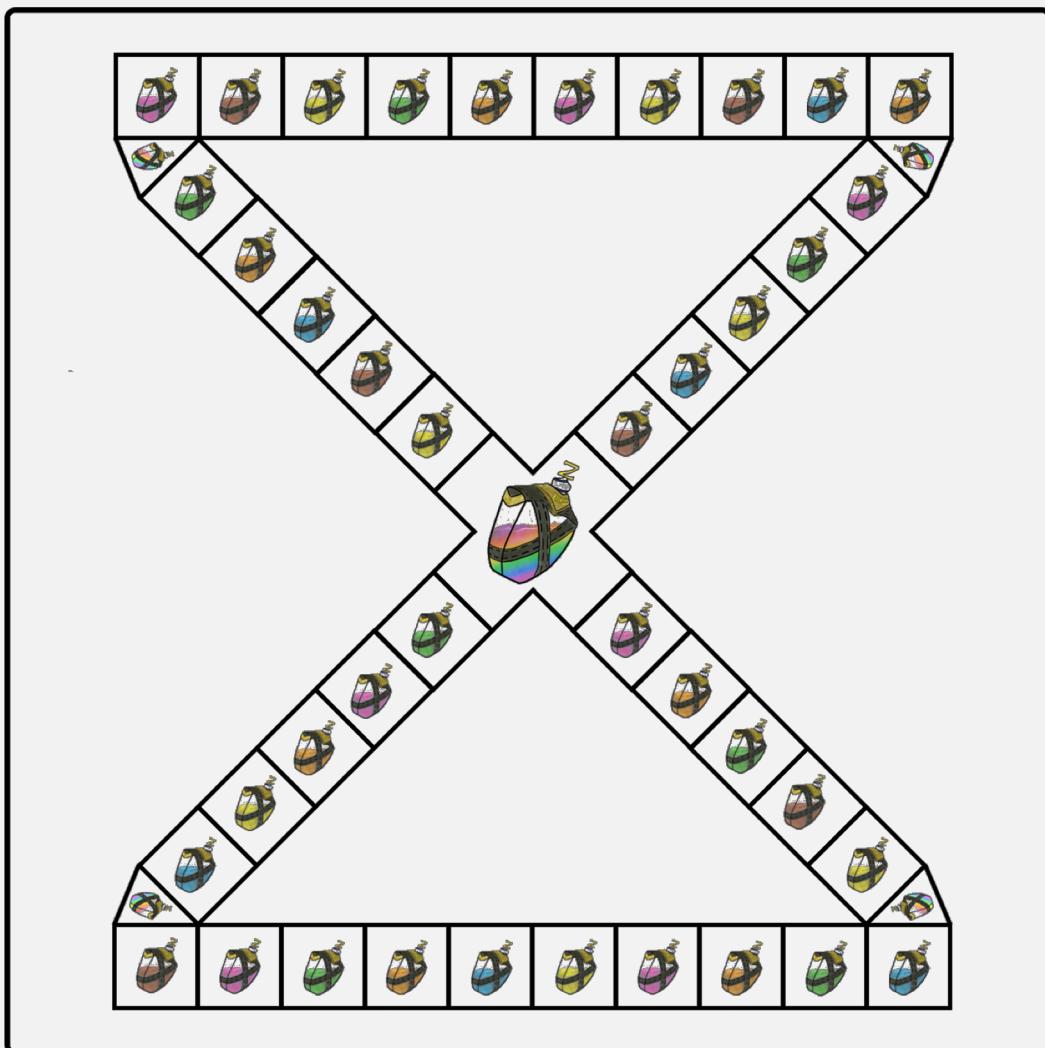


# Trivial Élixir



Agir ensemble pour vivre mieux

## Contenu

1 plateau de jeu, 10 cartes questions / réponses, 1 boîtier pour les cartes, 1 dé, 8 camemberts, 48 triangles marqueurs de couleur et 1 carte de visite « Elixir ».

## But du jeu

Être le premier joueur à remplir son camembert avec les 6 triangles marqueurs de couleur de chaque catégorie en répondant correctement aux questions posées, puis retourner sur la case centrale du plateau pour répondre à une dernière question choisie par les autres joueurs et remporter la partie.

## Préparation

1. Chaque joueur choisit son camembert et le place au centre du plateau.
2. Mélangez les cartes et placez-les dans le porte-cartes prévu à cet effet.
3. Lancez le dé pour savoir qui commence. C'est celui qui obtient le score le plus haut qui joue le premier. Le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

## A votre tour

1. Lancez le dé
2. Déplacez votre camembert sur le plateau du nombre de cases indiqué par le dé
3. Quand vous vous arrêtez sur une case, répondez à une question

Un des autres joueurs prend la première carte du paquet et lit la question correspondant à la couleur de la case sur laquelle se trouve le joueur questionné. Chaque couleur correspond à une catégorie. Le nom des catégories apparaît sur la règle et sur la carte. Les réponses aux questions se trouvent au verso des cartes. Si, au cours de la partie, un joueur s'arrête sur la case centrale du plateau, il choisit lui-même la catégorie de la question à laquelle il devra répondre.

## Comment se déplacer sur le plateau

Au début de la partie, déplacez-vous en partant de la case centrale du plateau et en utilisant l'une des « passerelles ». Une fois la « passerelle » choisie vous pouvez vous déplacer uniquement dans un sens. Essayez toujours de vous déplacer de manière à atterrir sur une case dont le thème vous convient.

Au cours d'un même déplacement, vous ne pouvez revenir sur vos pas. Par exemple, si vous faites 5, vous ne pouvez pas vous déplacer de 3 cases dans un sens, vous arrêter et repartir de 2 cases en arrière.

En revanche, au prochain tour, vous pourrez changer de direction par rapport à votre déplacement précédent.

Vous pouvez vous arrêter sur une case déjà occupée par un autre joueur

### Une bonne réponse

Lorsque vous répondez correctement à une question, prenez un triangle marqueur de la couleur correspondante et placez-le dans votre camembert. Votre tour est terminé, c'est alors au joueur placé à votre gauche de lancer le dé.

Si, plus tard au cours de la partie, vous vous arrêtez de nouveau sur une case couleur dont vous avez déjà obtenu le triangle marqueur de la couleur, vous devrez considérer cette case comme une simple case de couleur.

### Une réponse mauvaise

Désolé. Si votre réponse est inexacte, votre tour est terminé. C'est alors au joueur placé à votre gauche de lancer le dé.

### Cases « rejouer »

Lorsque vous vous arrêtez sur la case « Rejouez », vous pouvez relancer le dé pour vous déplacer à nouveau. Si vous vous arrêtez encore sur cette case, relancez le dé.

### Catégories



Les questions portent sur des sujets variés en relation avec la génération Z.

## Le gagnant

Lorsque vous avez obtenu les six différents triangles marqueurs de couleur, retournez jusqu'à la case centrale du plateau, sachant que vous ne pouvez y accéder qu'avec un nombre exact de déplacements correspondant au chiffre exact du dé. Si vous n'y parvenez pas, continuez à jouer normalement sur les cases voisines.

Lorsque vous êtes enfin sur cette case, les autres joueurs (sans regarder les questions de la prochaine carte), définissent la catégorie de la dernière question à laquelle vous devrez répondre.

Si votre réponse est inexacte, vous devrez quitter la case centrale au tour suivant, pour tenter d'y revenir plus tard de la même manière.

Si vous répondez correctement à la question, vous remportez la partie !

## Elixir info

### Aménagement des règles

Au début de la partie, définissez le temps alloué aux joueurs pour réfléchir avant de répondre. Définissez aussi le degré de précision exigée pour qu'une réponse soit acceptée. Par exemple, vous pouvez décider que donner le nom de famille est suffisant pour considérer la réponse comme exacte. Mais vous pouvez aussi décider que sans le prénom, elle n'est pas correcte.

D'autre part, vous pouvez également choisir d'avoir des règles différentes selon l'âge des joueurs.

### Partie rapide

Pour jouer de façon plus rapide, vous pouvez décider de jouer en équipe. Quand vous jouez en équipes de plusieurs joueurs, chaque équipe désigne son porte-parole. Seule sa réponse est prise en compte, les joueurs d'une même équipe se mettant d'accord sur la réponse avant que le porte-parole ne la donne.

Dans ces règles, si vous jouez en équipe, quand vous voyez le mot « joueur », il faut comprendre « équipe ».

Ce jeu a été développé par l'équipe Elixir, Master 1 Management des entreprises de la santé, de la cosmétique et de l'agroalimentaire (MESC2A)

