

# F@N-FORT BOYARD

Le site des Fans de Fort Boyard

## REGLES DU JEU DE SOCIETE

### Fort Boyard Interactif

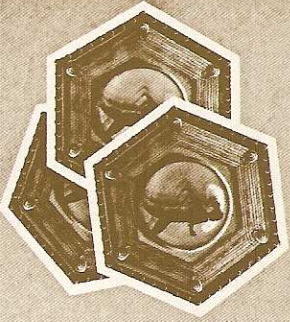
Année 2008



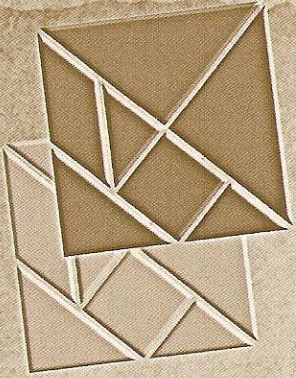
Dossier et Scan [www.fan-fortboyard.fr](http://www.fan-fortboyard.fr) / [contact@fan-fortboyard.fr](mailto:contact@fan-fortboyard.fr)

# BOARD DVD INTERACTIF

## CONTENU DE LA BOÎTE

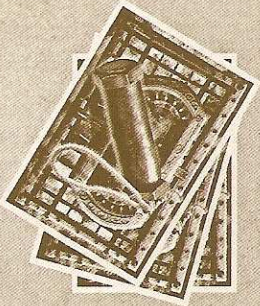


• 12 jetons candidats



• 2 jeux de "Tangram"

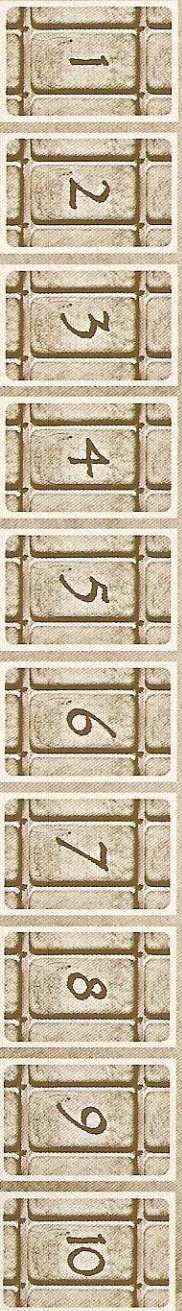
- 1 DVD interactif
- 30 jetons en plastique
- 1 bloc de feuilles
- 2 crayons
- 1 cordelette
- 1 masque occultant
- 1 règle du jeu



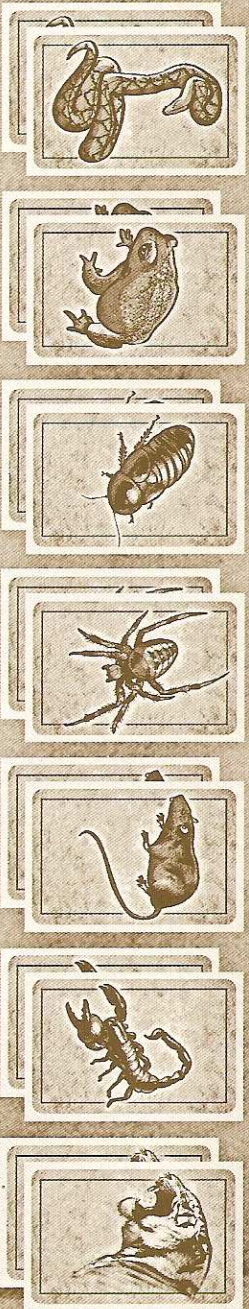
• 13 cartes "Indice"



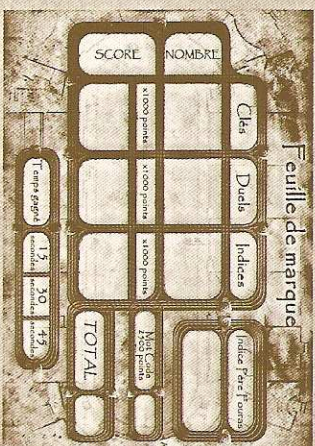
• 13 cartes "Clé"



• 10 cartes "Bataille"



• 14 cartes "Mémoire"



• 1 bloc "Feuille de marque"

# RÈGLE DU JEU

## BUT DU JEU

**Vaincre le Fort et gagner les boyards !**

## PRÉPARATION DE LA PARTIE

Triez les cartes par catégorie. Défaites les jetons candidats et les tangrams prédécoupés de la planche. Prenez la cordelette, le masque occultant, le bloc de feuilles et les crayons. Préparez les "Feuilles de marque" et gardez la télécommande de votre lecteur DVD à la portée de tous.

Constituez 2 équipes de 1 à 6 joueurs maximum et désignez un capitaine par équipe. Chaque capitaine prend 6 jetons candidats et les répartit équitablement entre les joueurs de son équipe. Exemple : si l'équipe compte 4 membres, le capitaine et un autre joueur prennent deux jetons candidats etc.

Une version complète de la notice peut être consultée sur le DVD. Vous trouverez ci-dessous les principaux points à retenir.

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Insérez le DVD Fort Boyard dans le lecteur DVD.

Vous avez alors le choix entre l'explication des règles ou faire une partie.

Déplacez le curseur, grâce à la télécommande, sur JOUER et validez (OK ou ENT) pour commencer une partie. Choisissez votre partie (épreuves et énigmes différentes) et validez.

## La partie se déroule en 4 étapes :

### 1 / La phase épreuves – les clés.

Il y a trois sortes d'épreuves : les épreuves solos, les épreuves compétitives et les énigmes du Père Fouras.

**Attention !** Un candidat qui n'a plus de jeton candidat ne peut pas participer aux épreuves ! Il passe son tour et c'est le candidat suivant qui entre dans la cellule.

### Les épreuves solos :

Le candidat entre dans la cellule et doit réussir l'épreuve dans le temps imparti.

Dès que le candidat a réussi l'épreuve, il clique sur "Je sors" et gagne une carte "Clé" pour son équipe. S'il ne réussit pas, il clique sur "je sors", mais ne gagne pas de carte "Clé"...

Si le candidat ne clique pas sur "je sors" avant la fin du temps, il est prisonnier et doit sacrifier un jeton candidat en jetant son jeton dans la case prison à l'intérieur de la boîte du jeu.

### Les épreuves compétitives :

Dès que l'un des candidats a réussi l'épreuve il saisit la télécommande et clique sur "je sors". Il gagne une carte "Clé". Son adversaire n'est pas prisonnier, il n'a donc pas à sacrifier de jeton candidat. Par contre il ne gagne pas de clé.

Si aucun des deux ne réussit l'épreuve, les deux candidats sont prisonniers et doivent sacrifier chacun un "jeton candidat". Attention ! Il est impossible de valider "je sors" sans avoir réussi l'épreuve.

### Les énigmes du Père Fouras :

Trouver l'énigme permet de gagner une carte "Clé".

Ne pas la trouver ne donne pas de clé, mais n'oblige pas le joueur à sacrifier un jeton candidat.

Pendant son temps de réflexion, le candidat peut prononcer tous les mots qui lui passent par la tête. Il suffit qu'il ait prononcé le bon mot pour gagner la carte "Clé".

L'équipe adverse doit donc être très attentive à tout ce qui est dit afin de valider ou non l'épreuve.

### 2/ La phase des duels - Libération des prisonniers et gain de temps supplémentaire

Les duels se font à un contre un de chaque équipe.

A chaque duel gagné, l'équipe récupère un prisonnier puis, si tous les jetons candidats ont été récupérés, gagne 15 secondes supplémentaires dans la salle du trésor.

Un joueur qui n'a plus de jeton candidat peut participer aux duels. Le temps d'un duel n'est pas limité

### 3/ La phase des aventures - Les indices.

Dans cette phase il n'y a plus de prisonnier et l'équipe ne gagne pas des cartes "Clés", mais des cartes "Indices".

Ces indices ne seront révélés que dans la salle du trésor, et permettront de trouver le mot code.

Une équipe peut avoir au maximum 6 cartes "Indices".

Un joueur qui n'a plus de jeton candidat peut tout de même participer aux aventures.

### 4/ La salle du trésor - Le mot code.

L'équipe qui a remporté le plus grand nombre de clés lors des épreuves (ou qui a gagné le plus de duels en cas d'égalité), entre la première dans la salle du trésor.

Elle indique le temps supplémentaire qu'elle a éventuellement gagné dans la salle du conseil, le nombre d'indices qu'elle a collecté pendant les aventures et le nombre de jetons candidats qu'elle possède.

Si l'équipe a 5 ou 6 jetons candidats, elle gagne 1 ou 2 indices supplémentaires.

La liste des indices obtenus apparaît à l'écran et le chronomètre se déclenche.

Les équipiers ont alors le temps du chrono pour se concerter, trouver le bon mot code ET commencer à l'écrire.

**Attention !** L'équipe n'a qu'un seul essai ! Il n'est pas possible de corriger une lettre ou de revenir en arrière, la moindre erreur peut donc être fatale. Il ne faut pas se tromper !

Si le mot tapé est le bon, la pluie de boyards se déclenche et c'est la victoire !

Si le mot n'est pas le bon, c'est perdu ! La deuxième équipe entre à son tour dans la salle du trésor pour entrer son mot code.

**Attention !** Les mots codes sont différents pour les deux équipes !

Si aucune équipe n'a trouvé le bon mot code c'est celle qui calcule le plus grand nombre de points sur sa feuille de marque qui remporte la partie.

Voilà. Vous savez tout sur le jeu Fort Boyard interactif ! Maintenant, il est temps de faire une partie.  
Allez, le Fort vous attend !!! Amusez vous bien !

Informations à conserver. Les couleurs et décorations peuvent varier.

Ce jouet ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois en raison de petits éléments détachables susceptibles d'être avalés.

Ce jeu nécessite un poste de télévision, un lecteur DVD et une télécommande, non fournis.

© 2008 ADVENTURE LINE PRODUCTIONS/ FRANCE 2



**LANSAY**.com

112 quai de Bezons  
95100 Argenteuil - France



Ref. 75034

# Feuille de marque

	Clés	Duels	Indices	Indice Père Fouras
NOMBRE				
SCORE	x1000 points	x1000 points	x1000 points	Mot Code 2500 points
				<b>TOTAL</b>
	Temps gagné			
		15 secondes	30 secondes	45 secondes