer et les placer dans les dispositifs prévus pour la récupération des piles usagées.



La partie continue jusqu'à ce que tous les joueurs aient atteint la Salle du Trésor. Chacun à leur tour, ils doivent tenter de découvrir leur MOT CODE, et calculer leur trésor.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsque tous les joueurs sont arrivés à la Salle du Trésor. Ils comparent alors le montant de Boyards collectés. Le gagnant est le joueur détenant le plus de Boyards !

MODE D'EMPLOI DU MINUTEUR

Retirer la languette de protection du compartiment à pile situé au dos du minuteur.

1. Remise à Zéro : Pour réinitialiser le minuteur ; pressez simultanément « MINUTE » et « SECONDE ».

2. Régler le minuteur : Pressez « MINUTES » pour faire augmenter les minutes une par une. Pressez « SECONDES » pour faire augmenter les secondes une par une.
Max : 99 min. 59 sec.

3. Start/Pause : Pressez « START/STOP » pour activer le décompte. Pour arrêter momentanément le décompte ; pressez de nouveau le bouton pour reprendre le décompte.

4. Une fois le temps écoulé, le minuteur émet un signal sonore ; pressez « MINUTES » ou « SECONDES » pour arrêter le signal sonore.

Lansay
www.lansay.com

136-138 Avenue Jean Jaurès
95100 Argenteuil
France

Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois, en raison d'éléments détachables susceptibles d'être avalés. Les couleurs et décorations peuvent varier. Informations à conserver.



ATTENTION ! Veuillez ne pas jeter ce minuteur dans la poubelle d'ordures ménagères. Merci d'emmener ce produit au point de collecte spécifique des équipements électriques et électroniques.



Réf. : 74980

EN RÉSUMÉ !

PRÉPARATION

Faire 2 ou 3 équipes de joueurs.
5 cartes CANDIDAT et 1 feuille BOYARD par équipe.
Constituer son parcours en piochant 3 jetons de couleur
et un jeton Père Fouras.

PARTIE I : LES CLÉS

Déroulement des épreuves :

- 1/ Le joueur choisit une carte CANDIDAT.
- 2/ Un des adversaires pioche une carte ÉPREUVE et la lit au joueur.
- 3/ Tirer au dé l'adversaire qui affrontera le joueur si nécessaire.
- 4/ Le joueur repère la nature et la valeur de son bonus en fonction de sa carte CANDIDAT.
- 5/ Préparation de l'épreuve, minuteur... Top départ !

Prisonnier

Le joueur doit crier « JE SORS ! » avant le bip final, sinon il est prisonnier et ne remporte pas la clé.

Fin des épreuves

Poser son jeton face cachée sur la cellule, et placer son pion à l'extérieur de la cellule.

L'énigme du Père Fouras (3^e épreuve)

Tous les membres de l'équipe participent. Aucun Bonus !

1 minute 30 : essais illimités

Bonne réponse : il gagne la clé

Mauvaise réponse : 2^e chance

2^e chance

40 secondes pour trouver la carte CLÉ cachée par les adversaires

Fin de l'épreuve Père Fouras

Poser le jeton Père Fouras sur la case Père Fouras et placer son pion sur une case PP de son choix.

PARTIE II : LE CONSEIL

4 duels non minutés à réaliser. Aucun Bonus.
À chaque tour, le joueur affronte un adversaire.

EN RÉSUMÉ !

Gagner un duel permet :

- de récupérer une carte CANDIDAT en prison
- de gagner 5 000 Boyards le cas échéant.

Fin du duel n°4 :

Placer son pion sur la case Père Fouras.

PARTIE III : LES INDICES

Un des adversaires pioche la carte MOT CODE du joueur.

L'énigme du Père Fouras

Tous les membres de l'équipe participent. Aucun Bonus !

1 minute 30 - essais illimités.

Bonne réponse : il gagne l'indice

Mauvaise réponse : l'adversaire ne lui donne pas la réponse

Placer ensuite son pion sur une case PP de son choix.

La collecte des indices

Déroulement identique à la PARTIE I.

Pas de prisonnier.

3 indices minimum pour accéder à la Salle du Trésor

PARTIE IV: LA SALLE DU TRESOR

3 minutes. Tous les membres de l'équipe participent.

Sacrifice des candidats

1 candidat sacrifié = 1 indice supplémentaire

Mot code

Bonne réponse : 15 000 Boyards

FIN DE LA PARTIE

Chaque joueur calcule son trésor
(colonne GAINS du bloc BOYARD).

Le plus riche gagne.

N'oubliez pas vos Jokers qui peuvent vous éviter
de faire les épreuves (Partie I et II) !

