

La fin



Le gagnant est le premier joueur à arriver sur le 77 (case centrale du plateau) et à répondre correctement aux 2 questions «Trouver le point commun» et «Trouver l'intrus» qui lui seront posées. Il n'est pas utile de tomber pile sur la case 77 pour s'y arrêter : il suffit de l'atteindre même si le score du dé est supérieur au nombre de cases qui le séparerait du joueur.

- Si le joueur répond correctement aux défis «Trouver l'intrus» et «Trouver le point commun» de la thématique choisie par ses adversaires, il gagne la partie.
- Si le joueur échoue à l'un des défis, il retentera sa chance au prochain tour.

Le joueur reste affecté par les cartes Bonus/Malus. Exemple : «Tous les joueurs reculent de 10 cases.»

Jouer à deux

Les mêmes règles s'appliquent, mais vous ne faites que les défis «Trouver le point commun», «Trouver 7 réponses» et «Trouver l'intrus».

Application mobile

Toutes les cartes sont numérotées. L'application «77-le jeu de Doc Seven» disponible gratuitement sur Apple Store et Android permet d'obtenir des informations complémentaires sur chaque carte et des réponses supplémentaires pour les défis «Trouver 7 réponses».

Pour se faire :

- Télécharger l'application mobile.
- Ouvrir l'application et renseigner le numéro de la carte.
- Vous accédez à plus d'informations; pour le défi «Trouver 7 réponses», une liste de réponses supplémentaires potentielles est disponible.



Auteur : Doc Seven
Design graphique du jeu : S. Delacroix
Charte graphique par Charles Boidin pour Doc Seven
Jeu édité par Topi Games, 9 rue pasteur 94130 Nogent-sur-Marne



Contenu de la boîte

- 1 plateau de jeu
- 7 pions
- 2 dés
- 1 règle du jeu
- 146 cartes :
 - 120 cartes question
 - 20 cartes Bonus/Malus
 - 6 cartes catégorie

- De 2 à 7 joueurs
- À partir de 7 ans et pour toute la famille
- Durée d'une partie : entre 45 minutes (mode Express) et 1 h 30 (mode Détente)

But du jeu

Sois le premier à arriver à la case 77 au centre du plateau pour gagner!

Le déroulement du jeu

Début du jeu

- Chaque joueur choisit un des 7 pions et le place sur la case départ.
- Chaque joueur choisit son niveau de difficulté pour la partie : «apprenti» ou «confirmé».
- Sortez les cartes de la boîte et placez-les côte à côte en 7 piles : une pour chaque «thématique» (Culture Geek, Culture Générale, Art, Sport & Loisirs, Histoire-Géographie, Sciences & nature) et une pile «Bonus/Malus» face cachée.
- Pour ne pas être tenté de lire les réponses de la carte du dessus, mettez les cartes neutres sur le haut des piles de chaque catégorie.
- Prévoyez du papier et des crayons pour les défis «Dessine».
- Le plus jeune commence puis le jeu tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.



Règle d'or

Le résultat du dé donne 2 indications au joueur dont c'est le tour :

- Le nombre de cases dont son pion avance.
- Le numéro de son défi.

Mode Express

Si vous souhaitez faire une partie rapide, utilisez 2 dés plutôt qu'un seul et relancez l'un des dés pour connaître le numéro de votre défi.



Progression sur le plateau

Le joueur lance le dé et avance son pion du nombre de cases indiqué. Il arrive sur une des 7 cases du jeu (le résultat du dé indiquera en plus le numéro du défi sur la carte).



Si le joueur arrive sur une case Bonus/Malus, il pioche une carte Bonus/Malus et lit l'action correspondant au chiffre qu'il vient d'obtenir avec son dé. Une fois l'action effectuée et sauf indication contraire, la partie reprend normalement.

Si le joueur arrive sur n'importe quelle autre case «Thématique» et qu'il a tiré au dé :

• **1 (73)** : Le joueur à sa gauche pioche la carte de la thématique de sa case et lui lit les 7 propositions du défi 73 («Trouver le point commun»). Le joueur doit trouver le point commun entre les 7 termes en 2 tentatives maximum. Si le joueur gagne, il avance du même nombre de cases que le nombre de points indiqué sur la ligne de son défi. Si le joueur échoue, il recule de ce nombre de cases.

• **2 (👤)** : Le joueur pioche lui-même la carte de la thématique de sa case. Il réalise le défi 👤 («Mimer»).

Si un autre joueur reconnaît son mime, les 2 joueurs avancent du même nombre de cases que le nombre de points indiqué. Si personne ne trouve le mime, tous les joueurs reculent de ce nombre de cases.



• **3 (73)** : Le joueur à sa gauche pioche la carte de la thématique de sa case et lui lit l'intitulé du défi 73 («Trouver 7 réponses»). Le joueur doit trouver 7 réponses correspondantes à l'intitulé du défi. Si le joueur cite moins de 4 réponses, il recule du même nombre de cases que le nombre de points indiqué. S'il arrive à citer au moins 4 réponses, il reste sur place. S'il cite 7 réponses, il avance du même nombre de cases que le nombre de points indiqué.

• **4 (🎨)** : Le joueur pioche lui-même sa carte dans la pile de la thématique de sa case. Il réalise le défi 🎨 («Dessiner»). Si un autre joueur reconnaît ce qu'il est en train de dessiner, les 2 joueurs avancent du même nombre de cases que le nombre de points indiqué. Si personne ne devine le dessin, tous les joueurs reculent de ce nombre de cases.

• **5 (🗞️)** : Le joueur à sa gauche pioche la carte de la thématique de sa case et lui lit les 7 propositions du défi 🗞️ («Trouver l'intrus»). ATTENTION : seules les propositions doivent être lues, et non l'intitulé du défi (ce dernier peut cependant être dévoilé si vous souhaitez aider le joueur). Le joueur doit trouver l'intrus parmi les 7 termes en 1 seule tentative. Les apprentis ont 2 tentatives. Si le joueur gagne, il avance du même nombre de cases que le nombre de points indiqué. Si le joueur échoue, il recule de ce nombre de cases.

• **6 (🎲)** : Le joueur relance le dé jusqu'à ce qu'il tombe sur un des 5 autres défis et le nombre de points est doublé, que les joueurs avancent ou qu'ils reculent lors de ce défi.

C'est au tour du joueur suivant.

Exemple : Si le premier joueur de la partie a fait 2, il avance son pion de 2 cases puis il pioche la carte «Art» et fait le **défi n° 2 : mimer le Manneken-Pis**. Si un autre joueur reconnaît son mime, ils avancent tous les deux de **3 cases**.

