

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa passion et sa collection de jeux de société sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com



FORZA

Les Enfants contre les Adultes !

RÈGLES DU JEU

But du jeu

Battre l'équipe adverse en répondant le mieux possible aux questions et en la « tirant » hors du plateau de jeu.

Préparatifs

1. Constituez les équipes : les adultes forment l'équipe des « Adultes » et les enfants l'équipe des « Enfants ».
2. Les enfants s'installent du côté « Enfants » du plateau (cf. illustration représentant les enfants), les adultes du côté « Adultes » (cf. illustration représentant les parents).
3. Attachez le jeton « Enfants » à l'extrémité de l'une des cordes et le jeton « Adultes » à l'extrémité de l'autre corde. Attachez ensuite le jeton « Forza ! » aux deux extrémités restées libres des cordes. Nous avons, à présent, une longue corde formée comme suit : jeton « Enfants » - corde - jeton « Forza ! » - corde - jeton « Adultes ».



4. Posez la corde ainsi formée sur le plateau de jeu. Les jetons « Enfants » et « Adultes » doivent se trouver sur leurs cases de départ respectives. Si ce n'est pas le cas, il est nécessaire de régler la longueur des cordes jusqu'à obtenir le résultat souhaité.
5. Séparez les cartes « Adultes » et « Enfants » et posez-les sur les emplacements prévus à cet effet sur le plateau de jeu.
6. Chaque carte contient 3 questions sur les sujets les plus divers. Pour chaque carte, l'équipe qui interroge choisira quelle question elle préfère poser. La carte sera ensuite remise sous le paquet.

Comment jouer ?

1. L'équipe des « Enfants » commence à jouer en répondant à une question posée par l'équipe des « Adultes », piochée sur le dessus du paquet « Enfants ».
2. Les équipes se posent ensuite des questions à tour de rôle. Attention : les cartes « Enfants » contiennent les questions que les adultes posent aux enfants et les cartes « Adultes » celles que les enfants posent aux adultes.



3. Il existe 2 sortes de cartes : les cartes « questions » et les cartes « Le sais-tu ? »

Cartes « questions » :

- L'une des équipes lit la question à voix haute.
- L'équipe à laquelle la question est posée y répond (les membres de l'équipe peuvent se concerter).
 - Elle donne la bonne réponse ? Elle peut tirer la corde d'une case dans sa direction.
 - Elle donne la mauvaise réponse ? Rien ne se passe*.



* Option : Pour des parties plus rapides, on peut modifier un détail de la règle : en cas de mauvaise réponse, l'équipe adverse est autorisée à tirer la corde d'un cran vers elle.

c. À présent au tour de l'autre équipe de piocher une carte et de lire une question à voix haute.

Cartes « Le sais-tu ? » :

L'équipe qui pose la question choisit l'un des joueurs de l'équipe adverse : il sera le seul à répondre. Il inscrit sa réponse, à l'aide du crayon gras, sur le tableau « Le sais-tu ? »** et veille à ce que personne ne puisse la voir. Les autres membres de son équipe doivent alors essayer de deviner sa réponse.



S'ils trouvent la bonne réponse, ils peuvent tirer la corde dans leur direction, du nombre de cases indiquées sur la carte « Le sais-tu ? ».

S'ils se trompent, l'équipe adverse peut essayer de répondre. Si elle trouve la bonne réponse, c'est elle qui peut tirer la corde dans sa direction du nombre de cases indiquées sur la carte.

** Pour pouvoir réutiliser le tableau « Le sais-tu ? », il suffit d'effacer les inscriptions à l'aide d'un chiffon.

L'équipe gagnante

C'est l'équipe qui, en premier, parvient à tirer son jeton hors du plateau de jeu !

Forza ! À deux joueurs

Si vous faites une partie avec deux joueurs seulement (un enfant et un adulte), les cartes « Le sais-tu ? » ne sont pas utilisées et doivent être retirées des tas de cartes « Enfants » et « Adultes ».



**UNIVERSITY
GAMES**

© 2003 University Games Corporation.

The University Games name and all other trademarks shown are owned by University Games Corporation.

All Rights Reserved.

University Games Corporation, San Francisco, CA 94110 USA.

University Games Europe B.V., Australielaan 52, 6199 AA Maastricht-Airport, The Netherlands.

www.universitygames.net, e-mail: info@ug.nl