

Repérage fantôme

Règles du jeu

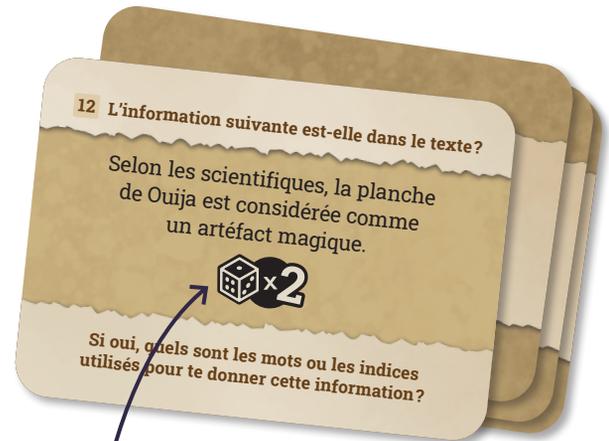
CORRIGÉ INCLUS



Déroulement

1. Le joueur le plus jeune commence la partie. Il prend la carte-question sur le dessus de la pile et lit à haute voix son contenu. Il doit répondre à la question en consultant le texte. Les autres joueurs peuvent l'aider et se mettre d'accord sur la réponse à donner. L'intervenant valide la réponse en consultant le corrigé au besoin (il se fie au numéro du texte et à celui de la carte-question).

- Si la réponse est correcte, le joueur lance le dé et avance le pion du nombre de cases indiqué.
- Si la réponse est incorrecte, le pion demeure sur sa case. L'intervenant explique la réponse ou demande à un joueur volontaire de le faire.



Note: Certaines cartes offrent la possibilité au joueur de lancer le dé deux fois plutôt qu'une s'il a répondu correctement.

2. Le jeu se poursuit à tour de rôle, dans le sens horaire. Après le tour d'un joueur, l'intervenant avance le pion-temps d'une case, peu importe si la réponse donnée est correcte ou non.
3. La partie se termine lorsque le pion-personnage atteint la fin du parcours ou lorsque le pion-temps atteint la case représentant la nuit.



• Si le pion atteint la fin du parcours, les joueurs remportent la partie et l'intervenant dévoile la carte-fantôme en la retournant.



• Si le pion-temps atteint la case représentant la nuit avant que le pion-personnage atteigne la fin du parcours, les joueurs perdent la partie et l'intervenant ne dévoile pas la carte-fantôme.

Variante

Niveau expert: Avant de commencer la partie, l'intervenant place le pion-temps sur la 2^e case en partant de la gauche plutôt que sur la première.