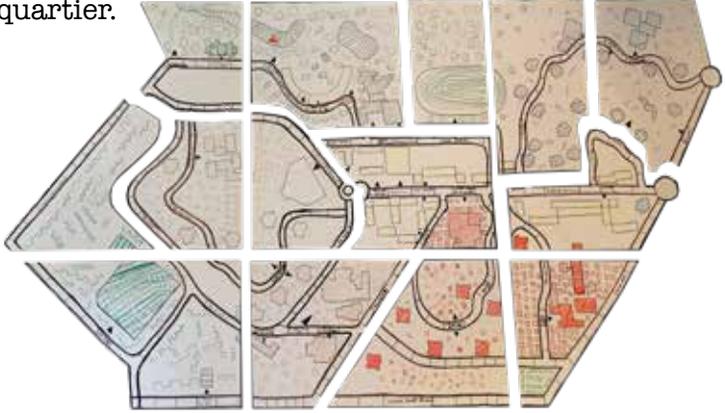


Quartier du PARC

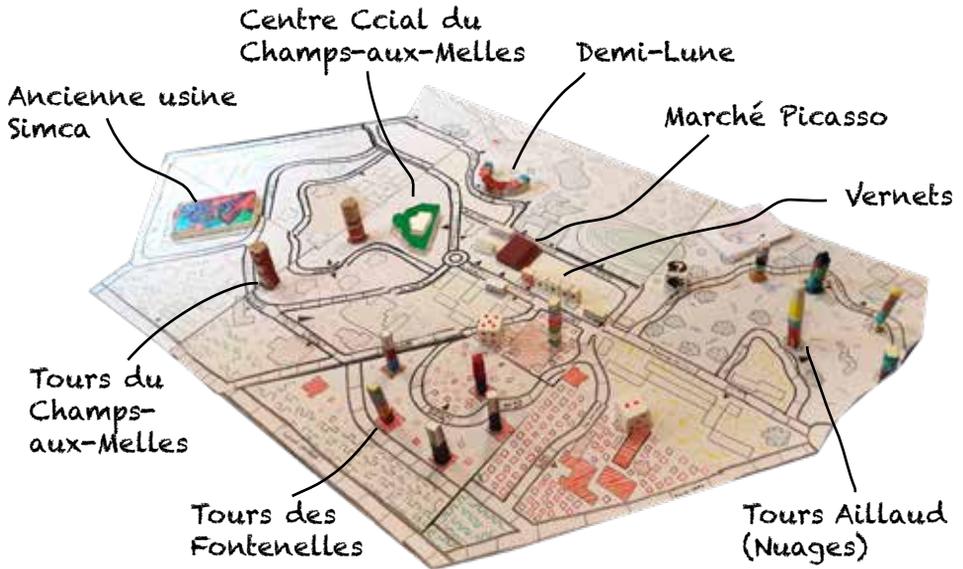
# 1 MONTAGE DU PLATEAU DE JEU

A- Assemblez les 14 pièces du puzzle.

Profitez-en pour bien repérer le nom des rues et les différents lieux importants du quartier.



B- Positionnez les éléments de maquette aux bons emplacements.



C- Disposez les éléments autour du plateau.



## 2 RÈGLES DU JEU

**OBJECTIF** : gagner des points en amenant son pion sur différentes destinations du quartier du Parc.

A- Constituez 2 ou 3 équipes, de 3 joueurs minimum.

Définissez s'il y a un temps de jeu (par exemple 1 heure), ou un score à atteindre (par exemple 3 points).

B- Chaque équipe choisit un pion, et le place sur la case Départ (à choisir tous ensemble, par exemple le lieu où l'on se trouve).

Chaque équipe pioche une carte DESTINATION (les petites).

C- L'équipe qui fait le plus grand score au lancer de dé commence.

Un membre de l'équipe tire une carte ÉNIGME (les grandes) et lance le dé ACTION. Selon ce qu'indique le dé, il devra :



lire l'énigme à haute voix

OU



faire deviner le lieu par un mime, sans parler

OU



faire deviner le lieu par un dessin, sans parler

Il lit l'indice à haute voix, et dispose d'**1 minute** pour faire deviner le nom du lieu indiqué sur la carte aux autres membres de son équipe.

L'équipe adverse ou un arbitre lance un chronomètre, et c'est parti !

D- Si l'équipe trouve la bonne réponse, elle lance les 2 dés CHIFFRES, et avance son pion du nombre de cases indiquées en direction de sa DESTINATION. Attention de bien choisir le chemin le plus court !

Si elle n'a pas trouvé la bonne réponse, elle ne bouge pas.

E- C'est au tour de l'équipe adverse de jouer, de la même façon.

F- Quand une équipe atteint sa DESTINATION (elle peut s'arrêter sur la case même si elle a fait trop de points avec les dés chiffres), elle marque **1 Point**.

Elle tire alors une autre carte DESTINATION pour le tour suivant.

G- L'équipe gagnante est celle qui atteint en premier le score défini au départ, ou celle qui a le plus grand score à la fin du temps décidé.

**BRAVO !**