

### - Règles du jeu -

Les joueurs se divisent en deux équipes si possible égales en nombre.

Le formateur endosse le rôle de maître du jeu. Le but est d'être la première équipe

à rejoindre la ligne d'arrivée.

Chacune des équipes pose son pion sur la ligne de départ. Un pile ou face décide de quelle équipe commence à jouer.

### - Déroulement d'un tour -

Lors de son premier tour, chaque équipe se place sur la première question, et tourne la roue/ lance le dé. On lui pose alors une question correspondant à la couleur obtenue.

L'équipe répond ensuite collectivement à la question. Si l'équipe a bon, elle avance d'un cran. Si l'équipe a faux, elle reste sur la même case. C'est alors à l'équipe adverse de jouer.

### - Types de questions -



Les questions vertes sont des questions en vrai/ faux.  
La réponse à la question se trouve en bas à droite de la carte.



Les questions bleues sont des questions à choix multiples.  
La ou les réponse(s) à la question se trouve(nt) en bas à droite de la carte.



Les questions rouges sont des questions de connaissances.  
La ou les réponse(s) attendues se trouve(nt) en dessous de la question.



Les questions jaunes sont des questions de rapidité. La première équipe à répondre juste fait monter son pion d'un niveau ! La ou les réponse(s) attendues se trouve(nt) en dessous de la question.  
Si lors de son tour une équipe tombe sur une question jaune et que l'équipe adverse répond plus vite, elle monte d'un cran et joue ensuite son tour.

### - Précisions-

Le maître du jeu fait office d'arbitre. En cas de doute sur une réponse, il est décisionnaire.

A vous de décider qui du maître du jeu ou de l'équipe adverse pose les questions à l'équipe dont c'est le tour.

Cependant pour les questions jaunes, c'est forcément le maître du jeu qui pose la question aux deux équipes.

