CONTENU :

- 1 plateau de jeu
- 396 cartes (répartis en 3 paquets de cartes)
- 6 pions
- 1 boîtier
- 1 règle du jeu

FAMILIAL
Dès 12 ans
De 2 à 6 joueurs
ou équipes de joueurs

RÈGLE DU JEU

Testez vos connaissances sur les célébrités françaises et internationales, d'hier et d'aujourd'hui !

BUT DU JEU :

Être le premier sur la case *Arrivée* et à répondre à la question finale.

PRÉPARATION DE LA PARTIE :

Décidez si vous jouez seul ou en équipe. Chaque joueur choisit son pion et le place sur la case *Best of Célébrités*.

Dépliez le plateau et placez les cartes *Mystères* dessus. Mélangez les cartes *Aléatoires, Thématiques* et *Célébrités* et placez-les dans le boîtier.

Munissez-vous d'un crayon et de feuilles, vous pourriez en avoir besoin lors des cartes *Aléatoires*.

LES CARTES :

Il existe 4 types de cartes différentes. Les cartes sont à remettre dans le boîtier ou sur le plateau après utilisation.

• ***MYSTÈRES :*** vous piochez ces cartes directement lorsque vous tombez sur le symbole **?** du plateau, vous ne savez pas ce qui vous attend en les retournant : rejouer, reculer, avancer, affronter vos adversaires… Mystère ! Ces cartes peuvent être :

- À jouer immédiatement : à jouer quand vous la piochez.
- À garder : à jouer lors du tour de votre choix.
- À jouer au prochain tour : à jouer lors de votre prochain tour.

• ***THÉMATIQUES :*** 4 questions liées à un thème (le thème est écrit au recto de la carte). Il faut donc bien avoir le thème en tête pour trouver la réponse. Le maître du jeu annonce le thème de la carte avant la lecture des questions.

• ***CÉLÉBRITÉS :*** au recto une célébrité à reconnaître avec 4 questions au verso la concernant.
Le visuel représentant la célébrité peut être : une photo modifiée ou non, un rébus pour découvrir son nom ou encore un ensemble d'accessoires ou de textes faisant penser à elle.

• ***ALÉATOIRES :*** comme son nom l'indique, 4 questions sur des célébrités et des thématiques n'ayant pas de rapport entre elles. La dernière question de cette carte peut être une question « Bonus » : faire deviner une célébrité en mimant, chantant, dessinant… Si le joueur devine la bonne réponse, le maître du jeu qui fait l'action et le joueur gagnent tous les deux un point et avancent sur le plateau.

À VOTRE TOUR :

- Il n'y a pas besoin de dés pour avancer. Le nombre de bonnes réponses trouvées détermine le nombre de cases que le pion sautera. Le pion avance une fois que le tour est fini.
- Plusieurs pions peuvent se retrouver sur une même case.
- Les joueurs avancent leurs pions en suivant le sens des flèches indiquées sur le plateau.

JEU EN INDIVIDUEL

Qui commence ?

Le joueur le plus jeune commence. On tourne ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Qui est le maître du jeu ?

Le maître du jeu est celui qui énonce les questions. Le maître du jeu est le joueur situé à droite du joueur dont c'est le tour.

Comment se déroule la partie ?

Le maître du jeu tire la première carte du boîtier et pose les questions au joueur dont c'est le tour. Il écoute attentivement la question et donne une seule réponse. Bonne réponse ? Il passe à la question d'après. Mauvaise réponse ? Son tour s'arrête et il avance son pion du nombre de points gagnés. À chaque bonne réponse, le joueur marque un point, ce qui lui permet d'avancer sur le plateau une fois son tour terminé.

- Fin de tour : Le joueur trouve l'ensemble des réponses aux questions de la carte.

Il marque donc 4 points et avance de 4 cases sur le plateau. Le joueur donne une mauvaise réponse ou ne connaît pas la réponse : son tour s'arrête. La question à laquelle il ne peut

75044 IM.indd 1 12/07/2017 13:50

pas répondre est remise en jeu. Le joueur qui suit dans le sens des aiguilles d'une montre peut tenter de répondre à la question. S'il donne la bonne réponse, il gagne un point et avance d'une case sur le plateau. S'il donne une mauvaise réponse ou ne connaît pas la réponse, son pion ne bouge pas. La carte est terminée et remise dans la pioche (à l'arrière du boîtier). C'est au tour de ce joueur de piocher une nouvelle carte.

Fin de partie ?

Quand un des joueurs arrive sur la case ✤ permettant d'accéder à la case *Arrivée*, il pioche une nouvelle carte immédiatement. Il doit répondre à la dernière question de cette carte lue par le maître du jeu afin d'atteindre la case centrale et de remporter la partie. S'il répond correctement à la question, il remporte la partie !
Si la réponse est inexacte, il reste sur la case ✤ et il retente sa chance à son prochain tour.

Note : s'il s'agit d'une carte *Thématique* ou *Célébrité*, le thème ou la célébrité doit être annoncé avant la lecture de la 4e question. Si c'est une carte *Aléatoire* et que la dernière question est une question « Bonus », le maître du jeu pioche une nouvelle carte.

JEU EN ÉQUIPES

Former des équipes, 6 équipes maximum.
Les règles en individuel sont valables pour le jeu en équipes. Cependant, bien que tous les joueurs de l'équipe tentent de répondre aux questions posées, une seule réponse doit être donnée. Il faut donc bien se concerter avant de répondre.

LES CASES SPÉCIFIQUES DU PLATEAU
JEU EN INDIVIDUEL OU EN ÉQUIPES

✤ Cette case permet de passer à la passerelle suivante sur le plateau. Le pion doit impérativement s'arrêter sur cette case pour accéder à la passerelle supérieure. Vous ne pouvez donc accéder à cette case qu'avec un nombre exact de déplacement correspondant à vos bonnes réponses.

Dès qu'un joueur tombe sur cette case, il avance de nouveau son pion du nombre de cases qu'il vient de faire.

-2 Dès qu'un joueur tombe sur cette case, il recule son pion de 2 cases.

+2 Dès qu'un joueur tombe sur cette case, il avance son pion de 2 cases.

? Dès qu'un joueur tombe sur cette case, il pioche une carte *Mystère*. La carte *Mystère* est soit jouée immédiatement soit à garder durant la partie.

DUEL : Cette case permet aux joueurs de s'affronter entre eux. Il s'agit d'un duel de rapidité : le joueur qui donne le plus vite les bonnes réponses remporte les points et avance. Le duel ne commence qu'au début du prochain tour du joueur ou de l'équipe arrêté(e) sur cette case.

En individuel

À son tour, le joueur qui tombe sur cette case désigne 2 personnes :
- Le joueur adverse qu'il souhaite affronter ;
- Un maître du jeu de son choix pour lire les questions.

En équipe

À son tour, l'équipe qui tombe sur cette case désigne 3 personnes :
- Un représentant de son équipe, qui devra répondre seul aux questions ;
- Un joueur d'une équipe adverse qui devra répondre également seul aux questions ;
- Un maître du jeu de l'équipe de son choix pour lire les questions.

Le maître du jeu tire une carte et lit les questions aux 2 joueurs en duel, ils doivent y répondre le plus rapidement possible. Celui qui a donné le plus de bonnes réponses le plus rapidement à la fin de la carte est celui qui avance et ce, du nombre de cases équivalentes aux bonnes réponses données.
En cas d'égalité, seul le joueur qui a déclenché le duel avance.
Si la carte tirée pour le duel est une carte aléatoire avec une question « bonus », le maître du jeu ne remporte aucun point cette fois-ci, mais fait quand même deviner la célébrité.
À la suite d'un duel, les cases spécifiques sur lesquelles peuvent tomber les joueurs sur le plateau ne sont pas prises en compte.

CE

(FR) **ATTENTION ! Ne convient pas aux enfants de moins de trente-six mois. Présence de petites pièces. Danger d'étouffement.**
Informations à conserver. Les couleurs et décorations peuvent varier. 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.

(DE) **ACHTUNG! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Enthält Kleinteile. Erstickungsgefahr.**
Information aufbewahren. Farben und Muster können variieren. Es wird empfohlen, alle Kunststoffstecker und andere Schutzteilchen, die kein Bestandteil des Spielzeugs sind, zu entfernen, bevor das Spielzeug dem Kind gegeben wird.

(NL) **WAARSCHUWING! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Bevat kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar.**
Bewaar de informatie. De kleuren en versieringen kunnen variëren. Het wordt aanbevolen om alle plastic bevestigingen en beschermingsonderdelen die geen deel uitmaken van het speelgoed te verwijderen voordat u het aan het kind geeft.

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

REF. 75044

75044 IM.indd 2 12/07/2017 13:50