

RÈGLES DU JEU DE SAUVE TON PERMIS



Deviens un As de la route sans tomber dans le panneau !

BUT DU JEU

Sauvez le plus de points sur son permis face aux autres joueurs! Chaque bonne réponse aux questions vous permet de garder vos points et les cartes événements font perdre des points à vos adversaires.

MISE EN PLACE DU JEU

Pour commencer la partie, vous devez placer les cartes face panneau apparente dans le volant prévu à cet effet (six piles distinctes par couleur). Les cartes événements se disposent au centre du volant. Chaque joueur choisit un permis et reçoit 12 points ainsi que 4 cartes réponses de la couleur du permis correspondant (A, B, C, D).

JOUER

Le plus jeune joueur commence et lance le dé. La face colorée obtenue du dé détermine la pile de la pioche à sélectionner. Le joueur prend, sans la retourner, la carte du dessus de la pile et la place en évidence côté question.

Les joueurs prennent connaissance de la carte « Panneau/Mise en situation » lue à haute voix, et choisissent parmi les 4 réponses proposées (A, B, C, D). Chaque joueur pose devant lui sa carte (A, B, C ou D), face cachée, pour dissimuler sa réponse, correspondant à l'énoncé qui lui semble correct. Une seule réponse est possible sur les quatre présentées.

Une fois que tous les joueurs ont déposé leur carte (A, B, C ou D), ils retournent la carte « Panneau/Mise en situation » et découvrent la bonne réponse. Puis, ils retournent leur carte réponse face visible.

Les joueurs ayant mal répondu perdent un point sur leur permis.



Le joueur dont c'est le tour peut piocher une carte événement (carte noire) uniquement si sa réponse est correcte. Cette carte événement pourra être utilisée directement ou au début de son prochain tour. Ce sont des attaques contre les autres joueurs sauf les cartes de récupération de points qui peuvent être données ou utilisées pour soi.

On passe alors au tour suivant, le joueur à gauche du lanceur précédant jette à son tour le dé pour tirer une nouvelle carte.

FIN DE PARTIE

Lorsqu'un joueur n'a plus de points sur son permis, la partie est terminée. Le joueur qui gagne est celui qui possède le plus grand nombre de points à la fin de la partie.

CARTES ÉVÉNEMENTS

Les cartes événements permettent d'enlever des points sur les permis des autres joueurs ou d'en récupérer.

Le joueur dont c'est le tour peut piocher une carte événement uniquement si sa réponse est correcte lors de son tour. Il l'utilisera contre un autre joueur s'il le souhaite, directement ou au début de son prochain tour.

Elle devra être remise sous la pile une fois utilisée.

CONTENU DU JEU

- Un dé à 6 faces colorées
- 175 cartes « Panneaux / Mise en situation / Événements »
 - 25 cartes bleues
 - 25 cartes roses
 - 25 cartes vertes
 - 25 cartes oranges
 - 25 cartes jaunes
 - 25 cartes violettes
- 25 cartes noires événements, permettant des interactions entre les joueurs
- 24 cartes « Réponses », soit 6 jeux de quatre cartes (A, B, C, D) de couleurs différentes
- 6 permis de conduire
- 100 pièces d'un point de permis
- Règles du jeu format A5 recto / verso