

Vloc & Sloc

LE JEU DU MOT DE PASSE

Le plateau de jeu représente le déroulement d'une journée, avec quatre amis du Pays des X-tra : Soleil Levant, Vent du Printemps, Lune Brillante et Nuage Blanc. Ces quatre amis ont inventé un mot de passe que les joueurs devront utiliser pour passer certaines étapes du parcours.

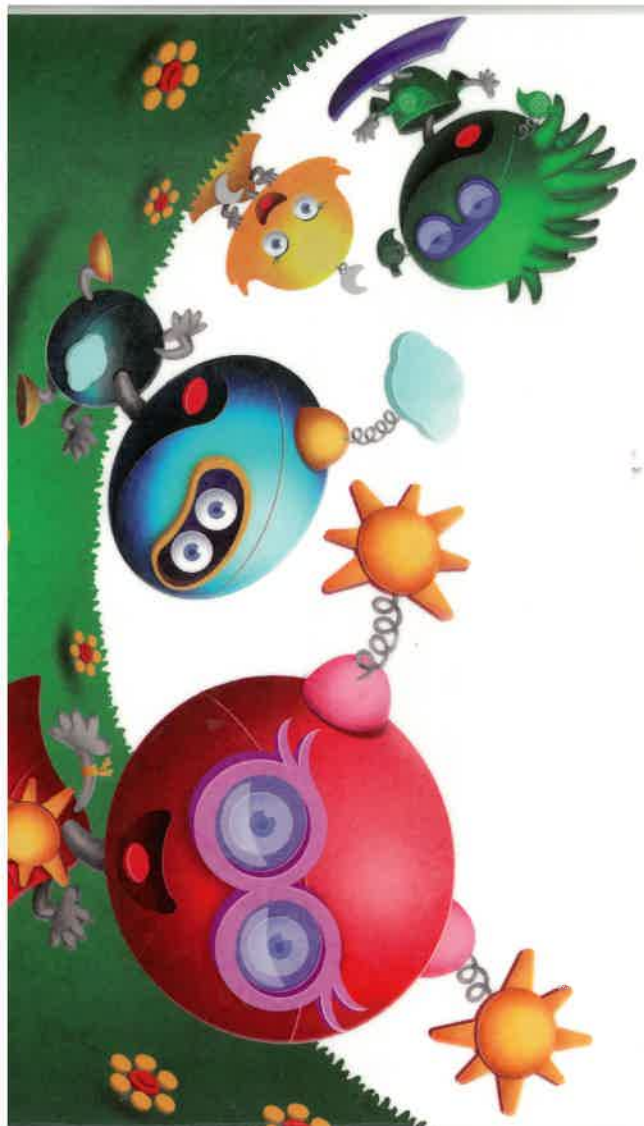
AVANT DE COMMENCER LA PARTIE :

- Les cartes sont disposées par catégories (Menu, Vêtements, Histoire...) sur les emplacements prévus à cet effet sur le plateau de jeu.
- Les joueurs lancent le dé à tour de rôle. Celui qui a obtenu le chiffre le plus élevé choisit son ami(e) X-tra. Il prend la carte d'identité et le pion-figurine correspondants. Et ainsi de suite jusqu'au dernier joueur.
- Chaque joueur lit les indices donnés au dos de la carte d'identité de son ami(e) X-tra, sans oublier le mot de passe !



Au pays des X-tra

© 2012 Au pays des X-tra
Au pays des X-tra SARL
1 rue Hippolyte Maindron - 49000 Angers - FRANCE
www.aupaysdesx-tra.fr



BUT DU JEU : aider son ami(e) X-tra à relever les différents défis de la journée. Le parcours doit être réalisé avant que les six triangles de l'Horloge centrale ne soient enlevés, ce qui déclenche la fin de la partie.

NOMBRE DE JOUEURS : de 2 à 4 joueurs et un "maître de jeu" (facultatif). Si les enfants ne savent pas lire, un adulte ou un jeune sachant lire tiendra le rôle de "maître de jeu". Il peut, ou non, être l'un des joueurs.

COMPOSITION DU JEU : 1 plateau de jeu, 1 dé, 4 pions-figurines et leur support, 4 cartes d'identité (une par ami(e) X-tra), des cartes-défis : 5 cartes Temps, 5 cartes Vêtements, 5 cartes Histoire, 5 cartes Jeu, 6 cartes Menu, 6 cartes Voyelles et 6 triangles Horloge.



RÈGLES DU JEU

LA PARTIE COMMENCE :

Le joueur qui a obtenu le chiffre le plus élevé joue en premier, puis celui placé à sa gauche, etc.

– Il lance le dé et avance son pion du nombre de cases indiqué sur la face supérieure du dé. Puis, il suit les indications écrites sur la case où il a atterri.

– Parfois, il doit tirer une carte-défi (Temps, Vêtements, Menu...). Il suit les indications écrites au dos de cette carte, puis la remet sous la pile correspondante.

– Pour être gagné, le défi relevé doit être approuvé par les autres joueurs. [Ne soyez pas trop sévère car ensuite, ce sera à votre tour de relever des défis !]

– ATTENTION !

Lorsqu'un joueur a fait un six, il n'avance pas son pion, il doit enlever un triangle de l'Horloge centrale. Lorsque les six triangles Horloge ont été enlevés, la partie est terminée. Le monstre Grignoteur de temps a gagné !

Heureusement, le défi lancé avec les cartes Histoire donne la possibilité de retrouver du temps...

– LE DÉFI DES CARTES HISTOIRE

Lorsqu'un joueur tire une carte Histoire :

- 1) Le joueur (ou le "maître de jeu") lit l'histoire à haute voix.
 - 2) Puis, il pose une question aux autres joueurs sur un détail de l'histoire pour savoir s'ils ont bien écouté son récit.
 - 3) Si l'un des joueurs peut répondre, un triangle Horloge est alors replacé au centre du plateau et le jeu continue.
- Si aucun triangle ne manque, la partie se poursuit normalement.

– Le "maître de jeu" et les autres joueurs ont toujours la possibilité d'aider un joueur en difficulté.

Très bonne partie !