



2-4 ÂGE 6+

BORA FRUTA

Un jeu amusant et
rafraîchissant qui stimule :

- L'attention
- Le contrôle de l'impulsivité
- La mémoire de travail
- La planification/organisation du temps
- Le raisonnement logique



RÈGLES DU JEU

But du jeu : Être le premier à récupérer ses 3 morceaux de sucette glacée en relevant différents défis.

LUDO

Ludo est un petit personnage qui adore s'amuser. Son rôle est de s'assurer du bon déroulement du jeu et de proposer différentes variantes afin de rendre chaque partie des plus amusantes! Il vous guidera tout au long du jeu pour vous donner des précisions et vous proposer des choix.



MÉNINGE

Méninge est un personnage très intelligent. Son rôle est de prodiguer des conseils éducatifs afin d'optimiser l'utilisation du jeu. Il sera l'allié des parents, des enseignants et des professionnels qui souhaitent maximiser les occasions d'apprentissage en cours de partie.



LE JEU

C'est une chaude journée d'été! Vous rêvez depuis longtemps de participer au party fruité du parc **Bora Fruta** et surtout de goûter une fameuse sucette glacée 3 couleurs! Pour pouvoir l'obtenir, vous devrez relever différents défis qui vous permettront d'obtenir des coupons. Vous pourrez les échanger contre des morceaux de sucette en vous rendant à l'entrée de chacune des 4 zones du parc. Le premier joueur à compléter sa sucette glacée remportera la partie!

PRÉPARATION

- 1 Assemblez le plateau de jeu «Le parc **Bora Fruta**» (voir p. 8).
- 2 Chaque joueur prend un bâton de sucette glacée, une *planchette joueur*, 3 *jetons-numéros* (1, 2 et 3) ainsi que le pion de la couleur correspondante qu'il place à l'une ou l'autre des deux cases d'entrée du parc **Bora Fruta**.
- 3 Mélangez les paquets de *cartes-défis* selon le niveau de difficulté (**Apprenti-fruit** et **Fruit-expert**) et déposez-les face vers le haut en prenant soin de les couvrir de la *carte-cache*.
- 4 Séparez les 2 séries de *jetons-fruits* (selon la couleur au dos) et placez-les chacune sur une *planchette cocktail*. Déposez la *carte-code* à la portée de tous.
- 5 Déterminez quel joueur sera responsable de la billetterie et remettez-lui la *planchette billetterie* ainsi que les coupons et morceaux de sucette glacée. C'est lui qui les remettra aux joueurs lorsque nécessaire.

2 ! Prévoyez également une minuterie, du papier et des crayons.



Cartes-défis



Planchette billetterie



Planchette joueur

Bâton

Jetons-numéros



Planchette cocktail



DÉROULEMENT

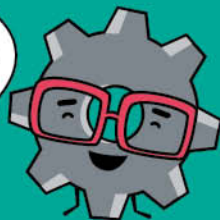
- 1 Le joueur le plus jeune ou le dernier à être allé à la plage commence la partie.
- 2 Un tour de jeu débute par le lancer du dé. Le joueur doit ensuite avancer dans la **direction de son choix d'autant de cases ou moins** que le chiffre indiqué sur le dé (ex. : un joueur qui obtient 6 peut choisir d'avancer de seulement 4 cases). Le joueur ne peut pas rester sur place ou encore avancer puis reculer lors d'un même tour de jeu.
- 3 Une fois son déplacement effectué, le participant pige une *carte-défi* de son niveau, annonce le type de carte dont il s'agit (Solo, Spécial, Duel ou Surprise) et le ou les défis qu'il aura à relever. (Voir section **Les cartes-défis**.)
- 4 Une fois la carte jouée, on passe au joueur suivant, dans l'ordre des aiguilles d'une montre.

Les joueurs parcourent le plateau pour relever des défis et accumuler assez de coupons pour pouvoir les échanger contre des morceaux de sucette à l'une des **4 cases** d'échange des différentes zones du parc (cases Spa, Plage, Snack et Splash). Tant et aussi longtemps qu'un joueur n'a pas le nombre de coupons requis pour se rendre à une case d'échange, il doit continuer à relever des défis en parcourant les cases régulières. Un joueur ne peut effectuer qu'une action lors d'un même tour de jeu : soit piger une carte, soit échanger des coupons contre un morceau de sucette glacée.

NOTE:

Deux joueurs ne peuvent pas occuper la même case en même temps. Le joueur doit donc terminer son déplacement sur une case vide. De plus, un joueur peut se rendre sur une case d'échange uniquement lorsqu'il a le nombre de coupons requis pour faire un échange.

Quel niveau de difficulté devriez-vous choisir?



LES NIVEAUX

Le jeu est divisé en 2 niveaux de difficulté :

 **Apprenti-fruit**

 **Fruit-expert**

Pour les joueurs de 6-7 ans, il est conseillé de débiter par le niveau **Apprenti-fruit**. Chaque joueur est libre de jouer selon son propre niveau en utilisant les *cartes-défis* ainsi que le côté de sa *planchette joueur* approprié à son niveau. (Grille 3x3 et cartes vertes pour les **Apprenti-fruit** et grille 4x4 et cartes rouges pour les **Fruit-expert**.)

Vous voulez jouer une partie plus courte?



POUR UNE PARTIE PLUS COURTE

Jouez sans les pions et le parcours de jeu. Lors de son tour de jeu, le joueur pige simplement une *carte-défi* et tente de gagner des coupons. Dès qu'il a assez de coupons pour récupérer un morceau de sucette glacée, il le fait.

LES CARTES-DÉFIS



SOLO

Les cartes-défis **SOLO** se jouent seuls. Le joueur a **90 secondes** pour réaliser tous les défis de la carte et remporter le plus de coupons possible.

Le joueur qui pige une **carte-défi SOLO** a 30 secondes pour prendre connaissance des **3 défis** qu'il devra relever et décider dans quel ordre il prévoit le faire. Une fois sa décision prise, il prend sa **planchette joueur** et y place les **jetons-numéros** vis-à-vis les icônes des **3 défis** dans l'ordre choisi.

Le joueur place la carte sur le support et récupère tout le matériel de jeu dont il aura besoin pour relever ses défis. **ATTENTION** : Le joueur place le matériel comme illustré sur la carte lorsque nécessaire ; il se peut que le joueur à sa droite ait également des choses à préparer pour le bon déroulement des défis. On active la minuterie de 90 secondes et le joueur relève ses défis dans l'ordre établi sur sa **planchette joueur**. C'est le joueur à sa droite qui s'occupe de valider les réponses (inscrites au dos de la carte) ou encore d'effectuer les actions demandées sur la carte-défi et cacher celle-ci si nécessaire.

Pour chaque défi relevé avant la fin de la minuterie, le joueur obtient le nombre de coupons attribués sur la carte (1, 2 ou 3 coupons).

CHOISIR L'ORDRE

Il est important de prendre connaissance des différents défis de la carte. Un joueur de type audacieux pourra choisir de commencer par le défi le plus difficile mais aussi le plus payant alors qu'un joueur de type prudent débutera avec le ou les défis qui lui apparaissent les plus faciles. À chacun sa stratégie!

Ex. : « Je souhaite relever le défi **PRESSE-MOTS** en premier, puis poursuivre avec le défi **SECRET** et terminer avec le défi **MÉMOIRE** si j'ai le temps! »



RÉPONSES

Réponses au dos
visibles par les
autres joueurs.



LES CARTES-DÉFIS



DUEL

Les cartes-défis **DUEL** se jouent à deux. Les joueurs ont **un seul type de défi** à relever et il faut être **le plus rapide** pour remporter des coupons!

Le joueur qui pige une *carte-défi DUEL* doit choisir un adversaire. Les deux joueurs prennent connaissance du défi (en prenant soin de ne pas dévoiler le dos de la carte) et, s'il y a lieu, ils placent le matériel nécessaire à sa réalisation devant eux. On place la carte sur le support de manière à ce qu'elle soit visible par les deux joueurs, qui peuvent alors commencer à relever le défi en même temps.

ATTENTION! Si les joueurs jouent selon des niveaux différents, suivez les indications sur la carte pour adapter le duel à chaque joueur. S'il n'y a pas d'indication à ce sujet, cela signifie que le duel est approprié pour tous les niveaux.



SPÉCIAL

Les cartes-défis **SPÉCIAL** se jouent seuls. Le joueur a **un seul type de défi** à relever et sa performance influencera le nombre de coupons remportés.

Le joueur qui pige une *carte-défi SPÉCIAL* pourra remporter un nombre de coupons qui dépendra de sa performance. Le joueur place la carte sur le support en s'assurant que le joueur à sa droite voit les informations inscrites au dos de la carte, puis il tente de relever le défi.



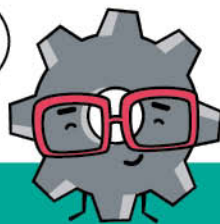
SURPRISE!

Les cartes **SURPRISE!** ne comportent **pas de défi**.

La carte **SURPRISE!** peut être positive ou négative. Le joueur qui la pige suit les indications inscrites sur la carte.



Stop!
Je m'arrête
et je réfléchis.



RESTER ATTENTIF

Plusieurs *cartes-défis* contiennent des pièges! Afin de les éviter, le joueur doit penser à prendre son temps. Une astuce pour rester concentré est de se parler à voix haute. (Oui, oui, même les adultes font cela dans leurs tâches quotidiennes!) En se parlant tout haut, cela permet au joueur de ralentir et de s'organiser plus efficacement.

LES TYPES DE DÉFIS

Mémoire

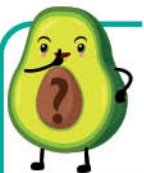


Le joueur doit observer et mémoriser des mots ou des images du plateau de jeu ou de la *carte-défi*. Il peut s'agir de les mémoriser dans un ordre précis ou encore d'indiquer l'élément manquant ou déplacé d'une séquence mémorisée.

PETITE ASTUCE! Nommer les éléments à voix haute et les répéter à quelques reprises ou encore en faire une photo dans sa tête (ça peut être une photo drôle!).

Matériel à prévoir selon le défi : *planchette joueur* et une série de *jetons-ruits*.

Secret



Le joueur doit découvrir le plus rapidement possible le message secret inscrit sur la carte. Il peut s'agir de lettres mélangées ou d'un message codé.

Matériel à prévoir selon le défi : *Carte-code* et/ou un papier et un crayon pour décoder le message.

Presse-mots



Le joueur doit faire appel à son vocabulaire pour trouver le plus de mots correspondant aux indications de la carte. Il peut aussi s'agir d'épeler un mot avec une contrainte.

Matériel à prévoir selon le défi : un papier et un crayon pour inscrire ses réponses.

Savant



Le joueur devra résoudre un problème mathématique, compléter une suite logique ou encore un sudoku. (Dans un sudoku, chacun des fruits présents dans la grille doit se retrouver une seule fois sur chaque ligne verticale et une seule fois sur chaque ligne horizontale.)

Matériel à prévoir selon le défi : *planchette joueur* et une série de *jetons-ruits*.

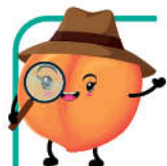
Stop



Le joueur doit faire ou dire le contraire de ce qu'il voit ou a l'habitude de faire. ATTENTION! : Le joueur doit réaliser la séquence sans erreur. S'il se trompe, il recommence au début de la ligne où il était rendu.

C'est le joueur situé à sa droite qui s'assure que celui-ci réalise le défi correctement.

Détective



Le joueur doit observer attentivement et retrouver rapidement ce qui lui est demandé ou encore poser des questions afin d'identifier une image.

PETITE ASTUCE! Il peut être judicieux de diviser le plateau de jeu en sections et de les regarder une à la fois pour retrouver les images recherchées.

C'est le joueur situé à sa droite qui choisit l'image à chercher au besoin.

ÉCHANGER DES COUPONS



Lorsqu'un joueur se rend à l'une des 4 cases d'échange des différentes zones du parc, il a la possibilité d'échanger des coupons contre un morceau de sucette glacée (un seul échange par tour de jeu). Le joueur remet au responsable de la billetterie le nombre de coupons nécessaires pour avoir la valeur exigée dans cette zone en échange du morceau de sucette. **ATTENTION!** Si une carte **SURPRISE!** amène un joueur sur une case d'échange, celui-ci peut en profiter pour faire un échange immédiatement.

LES MORCEAUX

Valeur de coupons



Dessus 10

Régulier 5

Régulier 5

Bâton Gratuit
(remis au début de la partie)



SPA

PLAGE

Aux zones **Spa** et **Plage**, un joueur doit échanger une valeur de **5 coupons** pour avoir un morceau **RÉGULIER**.



SNACK

SPLASH

Aux zones **Snack** et **Splash**, un joueur doit échanger une valeur de **10 coupons** pour avoir un morceau du **DESSUS**.

FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur qui réussit à former une sucette complète (1 bâton, 2 morceaux réguliers et 1 morceau du dessus) remporte la partie.

VARIANTE



Pour jouer à plus de 4 joueurs, vous pouvez former des équipes. À chaque tour de jeu, les joueurs choisissent un participant parmi eux pour relever la **carte-défi**. Assurez-vous que tous les joueurs jouent!

CE JEU CONTIENT:

- 1 plateau de jeu (4 morceaux)
- 4 planchettes joueur
- 1 planchette billetterie
- 2 planchettes cocktail
- 1 carte-code
- 92 cartes (45 Apprenti, 45 Expert, 2 Cache)
- 4 sucettes glacées (de 4 morceaux chacune)
- 32 jetons-fruits (2 séries)
- 12 jetons-numéros (4 séries)
- 35 coupons (21 bleus et 14 rouges)

- 1 support à carte
- 4 pions
- 1 dé
- Règles



CARTE DU PARC BORA FRUTA

