



RÈGLES DU JEU

Version : Français -Anglais

ÂGE
4+

JOUEURS
2-12

TEMPS
15/30 MIN



BUT DU JEU

Réunis la combinaison de cartes de couleur indiquée par ta carte mission (carte violette) avant les autres joueurs et dis : "Fun Academy" au début de ton tour pour remporter la partie.



PRÉPARATION DE LA PARTIE

Prends, face cachée les 10 cartes mission (cartes violettes) et distribues-en une à chaque joueur. Fais une pioche avec les cartes restantes du jeu et place là au centre de la table.

Chaque joueur reçoit ensuite une carte de la pioche. Celui qui a le numéro de carte le plus élevé commence.

RÈGLE D'OR

Chaque joueur sera interrogé sur une seule carte lors de son tour.

L'orateur (celui qui interroge le joueur dont c'est le tour) est toujours le joueur situé après lui, c'est lui qui pioche la carte pour interroger le joueur dont c'est le tour sauf si la carte est une carte bonus noire.

CARTE MYSTÈRE NOIRE ET MULTICOLORE

Les cartes bonus noires sont des cartes à utiliser contre les autres joueurs. Si la carte de la pioche est noire, le joueur dont c'est le tour pioche lui-même la carte bonus au lieu de l'orateur et la joue immédiatement puis, c'est au suivant de jouer (sauf indication contraire de la carte bonus noire). Elles sont enlevées du jeu après utilisation.



Les cartes multicolores permettent aux joueurs qui en possèdent de choisir la couleur de carte qu'ils souhaitent pour réaliser leur mission en fin de partie.

Par exemple : la carte mission indique qu'il faut réunir une carte bleue, rouge, verte et jaune. Le joueur a, en début de tour, seulement une carte rouge, verte et jaune et une carte multicolore, il dit alors : " Fun academy" car la carte multicolore qu'il a en main remplace la carte bleue qu'il n'a pas.

DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

Le joueur situé après celui dont c'est le tour devient l'orateur et doit piocher une carte, puis l'interrogation commence (sauf si celle-ci est une carte bonus noire, voir plus haut carte mystère noire).

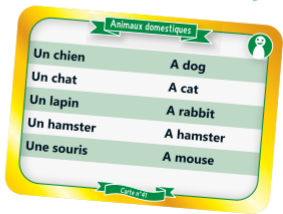
Il existe deux types de cartes : défi individuel et défi collectif.



Si la carte est un défi individuel, (face de la carte) l'orateur interroge le joueur dont c'est le tour sur les 5 traductions qu'il doit donner du français vers l'anglais.

1) Si le joueur dont c'est le tour trouve plus de 3 bonnes réponses sur 5, il conserve la carte puis c'est au joueur suivant de jouer.

2) Si le joueur dont c'est le tour trouve moins de 3 bonnes réponses sur 5, la carte qui vient d'être utilisée est enlevée du jeu après utilisation, puis c'est au joueur suivant de jouer.





Si la carte est un défi collectif (face de la carte), l'orateur interroge tous les joueurs sur les 5 traductions des mots de la carte de l'anglais vers le français.

Le joueur qui remporte le plus de bonnes réponses lors du défi collectif gagne la carte.

C'est ensuite au participant suivant de jouer et celui qui joue après lui devient alors l'orateur.

FIN DE PARTIE

La partie se termine quand un joueur qui, au début de son tour a dit " Fun Academy " et a réuni les cartes de couleurs indiquées sur sa carte mission (le joueur doit avoir exactement les cartes de couleurs indiquées sur sa carte mission mais il peut avoir en plus en main des cartes qui ne sont pas dans sa mission).

Par exemple : le joueur doit réunir une
carte blanche, verte, rouge et bleu.

Au début de son tour, il a 7 cartes en main
dont une autre carte verte et une carte
multicolore, il dit alors : " Fun Academy "
et remporte la partie.



POUR ALLER PLUS LOIN

L'aventure continue avec Memotep, le jeu de plateau permettant aux joueurs de tous âges (dès 7 ans) de jouer ensemble et d'apprendre ou de se perfectionner en langues.





Édité et distribué par Topi-Games. All rights reserved
under exclusive licence to Topi-Games,
9 rue Pasteur 94130 Nogent sur Marne FRANCE.
E-Mail : contact@topi-games.com
www.topi-games.com
Auteur : Jonathan Algaze