REF. 75030

FORT BOYARD

Règles du Jeu

Contenu

1. 1 plateau de jeu
2. 1 plateau épreuves
3. 1 boîte à mystères
4. 10 clés
5. 3 pions tête de tigre
6. 3 socles de pions
7. 60 cartes ÉPREUVE
8. 12 cartes JUGEMENT
9. 30 cartes ÉNIGME
10. 28 cartes DUEL
11. 30 cartes MOT CODE
12. 1 dé
13. 2 araignées
14. 3 cafards
15. 3 scorpions
16. 3 gobelets
17. 12 bâtonnets
18. 10 Boyards
19. 6 jetons braille
20. 15 jetons lettre
21. 10 jetons tableaux
22. 7 pièces de tangram
23. 1 sablier
24. 1 bandeau
25. 1 balle
26. 25 feuilles de notes
27. 1 lampe UV

Mise en Place du Jeu

CONFIGURATION DES JOUEURS

- À 2 ou 3 joueurs, jouez individuellement.
- À 4 joueurs ou plus, formez des équipes.

PRÉPARATION DU MATÉRIEL

- Sortez tous les éléments de la boîte et dépliez le plateau de jeu.
- Triez et mélangez les cartes par catégorie (Cartes ÉPREUVE, Cartes JUGEMENT, Cartes ÉNIGME, Cartes DUEL, Cartes MOT CODE)
- Placez les piles de cartes à côté du plateau.
- Détachez les éléments de la planche prédécoupée (pions, clés, pièces de tangram, jetons braille, jetons tableaux, jetons lettre, bâtonnets)

INSTALLATION DES JOUEURS

- Chaque joueur/équipe choisit un pion, monte la tête de tigre en carton sur son socle, et la place sur la case « DÉPART ».
- Chaque joueur/équipe prend un crayon ou un stylo (non fourni).

But du Jeu

Être le premier joueur/la première équipe à atteindre la SALLE DU TRÉSOR et donner le bon MOT CODE.

AVANT DE COMMENCER LA PARTIE

Chaque joueur/équipe prend une feuille de notes. Ensuite, chaque joueur/équipe pioche une carte MOT CODE. Cette carte contient le mot code du joueur ou d'une équipe adverse, il faut donc la garder bien secrète. Au cours de la Partie 2, à chaque épreuve remportée, l'adversaire révèlera un indice au joueur actif/à l'équipe active.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le jeu se déroule en 3 étapes :
1. La quête des CLÉS : les joueurs/équipes doivent collecter 3 clés pour avancer.
2. La quête des INDICES : les joueurs/équipes doivent récolter des indices pour déduire leur mot code.
3. La SALLE DU TRÉSOR : les joueurs/équipes doivent soumettre leur MOT CODE.

Le joueur le plus jeune/l'équipe comportant le joueur le plus jeune commence la partie.

À chaque tour, le joueur actif/l'équipe active lance le dé, puis avance son pion du nombre de cases indiqué en suivant le sens des flèches sur le plateau. Plusieurs pions peuvent se retrouver sur une même case. Le joueur/l'équipe pioche la carte correspondant à la case sur laquelle elle a atterri. Lorsque l'action est terminée, la carte utilisée est replacée sous la pile correspondante. Le tour passe alors à l'adversaire.

Les Cases et les Cartes Correspondantes

LES CASES ÉPREUVE

Les épreuves permettent de gagner des clés ou des indices. Lors d'une partie en équipe, l'équipe active choisit le membre qui réalisera l'épreuve avant même de découvrir de quoi il s'agit. Le joueur actif pioche une carte ÉPREUVE, la lit à haute voix et prépare la mise en place nécessaire. Une fois le joueur prêt, l'adversaire retourne le sablier et lance le top départ. Chaque membre d'une équipe devra participer à au moins une épreuve au cours de la partie.

Carte ÉPREUVE

Note : Certaines épreuves se jouent uniquement en équipe. Vous les reconnaîtrez grâce à la mention « en équipe », inscrite sous le nom de l'épreuve. Si vous faites une partie à 2 joueurs, piochez une autre carte.

LES CASES ÉNIGME

Les cartes ÉNIGME permettent de gagner des clés ou des indices. Chaque carte contient une énigme adaptée aux enfants et une autre pour les adultes. Les joueurs choisissent le niveau le plus approprié. Un des adversaires pioche une carte ÉNIGME, lit l'énigme à haute voix et retourne le sablier. Le joueur actif/l'équipe active a 30 secondes pour donner sa réponse et gagner une clé ou un indice. Si le joueur/l'équipe ne parvient pas à répondre correctement, l'adversaire leur donne la bonne réponse.

Carte ÉNIGME

LES CASES DUEL

Les cartes DUEL permettent à deux joueurs de s'affronter pour gagner des clés ou des indices. Dans le cadre d'une partie en équipe, avant de piocher une carte, l'équipe dont c'est le tour choisit l'un de ses membres pour réaliser le duel et sélectionne son adversaire. Le joueur désigné pioche ensuite une carte DUEL et la lit à haute voix.

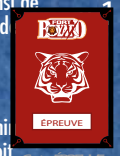
- Si le joueur actif remporte le duel, il gagne une clé ou un indice.
- Si l'adversaire gagne, il remporte la clé ou l'indice.
- En cas d'égalité, le joueur actif remporte le duel (sauf pendant la Partie 3).

Note : le joueur de l'équipe active commence toujours le duel.

Carte DUEL

LE SABLIER

Certaines cartes peuvent contenir un symbole de sablier avec un chiffre. Ce chiffre indique le nombre de fois qu'il faut retourner le sablier pendant l'épreuve. Si le chiffre indiqué est 1, l'épreuve dure 30 secondes et le sablier doit être retourné une seule fois. Si le chiffre indiqué est 2, l'épreuve dure 1 minute et il faut retourner le sablier deux fois et ainsi de suite. Pensez à surveiller le sablier attentivement et à le retourner immédiatement d est écoulé, si l'épreuve l'exige.



Carte ÉPREUVE

RAPIDITÉ EXIGÉE

Pendant la quête des clés et des indices, si un joueur pense qu'il ne pourra pas termi l'épreuve avant la fin du sablier, il doit crier « JE SORS ! » avant que le temps ne soit complètement écoulé. Si le joueur a des coéquipiers, ces derniers doivent rester vigilants et, si le temps presse, lui rappeler d'arrêter l'épreuve en criant « SORS ! ».

LA PRISON ET LE JUGEMENT

Si le joueur/l'équipe oublie de dire « JE SORS » avant la fin du temps imparti, il est fait prisonnier/elle est faite prisonnière et doit placer son pion sur la case PRISON. Au tour suivant, le joueur/l'équipe se déplace sur la case JUGEMENT pour tenter de se libérer. Un adversaire pioche une carte JUGEMENT, la lit à haute voix, et prépare le défi selon les instructions. Le joueur qui n'est pas sorti à temps doit réaliser le défi. S'il le réussit, il est libéré/l'équipe est libérée et attend son prochain tour pour relancer le dé et poursuivre sa quête des clés ou des indices. S'il échoue, le pion retourne sur la case PRISON. Le joueur/l'équipe devra retenter sa chance au prochain tour en répétant les mêmes étapes.

Carte JUGEMENT

Partie 1 : Les Clés

Dans cette première partie du jeu, les joueurs/équipes doivent récupérer 3 clés. À chaque fois qu'une épreuve, un duel ou une énigme est gagné(e), le joueur/l'équipe remporte une clé.

FIN DE LA PREMIÈRE PARTIE

La première partie se termine pour le joueur/l'équipe qui a récolté ses 3 clés. À son prochain tour, le joueur/l'équipe passe à la deuxième partie. Les autres joueurs/équipes continuent tant qu'ils/qu'elles n'ont pas encore récolté toutes leurs clés.

Partie 2 : Les Indices

Dans cette deuxième partie, les joueurs/équipes doivent collecter des indices pour découvrir leur MOT CODE. Chaque équipe doit deviner un MOT CODE différent, qui a été secrètement pioché par le joueur/l'équipe adverse en début de partie. Le déroulement reste identique à la première partie, mais cette fois, les épreuves, énigmes ou duels permettent de gagner des indices.

Lorsqu'un joueur/une équipe remporte une épreuve, une énigme ou un duel, il/elle reçoit un indice, donné par son adversaire, qu'il/qu'elle devra noter sur sa feuille MOT CODE. Les indices doivent être révélés dans l'ordre indiqué sur la carte. Le joueur/l'équipe qui reçoit un indice peut demander au lecteur de l'épeler.

Lorsqu'un joueur/une équipe pense avoir trouvé son MOT CODE, il/elle l'écrit dans la case correspondante et le garde secret. Dans le cas d'une partie avec 3 équipes, chaque équipe donne les indices à l'équipe située à sa droite.

Carte MOT CODE

FIN DE LA DEUXIÈME PARTIE

La deuxième partie se termine lorsque le joueur/l'équipe pense avoir trouvé son MOT CODE. Il/elle doit alors se rendre à la SALLE DU CONSEIL. Pour cela, le joueur/l'équipe, à son prochain tour, se déplace vers la case LE CONSEIL, même si, après avoir lancé le dé, il/elle obtient un chiffre supérieur au nombre de cases nécessaires pour l'atteindre.

Partie 3 :

Une fois le pion déplacé sur la case LE CONSEIL un joueur/membre de l'équipe pioche une carte DUEL pour tenter d'obtenir l'accès à la SALLE DU TRÉSOR.

Le déroulement est similaire à celui d'un DUEL, mais cette fois, si le joueur/l'équipe remporte le duel, il/elle déplace son pion directement sur la case SALLE DU TRÉSOR.
Note : En cas d'égalité ou de défaite, l'équipe reste sur la case LE CONSEIL et doit remporter un autre duel pour avancer. Aucun indice ni clé n'est gagné lors de ces duels.

LA SALLE DU TRÉSOR

Une fois le duel remporté dans la SALLE DU CONSEIL, le joueur/l'équipe accède à la case SALLE DU TRÉSOR et y propose son MOT CODE.

Si le MOT CODE est correct, le joueur/l'équipe gagne la partie.
Si le MOT CODE est incorrect, le joueur/l'équipe doit utiliser la sortie de la SALLE DU TRÉSOR pour reprendre la quête des indices.

Fin du jeu

La partie se termine et est remportée dès que le premier joueur/la première équipe atteint la SALLE DU TRÉSOR et donne le bon MOT CODE.

DÉCODAGE DU CODE MORSE

Le code Morse est un langage secret fait de points et de traits. Chaque lettre de l'alphabet a son propre code. Pour l'épreuve du Sémaphore, le joueur actif se munit de la lampe UV et éclaire le carré blanc se trouvant sur le plateau épreuves pour faire décoder un mot à son coéquipier ou à son adversaire.
Comment faire du code morse avec la lampe UV :
- Les points (signal court) : Appuyer brièvement sur le bouton de la lampe.
- Les traits (signal long) : Appuyer un peu plus longtemps.
- Pause entre les lettres : Attendre un instant avant de passer à la lettre suivante.

Exemple : Pour "A" (• —), appuyer brièvement, puis appuyer de nouveau, plus longtemps.

DÉCODAGE DU BRAILLE

Le braille est un alphabet tactile composé de petits points en relief que l'on lit avec les doigts. Chaque chiffre est représentée par une combinaison de six points disposés en rectangle. Les personnes aveugles peuvent ainsi reconnaître les chiffres grâce au toucher.

Dans l'épreuve du braille, le joueur devra identifier les 4 chiffres en les lisant avec le bout des doigts, sans les voir, dans le bon ordre. Une petite croix en relief est présente sur le jeton pour l'aider à repérer le bon sens.

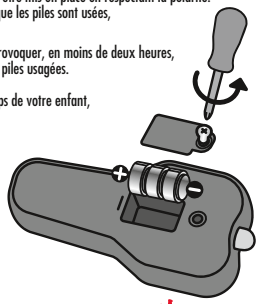
Attention ! 0-3 Présence de petites pièces et petite balle. Danger d'étouffement

La lampe UV fonctionne avec 3 piles bouton LR41(1,5 V) incluses.
ATTENTION : Ce jouet contient des piles bouton ! L'ingestion d'une pile bouton peut causer des brûlures internes très importantes.

Il est recommandé de bien enlever toutes les attaches en plastique et autres éléments de protection ne faisant pas partie du jouet avant de le donner à l'enfant.
Informations à conserver. Les décorations et les couleurs peuvent varier.

Les piles non rechargeables ne doivent pas être rechargées. Les piles ou accumulateurs usés doivent être enlevés 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.

ATTENTION : Ce produit contient une pile bouton. En cas d'ingestion, une pile bouton peut provoquer, en moins de deux heures, de graves brûlures chimiques internes pouvant conduire à la mort. Trier immédiatement les piles usagées.
Tenir les piles neuves et usagées hors de portée des enfants.
Si vous pensez que des piles ont pu être avalées ou placées à l'intérieur d'une partie du corps de votre enfant, consulter immédiatement un médecin aux urgences hospitalières.



REMPLACEMENT DES PILES
La lampe UV fonctionne avec 3 piles bouton LR41 (1,5V) incluses.
Cette manipulation doit être effectuée par un adulte :
1. Dévisser le compartiment à piles.
2. Retirer les anciennes piles : une fois le compartiment à pile de la lampe UV ouverte, extraire délicatement les 3 piles usagées.
3. Installez les nouvelles piles : assurez-vous que les nouvelles piles correspondent et insérez les nouvelles piles dans le compartiment, en respectant le sens de la polarité. Appuyez doucement pour assurer un bon contact.
4. Revisser fermement le couvercle du compartiment.
5. Testez le fonctionnement de la lampe UV :
faites coulisser le bouton pour confirmer que la lampe UV fonctionne correctement.
Note : si vous n'utilisez pas la lampe UV pendant une période prolongée, nous vous conseillons de retirer les piles.

.2

Adventure Line PRODUCTIONS We are Banijay

© 2025 Adventure Line Productions

NOTICE BAC DE TRI

FR Cet appareil, ses accessoires et piles se recyclent — REPRISE À LA LIVRAISON OU À DÉPOSER EN MAGASIN OU À DÉPOSER EN DÉCHÈTERIE

Points de collecte sur www.quefairedemesdechets.fr
Privilégiez la réparation ou le don de votre appareil !

CE

Lansay
112 quai de Bezons
95100 Argenteuil - FRANCE
www.lansay.fr
sav@lansay.fr

FR DONNEZ OU RECYCLEZ — ASSOCIATION OU MAGASIN OU DÉCHÈTERIE

Fabriqué en Chine

Adresses sur quefairedemesdechets.fr