

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Le Chevalier du Labyrinthe

"Bonjour, braves Chevaliers! Je suis votre hôte, Fantasnagor...
Je vous souhaite la bienvenue dans mon château.

Vous êtes ici pour accomplir une tâche ardue. Vous allez vous embarquer pour un voyage périlleux, mais qui pourra également vous conduire à un fabuleux trésor.

Pour atteindre votre but, vous devrez voyager seul et suivre votre destin. Méfiez-vous des passages les plus sombres du château et préparez-vous à rencontrer les créatures étranges qui se cachent dans les recoins: Bardella la Guerrière, Tarok le Sorcier, Mandragore la Sorcière, Le Corbeau, Espiègle le Bouffon, Crom et Laelith les Génies de la Pierre, Iselle la Jeune Fille, Tados le Spectre...

Votre voyage vous mènera jusqu'à la source de la toute-puissante magie: la Chambre de Merlin où vous devrez répondre à des énigmes afin d'atteindre le Trône Sacré qui dissimule votre récompense.

Je ne peux ni vous guider ni vous suivre mes amis. A chacun de vous, je vais remettre un témoignage de ma confiance. Veillez sur lui comme sur votre vie, vous en aurez besoin plus tard.

Soyez fort et ne déviez pas de votre but.
Bonne chance à chacun d'entre vous."



Bardella la Guerrière



Tarok le Sorcier



Mandragore la Sorcière



Le Corbeau



Espiègle, le Bouffon



Crom, Génie de la Pierre



Laelith, Génie de la Pierre



Iselle, la Jeune Fille



Le Livre des Sorts



La Baguette Magique



La Bague



La Couronne



La Boule de Cristal



Le Bouclier



La Plume



La Potion d'Invisibilité

Préambule

Dans une ambiance moyenâgeuse, inquiétante et mystérieuse, les futurs Chevaliers doivent faire preuve d'astuce et d'intelligence pour remplir leur mission: atteindre le trône situé au centre du labyrinthe, muni d'un trésor.

Les personnages évoluent dans les différentes pièces du labyrinthe en surmontant les obstacles qui se dressent sur leur parcours, franchissant des passages délicats, combattant d'étranges créatures.

S'ils échouent lors d'une étape, ils seront envoyés dans le Donjon et seront dessaisis de leurs biens. Le personnage qui sortira victorieux de l'épreuve finale et atteindra le Trône de Merlin, accèdera au grade suprême de Chevalier du Labyrinthe.

Contenu du Jeu

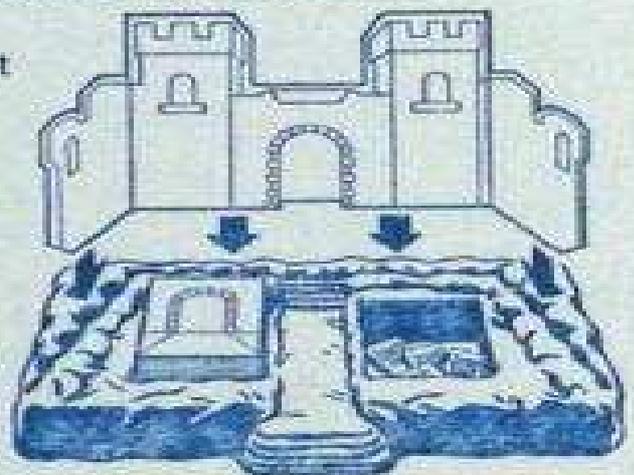
- 1 plateau de jeu représentant un labyrinthe,
- 56 cartes, 4 supports en plastique,
- 1 feuille prédécoupée contenant:
12 jetons "Objet", 40 jetons "Casque", 4 figurines,
- 1 dé, 1 Livre des Enigmes,
- 1 château (moulé), 1 feuille prédécoupée château.

But du Jeu

Etre le premier joueur à atteindre le Trône de Merlin.

Préparation du Jeu

1. Détacher les jetons et monter les pions de jeu en fixant les figurines sur les supports plastiques.
2. Placer le plateau de jeu entre les joueurs.
3. Détacher soigneusement les murs du Château de la feuille prédécoupée.
4. Plier les murs le long des rainures et les emboîter dans la base de façon qu'ils tiennent droits.
5. Mélanger le paquet de 56 cartes et les placer face cachée dans le compartiment gauche de la base du Château. Les cartes sont maintenues debout à un angle de 45 degrés.
6. Placer les 40 jetons "Casque" dans le compartiment droit de la base du Château.
7. Placer les 12 jetons "Objet" dans les pièces comportant les symboles correspondants.
8. Chaque joueur place son pion de jeu dans une des deux pièces où se trouve Iselle (pièces entourées de jaune).
9. Chaque joueur prend 2 jetons "Casque" et un jeton "Objet" d'une des 4 pièces aux angles du plateau de jeu.
10. Les joueurs lancent le dé. Celui qui obtient le plus grand nombre commence à jouer.



The Chevalier du

Le Jeu

Les joueurs se déplacent dans le labyrinthe en essayant de collectionner les éléments suivants qui leur permettront d'atteindre le Trône de Merlin:

- 1) un des 4 objets représentés aux angles de la Chambre de Merlin: le Livre des Sorts, la Baguette Magique, la Bague ou la Couronne.
- 2) un nombre de "Casques" suffisant pour accéder au Trône situé au centre de la Chambre de Merlin.

I – LES DEPLACEMENTS DES PERSONNAGES

1) Pour vous déplacer, vous lancez le dé puis vous vous réferez à la grille de chiffres sur le côté de la pièce où vous vous trouvez:
Exemple: Vous avez obtenu 2 sur le dé. Le chiffre 2 figurant sur la grille de votre pièce est entouré de rouge: vous vous déplacerez dans une des pièces de votre choix, murée de rouge.

2) Pour des raisons stratégiques, vous pouvez modifier le chiffre obtenu sur le dé en jouant un ou plusieurs jetons "Casque". Cela vous permet d'ajouter ou de retrancher un point par casque, du nombre obtenu sur le dé.

Exemple: le joueur a obtenu 2 sur le dé.

S'il joue un jeton "Casque", il peut jouer comme s'il avait obtenu "1" ou "3". (Le "Casque" est alors replacé dans le compartiment droit.)

Remarques:

a) Deux joueurs ne peuvent pas se trouver en même temps dans une même pièce sauf:

- dans le Donjon (pièce entourée de noir)
- dans la Chambre de Merlin (au centre du plateau)
- dans les Chambres d'Iselle au début de la partie (pièces entourées de jaune).

b) Si la pièce indiquée par le lancer de dé est occupée vous devez jouer un jeton "Casque" pour modifier le nombre obtenu. Si vous n'en avez pas, vous perdez votre tour.

II – LES CARTES

Lorsque vous pénétrez dans une nouvelle pièce, vous tirez une carte et en suivez les instructions. Exception: vous ne tirez pas de carte lorsque vous êtes dans la Chambre de Merlin (voir paragraphe IV – LE CHALLENGE DE MERLIN).

Les cartes utilisées sont ensuite empilées face visible à côté du plateau, sauf indication contraire sur la carte.

Lorsque toutes les cartes ont été utilisées, reprenez la pile à côté du plateau de jeu, mélangez à nouveau les cartes et replacez-les dans le compartiment gauche de la base du château.

A) Les cartes "Challenge"

Lorsque vous tirez une carte "Challenge", vous devez

Labyrinthe

Immédiatement combattre l'occupant de la pièce où vous vous trouvez. Celui-ci est représenté dans l'angle en haut et à droite de la pièce.

- Dans tous les combats, votre force est de "3", augmentée du nombre de points obtenus par votre lancer de dé, plus éventuellement 1 point par "Casque" joué avant de lancer le dé. Par exemple: vous choisissez de jouer 1 "Casque", puis vous lancez le dé et vous obtenez "2". Votre score pour ce combat est donc de $3 + 1 + 2 = 6$.
- La force du personnage que vous combattez est égale au nombre inscrit dans le bouclier jaune, augmenté du nombre de points obtenus par le lancer de dé du joueur situé à votre gauche.

Celui qui obtient le plus grand nombre gagne le combat:

- si vous gagnez, vous pouvez prendre soit un "Casque", soit l'objet qui se trouve dans la pièce,
- si vous perdez, vous êtes envoyé au Donjon (voir ci-après),
- s'il y a égalité, vous n'êtes pas envoyé au Donjon mais vous ne pouvez prendre ni de "Casque" ni d'objet.

B) Les cartes "Sort"

Il y a 8 types de "sorts". Lorsque vous tirez une carte "sort", vous recevez immédiatement un "Casque" mais vous ne pouvez pas jouer votre sort avant le ou les prochains tours.

Remarques:

- Vous pouvez lancer un sort n'importe quand pendant votre tour.
- Certains sorts peuvent être utilisés pendant le tour d'un joueur adverse (par exemple pour vous défendre).
- Une fois utilisées, les cartes sont placées face visible à côté du plateau.

III – LE DONJON

Le Donjon est une pièce sombre et inhospitalière (murée de noir) où sont envoyés les joueurs malchanceux ou imprudents.

Vous êtes envoyé au Donjon dans l'un des cas suivants:

- vous perdez un combat
- vous ne pouvez pas obéir aux instructions d'une carte "PRESENT"
- vous tombez dans un "PIEGE"
- vous subissez le "SORT DE L'EMPRISONNEMENT".

(les 3 derniers cas font référence à des cartes).

Vous devez alors remettre dans les salles correspondantes tous les objets que vous aviez collectionnés mais vous conservez vos "Casques".

Si vous vous rendez au Donjon délibérément, vous conservez les objets mais vous ne pouvez pas tirer de carte. Par contre vous pouvez jeter un sort.

Pour sortir du Donjon, vous devez obtenir 4 ou plus sur le dé. Vous pouvez également utiliser vos "Casques" pour augmenter votre score.

IV – LE CHALLENGE DE MERLIN

Lorsque vous êtes dans la Chambre de Merlin, vous ne tirez pas de cartes mais vous pouvez lancer des sorts.

Lorsque vous êtes en possession d'un des 4 objets: la Bague, le Livre des Sorts, la Baguette Magique ou la Couronne, vous pouvez tenter le Challenge de Merlin.

Au début de votre tour, vous vous placez dans l'angle de la Chambre de Merlin comportant l'objet correspondant (il n'est pas nécessaire d'obtenir la même couleur). Pour atteindre le Trône au centre de la pièce, vous devez construire un pont à l'aide de vos "Casques" en répondant correctement à une série de questions. Pour chaque bonne réponse, vous pouvez placer un "Casque" sur le plateau de jeu.

Les questions et les réponses correspondantes se trouvent dans le Livre des Enigmes et sont divisées en 4 parties: à chaque joueur correspond donc une partie questions et une partie réponses. Le premier joueur qui atteint la Chambre de Merlin répond aux questions de la Partie 1, le 2ème joueur, aux questions de la Partie 2 et ainsi de suite.

Le joueur à votre droite choisit les questions dans votre Partie du Livre des Enigmes et vous les lit une par une. Il vérifie vos réponses dans la partie réponses correspondante:

- 1) Si vous répondez correctement à la première question, vous placez votre 1er "Casque". Vous pouvez alors choisir de répondre à une nouvelle question ou de vous arrêter pour ce tour. Tant que vous répondez correctement, vous pouvez continuer à jouer jusqu'à ce que vous ayez atteint le Trône. A la fin de votre tour, vous avancez votre pion sur le dernier jeton posé.
- 2) Si vous ne répondez pas correctement, votre tour est terminé. Vous perdez tous les "Casques" placés sur le plateau au cours de ce tour. Votre pion reste sur la case où il se trouvait au début de ce tour.

Si vous vous apercevez que vous n'avez pas assez de "Casques" pour atteindre le Trône de Merlin, vous pouvez annoncer au début d'un tour que vous abandonnez le Challenge. Vous retournez immédiatement jusqu'à une des Chambres d'Iselle et vous tirez une carte. Vous perdez tous les "Casques" ainsi que l'objet que vous possédiez. Celui-ci est reposé à son emplacement initial. Les "Casques" déjà posés sont retirés du plateau. Vous pouvez renouveler votre tentative de Challenge à condition de posséder un des 4 objets représentés dans la Chambre et suffisamment de "Casques".

V – LE GAGNANT

Le premier joueur qui atteint le Trône de Merlin, gagne la partie.

© Marina Productions et Top No 1
Jeu © 1990 MB France S.A.

Inspiré du grand jeu télévisé de Claude Berthier & Jacques Clément.

MB France S.A., 73378 Le Bourget-du-Lac Cédex.

Hasbro MB s.a., Boulevard International 55/4, 1070 Bruxelles.

4980F 191

**Le Chevalier
du Labyrinthe**

Livre Des Enigmes

The Chevalier du Labyrinthe

Livre Des Enigmes

Pour atteindre le Trône de Merlin et devenir Chevalier du Labyrinthe, vous devrez répondre à plusieurs questions. Pour chaque bonne réponse, vous gagnerez le droit de placer un "Casque" et vous vous rapprocherez un peu plus du but à atteindre.

Les questions et les réponses correspondantes sont divisées en 4 parties: à chaque joueur correspond une partie questions et une partie réponses. Le premier joueur qui atteint la Chambre de Merlin répond aux questions de la Partie 1, le 2ème joueur, aux questions de la Partie 2 et ainsi de suite.

Le joueur à votre droite choisit les questions dans votre Partie du Livre des Enigmes et vous les lit une par une. Il vérifie vos réponses dans la partie réponses correspondante. Souvenez-vous que certaines questions comportent plusieurs bonnes réponses.

Partie 1

Questions pour le joueur no 1

1. Comment appelle-t-on les deux moments de l'année où la durée du jour est égale à celle de la nuit?
2. A quelle distance de la Terre se trouve le Soleil?
3. Quel est l'animal symbolique de la France?
4. Quel est ce personnage de la mythologie qui transformait les hommes en pierre par son seul regard?
5. Où se trouve le Parthénon?
6. Quel autre nom donne-t-on au vif-argent?
7. Comment appelait-on les esclaves à Sparte, dans la Grèce Antique?
8. Combien un heptagone a-t-il de côtés?
9. Qu'est-ce que l'agoraphobie?
10. Quel est le nom du dieu grec de la Guerre?
11. Quel est l'ancêtre du jeu de tennis?
12. De quelle origine vient le mot video?
13. Qu'est-ce que les Précieuses Ridicules?
14. Qui a dit "veni, vidi, vici"?
15. Quelle est la devise latine de la ville de Paris?
16. Combien d'ailes a un papillon?
17. Dans quel sens tourne la Terre? D'Est en Ouest ou d'Ouest en Est?
18. Parmi les 7 merveilles du monde, c'est-à-dire les sept ouvrages les plus remarquables de l'Antiquité, citez-en 4.
19. Quel âge a la Terre?
20. Quel est le nom du lanceur de satellite européen?
21. En Guadeloupe, il y a un volcan célèbre pour ses éruptions, la dernière datant de 1976. Quel est son nom?
22. Quelle ville d'Italie fut complètement ensevelie avec ses habitants sous les cendres projetées par le Vésuve?
23. Dans la mythologie grecque, quel est le nom de l'animal mythique qui garde la porte des Enfers?
24. Le modèle de la navette spatiale américaine a été produit en quatre exemplaires qui portent chacun un nom différent. Citez-en deux.
25. Quelle langue parle-t-on au Costa Rica?
26. Le capitaine QUIBOITRO a fait trois voyages autour du monde; au cours duquel est-il mort?
27. Quel est le nom de la monnaie Européenne?
28. De quelle base décolle la fusée Ariane?
29. Lors de leur long voyage, comment Ulysse et ses hommes ont-ils fait pour résister aux chants maléfiques des sirènes?
30. Trois soeurs sont dans un train, elles ont chacune un frère. Combien y a-t-il d'enfants dans cette famille?
31. Quels ont été les deux précédents noms d'Istanbul?
32. Qu'est-ce qu'un cyclope?
33. Le serpent est très malin et souvent dangereux, mais il lui manque un des cinq sens, lequel?
34. Belzébuth a plusieurs noms. Cite moi au moins deux de ces noms.
35. Quoi que tu fasses et où que tu sois, il passe sans faire de bruit et ne s'arrête jamais. Qu'est-ce que c'est?
36. Comment surnomme-t-on Merlin?
37. Qu'est-ce qui a des pieds et qui ne marche pas?
38. Sais-tu quel est le cri du corbeau? Il piaille, pépie, chante, caquète ou croasse.
39. Cite au moins deux planètes de notre système solaire, sauf la Terre.
40. Combien Dieu a-t-il dicté de commandements à Moïse?
41. Si le tourbillon d'un évier qui se vide tourne dans le sens des aiguilles d'une montre, dans quel hémisphère te trouves-tu?
42. Quel est le signe zodiacal qui précède ou celui qui suit le signe du Scorpion?
43. Combien d'yeux a une chauve-souris?
44. Les années bissextiles reviennent à intervalles réguliers. Tous les combien?
45. Il y a au sommet des châteaux, des galeries en surplomb dont le fond est percé d'ouvertures pour défendre le pied des murailles. Comment s'appellent-elles?
46. Si le lion rugit, que fait le chat?
47. Le martinet tant redouté des enfants est aussi le nom d'un animal; lequel?

Partie 2

Questions pour le joueur no 2

1. Qui attendait Ulysse en faisant de la tapisserie, et passait son temps à défaire la nuit ce qu'elle avait cousu le jour?
2. Quelle divinité a inventé la flûte de roseau?
3. Quelle est la plus grande chaîne de montagnes française?
4. Comment s'appelle le moment où un serpent change de peau?
5. Quel est le genre d'insecte fossoyeur qui enterre les cadavres de petits animaux?
6. Quel est le nom du piège que tend l'araignée pour attraper ses proies?
7. Quand il n'est pas jaune, de quelle couleur est le citron?
8. Que signifie l'expression avoir le sang bleu?
9. Qui a inventé l'imprimerie?
10. De combien de pions dispose chaque joueur d'échecs?
11. A quoi servait la bague des chevaliers qu'on appelait chevalière?
12. Comment s'appelle le livre de magie des sorciers?
13. Comment appelle-t-on l'alliage du cuivre et de l'étain?
14. Hercule a accompli douze travaux fabuleux. Peux-tu m'en citer deux?
15. Parmi ces animaux, lequel n'est pas un mammifère? La baleine, le boa, la chèvre
16. Comment est élu en France le président de la république?
17. Du sabre ou de l'épée, laquelle est une arme d'estoc?
18. Dans une armure, un gantelet protège la main. Comment s'appelle la partie qui protège le pied?
19. Quel est le nom du dieu de la guerre chez les romains?
20. Charade: — Il n'est pas haut — Il n'est pas beau mais il est indispensable aux sorcières, qu'est-ce?
21. Si la tiare est au pape, à qui est la mître?
22. A quel angle correspond une rotation d'un quart de tour?
23. Quel est le point commun entre les mots suivants: Laval, ici, sus, elle, été, kayak, Eve...
24. Tu connais la mer noire, la mer rouge et la mer morte, mais où se trouve la mer de la Tranquillité?
25. Quelle ville les Athéniens ont-ils envahi grâce à un cheval de bois?
26. Quel est le dieu des morts chez les égyptiens?
27. Dans un cyclone il y a un endroit où il n'y a ni vent, ni bruit. Comment s'appelle-t-il?
28. L'harmoniciste joue de l'harmonica, qui joue de l'orgue?
29. Dans quel pays d'Asie les vaches sont-elles sacrées?
30. Qu'est-ce qui tombe tous les soirs sans bruit?
31. Quelle est la plus grosse part d'une tarte, les 2/3, les 4/5 ou les 7/9?
32. A qui le petit poucet dérobe-t-il les Bottes de 7 Lieues?
33. Qui a écrit Le Tour du Monde en 80 Jours?
34. Quel emblème les croisés portaient-ils sur leur vêtement?
35. Comment appelle-t-on l'étude du corps humain?
36. Combien de litres de sang circulent dans le corps humain?
37. Comment écrit-t-on S.O.S. en morse?
38. Quel animal légendaire a des griffes, des ailes, et crache du feu?
39. A quelle période de l'année voit-on la face cachée de la lune?
40. Quelle est la plus longue durée, trois heures ou 160 minutes?
41. Peux-tu me dire le nom du Chevalier "sans peur et sans reproche"?
42. Peux-tu me donner le nom d'un rapace nocturne?
43. Je dispose d'un échiquier. Je pose un grain de riz sur la première case, et puis deux grains de riz sur la deuxième case, quatre grains de riz sur la troisième case, huit sur la quatrième... en doublant chaque fois jusqu'à la dernière case: la 64ème. A la fin combien aurais-je de grains? 1000, 10 000 ou plus de 100 000 grains.
44. Quel est l'intrus parmi ces quatre mots: mince - svelte - élancé - obèse
45. Les Gaulois étaient-ils des Celtes, des Etrusques, des Germains?
46. Christophe Colomb était-il originaire de: La république de Gênes/Du royaume d'Espagne/Du royaume du Portugal
47. Quelle est l'institution que Charlemagne a rendu accessible à presque tous?

Partie 3

Questions pour le joueur no 3

1. Il existe plusieurs petits peuples de génies qui portent des noms différents. Citez en deux.
2. Dans le conte des Mille et Une Nuits, de quel objet sortent les génies?
3. Peux-tu me dire dans quelle ville Jeanne d'Arc fut brûlée en 1431?
4. Comment appelle-t-on un point d'eau et de verdure dans le désert?
5. Un couple d'ogres a sept filles et chacune de ces filles a un frère, combien y a-t-il de personnes dans cette famille?
6. Par les nuits de pleine lune, en quoi se transforment certains hommes?
7. Si la chèvre est associée au chou. Qu'est-ce qui est associé au fromage?
8. Il y a en France un viaduc très célèbre qui s'appelle le "viaduc de Garabit", par qui a-t-il été construit?
9. On me prête une langue de vipère. Suis-je médisant ou bien sévère?
10. Les dents sont classées en quatre catégories différentes. Citez-en au moins deux?
11. Le mammoth est-il un animal de l'ère secondaire ou tertiaire?
12. Comment appelait-on l'écriture des égyptiens?
13. Quel est le nom de la plante capable de guérir les pertes de la mémoire et même la folie?
14. Charles le Téméraire était duc de quelle région de France, était-ce de la Picardie ou de la Bourgogne?
15. Quel est le tribunal qui faisait condamner les hérétiques, c'est à dire ceux qui ne suivaient pas les dogmes de l'église?
16. Suite à la réforme de Luther et Calvin, une autre religion est apparue. Laquelle?
17. Quel chef gaulois fut battu à Alésia et vint déposer ses armes aux pieds de César?
18. Qui était le dieu de l'Olympe dans la mythologie grecque?
19. Comment nomme-t-on la science de la connaissance des armoiries?
20. Dans quel pays se trouve la ville de Bagdad?
21. Que veut dire l'expression "ne pas faire de vieux os"?
22. Comment appelait-on les cadavres embaumés chez les Egyptiens?
23. Quel est l'animal mythique qui a un corps de cheval avec une corne au milieu du front?
24. De quel nom vient l'adjectif fabuleux?
25. En quoi se transforme une chenille au printemps?
26. Quel est le roi des Francs qui s'est fait baptisé à Reims avec toute son armée?
27. Quel est le 2ème nom donné à l'Abominable Homme des Neiges?
28. Comment appelait-on les navigateurs scandinaves, guerriers de la mer?
29. Quel est le nom des navires sur lesquels naviguaient les Vikings?
30. Quelle est l'épidémie abominable qui s'est abattue sur Marseille en 1348?
31. Quelle sorte de bateaux utilisaient les grands navigateurs au XVIème siècle?
32. Quelle est la tour principale d'un château fort?
33. Comment appelle-t-on une terre cultivable volontairement laissée au repos?
34. Quel lieu saint était la destination des croisades?
35. Comment appelle-t-on les petits du cochon?
36. Dans quel conte une reine sorcière demandait à son miroir si elle était la plus belle?
37. Quel est le nom du capitaine du Nautilus dans le roman "20 000 lieues sous les mers"?
38. Comment appelle-t-on le monstre à corps d'homme et tête de taureau?
39. Un des angles d'un triangle rectangle mesure 60°, quelle est la mesure des autres angles?
40. Quel est le lieu de pèlerinage le plus célèbre de l'Islam?
41. Quel est le nom du héros d'un roman qui passa 28 ans sur une île déserte?
42. Quel est le nom de ce roi que l'on surnommait "Le Bref"?
43. Quel est le mot plus courant pour qualifier les peuples anthropophages?
44. Comment s'appelle l'homme préhistorique qui vivait dans la région de Lascaux?
45. Quelle matière fournie par les défenses d'éléphant est aussi une couleur?
46. Comment appelle-t-on les cours d'eau, pratiquement toujours à sec, du désert?
47. Lequel de ces dieux ou déesses n'est pas égyptien? Artémis, Osiris ou Isis?

Partie 4

Questions pour le joueur no 4

1. Si le vin reste la boisson favorite des français, quelle était celle des dieux de l'Olympe?
2. Comment appelle-t-on le passage de la mort à la vie?
3. Quel est l'animal qui un jour demanda au Petit Prince de l'apprivoiser?
4. Quelle est la science qui a pour objet la description et l'explication de l'aspect naturel et humain de la surface de la terre?
5. De quel endroit est originaire Tartarin, le grand chasseur de fauves?
6. Qui a écrit "Les lettres de mon moulin"?
7. Quels barbares conduits par Attila ont envahi la Gaule Romaine?
8. Combien y a-t-il de voleurs dans l'histoire d'Ali-Baba?
9. Dans quel pays Gulliver est-il un géant?
10. Comment appelle-t-on les créatures imaginaires mi-femme, mi-poisson?
11. Quel est le nom du grand voyageur vénitien qui traversa toute l'Asie, resta 16 ans auprès du Grand Khan, et ramena, entre autres, les feux d'artifices en Italie?
12. On peut m'enlever plusieurs lettres sans me changer. Qui suis-je?
13. Comment appelle-t-on les arbres qui sont dans une pinède?
14. Quel est le nom du grand chevalier qui s'est illustré pendant la guerre de cent ans au XIVème siècle?
15. Qui est l'auteur de l'Odyssée et de l'Illiade?
16. De la Loire ou de la Seine, quel est le fleuve le plus long?
17. Quel est le nom de cette épée que les chevaliers maniaient à deux mains?
18. Quel est le nom du fils de Pantagruel?
19. Un chat voleur de bottes, une belle endormie sont des héros venant des récits de quel auteur?
20. Combien de temps la Belle au Bois Dormant a-t-elle attendu le prince charmant?
21. Le mot mythologie désigne un ensemble de légendes sur les dieux. Vrai ou Faux?
22. Citez le nom de quatre continents
23. Comment s'appelle le moment où la Lune passe entre le Soleil et la Terre?
24. De Marsilia, Lugdunum et Lutèce, laquelle de ces villes était la plus au sud?
25. Il existe une ville de Toscane connue pour sa tour penchée. Quelle est cette ville?
26. Quel personnage biblique, trahi par Dalila, tirait sa force de sa chevelure?
27. Qu'est-ce qu'une escopette? Une combinaison de travail, une arme ou une balance?
28. Quel est l'état solide de l'eau?
29. Quel célèbre temple abritait la statue d'Athéna sur l'Acropole à Athènes?
30. Quel insecte a donné son nom au circuit électronique?
31. Quel canal permet de relier la mer Méditerranée à la mer rouge et à l'Océan Indien?
32. Comment appelle-t-on une personne qui marche pendant son sommeil?
33. Les Hébreux étaient monothéistes, qu'est-ce que cela veut dire?
34. Que faisait Archimède selon la légende, lorsqu'il découvrit la loi qui porte son nom sur la flottabilité des corps?
35. Quel est le nom du bossu monstrueux qui sonnait les cloches de Notre-Dame dans le célèbre roman de Victor Hugo?
36. Quel est le nom de ceux qui trouvent l'eau à l'aide d'une baguette ou d'un pendule?
37. Où trouve-t-on le plancton?
38. Quelle langue parlaient les Romains?
39. Où se trouve la Vallée de la mort?
40. Quelle est la source d'énergie des végétaux chlorophylliens?
41. Combien pèse en moyenne le cerveau d'un être humain: 400 g, 1,3 kg ou 4,5 kg?
42. Comment appelle-t-on celui qui exécute la peine capitale?
43. Sur quoi le bourreau coupe les têtes?
44. Que peut-on mesurer avec un rapporteur?
45. A bord d'un bateau, qu'est ce que faire le point?
46. Dans la Bretagne antique comment appelait-on les prêtres qui officiaient avec une serpe d'or?
47. Sur l'ordre de Gessler, cet arbalétrier fut un jour condamné à transpercer d'une flèche une pomme posée sur la tête de son fils. Qui était-il?

Réponses de la Partie 1

1. Les équinoxes
2. 150 millions de kilomètres
3. Le coq
4. Méduse
5. Athènes
6. Le mercure
7. Les îlotes
8. Sept
9. La peur de la foule
10. Arès
11. Le jeu de paume
12. C'est la première personne du verbe voir (videre) en latin
13. Une pièce de Molière
14. César lorsqu'il conquiert la Gaule
15. Fluctuat nec mergitur (elle flotte mais ne coule pas)
16. Quatre
17. D'Ouest en Est
18. Les pyramides d'Égypte
Les jardins suspendus de Babylone
La statue en or et ivoire de Zeus Olympien
Le temple d'Artémis à Ephès
Le mausolée d'Halicarnasse
Le colosse de Rhodes
Le phare d'Alexandrie
19. 4,5 milliards d'années
20. Ariane
21. La Soufrière
22. Pompéi
23. Cerbère (chien monstrueux à trois têtes)
24. Columbia, Challenger, Discovery, Atlantis
25. L'espagnol
26. Le dernier
27. L'ECU (European Currency Unit)
28. Kourou
29. Ulysse a demandé à son équipage de se boucher les oreilles avec de la cire et s'est lui-même attaché au mât de son navire
30. Quatre enfants (3 filles et 1 garçon)
31. Byzance et Constantinople
32. Un géant n'ayant qu'un œil au milieu du front
33. L'ouïe
34. Le Diable, Satan, Le Prince des Ténèbres, Lucifer, Le Malin
35. Le temps
36. Merlin l'enchanteur
37. Une chaise. Des vers en poésie
38. Il croasse
39. Mercure/Venus/Mars/Jupiter/Saturne/Neptune/Uranus/Pluton
40. Dix
41. L'hémisphère nord
42. Avant: Balance/Après: Sagittaire
43. Deux
44. Quatre ans
45. Machicoulis
46. Il miaule
47. Un oiseau



Réponses de la Partie 2

1. Pénélope
2. (La flûte de) Pan
3. Les Alpes
4. La mue
5. Nécrophore
6. Une toile
7. Vert
8. Etre noble
9. Gutenberg
10. Huit
11. A sceller un pli ou authentifier la signature d'une lettre cachetée
12. Un grimoire
13. Le bronze
14. Tuer le lion de Némée
Tuer l'Hydre de Lerne
Capturer le sanglier d'Ertymanthe
Rattraper la biche aux pieds d'airain
Abattre les oiseaux du lac Stymphale
Nettoyer les écuries d'Augias
Capturer le Minotaure
S'emparer des juments de Diomède
Tuer la reine des Amazones
Capturer les boeufs de Garyon
S'emparer des pommes d'or des Hespérides
Capturer Cerbère le gardien des enfers
15. Le boa
16. Au suffrage universel
17. L'épée
18. Le soleret
19. Mars
20. Le balai (Bas Laid)
21. A l'évêque
22. 90°
23. Ce sont des palindromes: mots qui se lisent aussi bien de gauche à droite que de droite à gauche sans changer de sens
24. Sur la lune
25. Troie
26. Osiris
27. L'oeil du cyclone
28. L'organiste
29. L'Inde
30. La nuit
31. Les 4/5
32. A l'ogre
33. Jules Verne
34. Une croix
35. L'anatomie
36. Six litres
37. Trois points, trois traits, trois points
38. Le dragon
39. Jamais
40. Trois heures
41. Chevalier Bayard
42. Le hibou/La chouette
43. Plus de 100 000
44. Obèse
45. Des Celtes
46. République de Gênes
47. L'école



Réponses de la Partie 3

1. Elfes, Farfadets, Korrigans, Djinns, Poulpiquets, Etrits, Gnomes
2. Une lampe
3. Rouen
4. Une oasis
5. Dix personnes
6. En loups-garous
7. La poire
8. Gustave Eiffel
9. Médisant
10. Incisives, canines, pré-molaires, molaires
11. L'ère tertiaire
12. Les hiéroglyphes
13. L'ellebore
14. Bourgogne
15. L'Inquisition
16. Le protestantisme
17. Vercingétorix
18. Zeus
19. La science héraldique
20. L'Irak
21. Ne pas vivre longtemps
22. Les momies
23. Une licorne
24. Fable
25. En papillon
26. Clovis
27. Le yéti
28. Les Vikings
29. Les drakkars
30. La peste noire
31. Des caravelles
32. Le donjon
33. Jachère
34. Jérusalem
35. Des porcelets
36. Blanche-Neige et Les Sept Nains
37. Capitaine Nemo
38. Le minotaure
39. 90° et 30°
40. La Mecque
41. Robinson Crusoe
42. Pépin
43. Cannibales
44. L'homme de Cro-Magnon
45. L'ivoire
46. Les oueds
47. Artémis



Réponses de la Partie 4

1. Le nectar
2. La résurrection
3. Un renard
4. La géographie
5. Tarascon
6. Alphonse Daudet
7. Les Huns
8. Quarante
9. Lilliput
10. Les sirènes
11. Marco Polo
12. Le facteur
13. Des pins
14. Du Guesclin
15. Homère
16. La Loire
17. L'espadon
18. Gargantua
19. Charles Perrault
20. 100 ans
21. Vrai
22. Afrique, Océanie, Amérique, Asie, Europe
23. Une éclipse du soleil
24. Marsilia
25. Pise
26. Samson
27. Une arme à feu portable
28. La glace
29. Le Parthénon
30. La puce
31. Le canal de Suez
32. Un somnambule
33. Ils ne croyaient qu'en un seul dieu
34. Il prenait son bain
35. Quasimodo
36. Les sourciers
37. A la surface de la mer
38. Le Latin
39. Aux Etats-Unis
40. La lumière
41. 1,3 kg
42. Le bourreau
43. Le billot
44. Les angles
45. On calcule la longitude et la latitude
46. Les druides
47. Guillaume Tell

