

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 ★★★ modulable 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



FORT ROYAL

RÈGLES DU JEU

DUJARDIN



FORT BOYARD

À PARTIR DE 7 ANS - 2 À 6 JOUEURS
30 MINUTES ENVIRON

CONTENU DU JEU

- 1 fort en relief
- 1 plateau de jeu
- 110 cartes :
 - 20 cartes CONCENTRATION
 - 20 cartes FORCE
 - 20 cartes DUEL
 - 20 cartes ÉNIGME
 - 20 cartes MOT-CODE
- 5 cartes PERSONNAGE
- 2 cartes CACHE
- 3 cartes FORT BOYARD
- 1 sablier de 30 secondes
- 1 bloc-notes
- 1 crayon
- 6 pions et leurs supports
- 20 clés
- 100 jetons Boyards :
 - 10 jetons cailloux
 - 60 jetons de 10 Boyards
 - 20 jetons de 20 Boyards
 - 10 jetons de 50 Boyards
- 1 sac en tissu
- 1 dé
- 1 règle du jeu.

PRINCIPE DU JEU

LE JEU SE DÉROULE EN 3 MANCHES : LA QUÊTE DES CLÉS, LA QUÊTE DES INDICES ET LA QUÊTE DU TRÉSOR.

- Lors de la **1^{ère} Manche**, vous allez vous affronter autour d'épreuves et d'énigmes pour collecter un maximum de Clés – qui vous aideront dans la Salle du Trésor.
- Pendant la **2^{ème} Manche**, vous jouerez de la même manière, cette fois-ci dans le but d'obtenir assez d'Indices pour décrypter le Mot-Code.
- Enfin, la **3^{ème} Manche** vous donnera l'accès à la Salle du Trésor et à ses fameux Boyards ! Le joueur qui a le plus de Boyards à la fin de la partie est déclaré vainqueur !

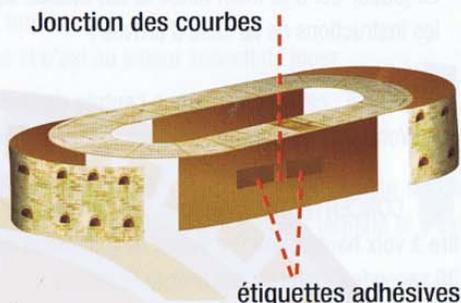
PRÉPARATION

• POUR LA 1^{ÈRE} UTILISATION :

- détachez les jetons, les clés et les pions personnages,
- montez le Fort 3D en veillant bien à coller les 2 bandes rectangulaires qui représentent la façade du Fort, tout autour (voir schéma ci-contre).

Attention : veillez à coller la bande rectangulaire avec l'échelle de corde, du côté où se trouve la case du Père Fouras : l'échelle de corde doit se trouver juste en-dessous de la case du Père Fouras.

Précision : une fois le Fort monté, vous n'aurez pas à le démonter ; vous pourrez le ranger tel quel dans la boîte.



- Dépliez le plateau de jeu au centre de la table et placez le Fort 3D sur le plateau. Afin de le poser dans le bon sens, veillez à ce que la case Père Fouras du Fort soit placée au-dessus de la Clé immergée du plateau de jeu.
- Prenez les cartes FORCE, CONCENTRATION, DUEL et ÉNIGME. Mélangez chaque catégorie individuellement et disposez les tas sur les emplacements correspondants sur le plateau.
- Piochez chacun une carte INDICES/MOT-CODE  et posez-la, face cachée, devant vous.

Attention : la carte INDICES/MOT-CODE que vous avez devant vous est en fait celle de votre voisin de gauche.

- Placez les 10 cartes restantes (PERSONNAGE, CACHE et FORT BOYARD), le crayon, les 20 clés et le dé à proximité du plateau de jeu.
- Mettez les 100 jetons dans le sac en tissu et prenez tous une feuille du bloc-notes.
- Choisissez chacun votre pion, fixez-le sur son socle en plastique.
Tous les joueurs placent leur pion sur la case DÉPART du plateau de jeu, au pied du Fort.
- En début de partie, déterminez si vous allez jouer avec les énoncés rouges ou bleus des cartes FORCE, CONCENTRATION, DUEL et ÉNIGME.

Précision : les textes rouges et les textes bleus sont de la même difficulté.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

- Chaque joueur lance ensuite le dé. Celui qui fait le plus grand chiffre au dé commence la partie. Puis, le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Précision : la case « Porte », qui se trouve sur le Fort, compte comme 1 case.

MANCHE 1 : LA QUÊTE DES CLÉS

- Le joueur qui a la main lance le dé, avance son pion du nombre de cases indiqué par celui-ci, et suit les instructions de sa case d'arrivée :



PORTE : cette case marque l'entrée dans le Fort ; lorsque vous arrivez sur cette case, il ne se passe rien. Votre tour est terminé et c'est au joueur suivant de jouer.



CONCENTRATION : lorsque vous arrivez sur cette case, piochez une carte CONCENTRATION, faites-la lire à voix haute par votre voisin de gauche et faites l'épreuve demandée. Certaines épreuves se font en 30 secondes. Dans ce cas prenez le sablier.

- Si vous réussissez, bravo, vous gagnez une Clé ! Prenez une Clé du stock et posez-la devant vous. Votre tour est alors terminé et c'est au joueur suivant de jouer.
- Si vous échouez, vous ne gagnez rien. Votre tour est terminé et c'est au joueur suivant de jouer.



FORCE : lorsque vous arrivez sur cette case, piochez une carte FORCE, lisez-la à voix haute et faites l'épreuve demandée. Si besoin, utilisez le sablier.

- Si vous réussissez, bravo, vous gagnez une Clé ! Prenez une Clé du stock et posez-la devant vous. Votre tour est alors terminé et c'est au joueur suivant de jouer.
- Si vous échouez, vous ne gagnez rien. Votre tour est terminé et c'est au joueur suivant de jouer.



DUEL : lorsque vous arrivez sur cette case, désignez l'adversaire que vous souhaitez affronter. Piochez une carte DUEL, lisez-la à voix haute et faites tous les deux l'épreuve demandée. Si besoin, utilisez le sablier.

- Si c'est vous qui réussissez, bravo, vous gagnez l'une des Clés de votre adversaire – à condition qu'il en possède au moins une ! Prenez-lui une Clé et posez-la devant vous. Dans le cas où le joueur que vous avez défié n'avait pas de Clé, prenez l'une des Clés du stock. Votre tour est alors terminé et c'est au joueur suivant de jouer.
- Si c'est votre adversaire qui réussit, c'est lui qui gagne l'une de vos Clés – à condition que vous en possédiez au moins une ! Il vous prend une Clé et la pose devant lui. Dans le cas où vous n'aviez pas de Clé, il prend l'une des Clés du stock. Votre tour est terminé et c'est au joueur suivant de jouer.



ÉNIGME : lorsque vous arrivez sur cette case, piochez une carte ÉNIGME, faites-la lire à voix haute par votre voisin de gauche et résolvez l'énigme que le Père Fouras vous pose.

- Si vous réussissez, bravo, vous gagnez une Clé ! Prenez une Clé du stock et posez-la devant vous. Votre tour est alors terminé et c'est au joueur suivant de jouer.
- Si vous échouez, le Père Fouras jette la Clé à la mer. Vous avez alors le choix entre :
 - **PLONGER DU FORT ET ALLER CHERCHER LA CLÉ.** Pour cela, placez votre pion sur la case du plateau de jeu qui se situe juste en-dessous de la case Père Fouras. Votre tour est alors terminé et c'est au joueur suivant de jouer.

Précision : lors de votre prochain tour, lancez le dé et avancez votre pion sur le plateau immergé ; une fois que vous avez fait le tour complet du Fort (en un ou plusieurs tours de jeu) et que vous arrivez sur la case de la Clé immergée (vous n'avez pas besoin de faire le nombre exact avec le dé), vous gagnez la Clé du Père Fouras (et ce, sans avoir eu à donner de bonne réponse à l'énigme) ! Prenez donc une Clé du stock et posez-la devant vous, puis faites remonter votre pion sur le Fort, sur la case Père Fouras (sans y lire une nouvelle énigme). Votre tour est alors terminé.

- **ABANDONNER CETTE CLÉ.** Votre tour est alors terminé et c'est au joueur suivant de jouer.



PRISON : votre tour actuel est terminé, mais vous devrez également passer le prochain !



PASSE PARTOUT : vous pouvez immédiatement déplacer votre pion où bon vous semble sur le parcours du Fort ! Suivez ensuite les instructions de sa nouvelle case, puis votre tour est terminé et c'est au joueur suivant de jouer.

La manche se déroule ainsi, jusqu'à ce que l'un d'entre vous ait 3 Clés devant lui. La 1^{ère} Manche s'arrête aussitôt ! Placez ensuite de nouveau chacun de vos pions sur la case « DÉPART » en bas du Fort. La 2^{ème} Manche peut maintenant commencer.

MANCHE 2 : LA QUÊTE DES INDICES

- Gardez bien chacun devant vous les Clés que vous avez gagnées lors de la 1^{ère} manche.
- Avant de commencer cette manche révélez chacun à votre voisin de gauche le 1^{er} Indice de son Mot-Code et notez respectivement le vôtre sur votre feuille.

Précision : il y a 2 niveaux de difficulté sur les **cartes Indices/Mots-Codes** :

= niveau facile et = niveau difficile.

Déterminez donc entre vous le niveau de difficulté du Mot-Code pour chacun des joueurs avant de donner le 1^{er} indice.

- **La 2^{ème} manche se déroule exactement comme la 1^{ère}, à 3 différences près :**

- **Au lieu d'obtenir une Clé lorsque vous réussissez une Épreuve, vous obtenez un Indice !**

Cet Indice vous est révélé par votre voisin de droite, qui possède votre carte avec votre liste d'Indices et votre Mot-Code.

- **Lors des épreuves de DUEL**, vous avez désormais le choix entre remporter l'une des Clés de votre adversaire (ou du stock) ou bien obtenir un nouvel Indice à votre Mot-Code.

Important : vous devez dire à voix haute votre choix (Clé ou indice), avant de désigner le joueur que vous allez défier.

- **Lors des ÉNIGMES**, vous avez désormais le choix entre tenter de remporter une Clé ou bien obtenir un nouvel Indice à votre Mot-Code. Le principe de la Clé à la mer devient l'Indice à la mer, le cas échéant.

Important : vous devez dire à voix haute votre choix (Clé ou Indice), avant de vous faire lire l'ÉNIGME par votre voisin de gauche.

Conseil : tout au long de la 2^{ème} manche, ne négligez pas les Clés ! Elles vous serviront aussi bien de monnaie d'échange pour le Mot-Code que de droit de pioche dans le Sac du Trésor !

- Le joueur qui a maintenant la main (c'est-à-dire le voisin de gauche de celui qui vient d'obtenir sa 3^{ème} Clé) peut alors lancer le dé, avancer son pion du nombre de cases indiqué par celui-ci, et suivre les instructions de sa case d'arrivée.
- La manche se déroule ainsi, jusqu'à ce que l'un d'entre vous ait ses 4 Indices. La 2^{ème} Manche s'arrête aussitôt !



MANCHE 3 : LA QUÊTE DU TRÉSOR

- Placez vos pions à l'intérieur du Fort. La 3^{ème} Manche peut maintenant commencer.
- Gardez toujours bien visibles devant vous les Clés que vous avez réunies à l'issue des 2 premières manches.
- Si vous n'avez aucune Clé devant vous, vous ne pouvez pas accéder au Trésor du Fort ; la partie s'arrête ici pour vous...
- Pour ceux d'entre vous qui ont 1 Clé ou plus : à tour de rôle, en commençant par le joueur qui a 4 indices, vous pouvez proposer ce que vous pensez être votre Mot-Code.

Précision : pour trouver votre Mot-Code, utilisez les Indices qui vous ont été donnés pendant la 2^{ème} manche – chacun évoque ce Mot-Code avec un sens différent.

Conseil : ne faites pas de déduction trop hâtive et prenez bien en compte chacun des Indices avant de faire votre proposition.

- **Si votre réponse est correcte et que vous avez au moins une Clé devant vous, vous accédez à la Salle du Trésor !**
- Si votre réponse est fautive et que vous avez au moins 2 Clés devant vous, vous avez le droit de faire une nouvelle proposition de réponse en échange de l'une de vos Clés.
- Si votre réponse est fautive et que vous avez une seule Clé devant vous, vous ne pouvez pas accéder à la salle du Trésor ; la partie s'arrête ici pour vous.

Important : pour pouvoir accéder à la Salle du Trésor, il faut impérativement avoir trouvé son Mot-Code. Les joueurs qui ne l'ont pas trouvé sont éliminés.

- L'un après l'autre, chaque joueur ayant trouvé son Mot-Code pioche les Boyards dans le Sac du Trésor... Pour cela, chacun d'entre vous doit calibrer l'ouverture du sac à sa propre taille avant de piocher : entrez tous les doigts de votre main sauf le pouce dans le sac, puis serrez l'ouverture du sac sur votre main et bloquez le fermoir (faites-vous aider si besoin).

Enfin, pour piocher vos Boyards, vous n'avez le droit d'utiliser qu'une seule main et, plus précisément, que 4 de ses doigts ! **Vous avez droit à autant de pioches de Boyards que de Clés devant vous.**

LE DÉCOMPTE DES BOYARDS ET LA FIN DE LA PARTIE

- Une fois que vous avez pioché vos poignées, comptez vos points. Pour cela, additionnez la valeur de chacun des jetons que vous avez piochés – attention, certains jetons sont en fait des cailloux et ne valent donc rien... Ce total représente en Boyards la valeur de votre Trésor. Reportez-le sur votre feuille.
- Puis, remettez tous les jetons piochés dans le Sac, secouez-le pour bien les mélanger, et passez le sac au joueur suivant. Et ainsi de suite, jusqu'à ce que chacun des joueurs autorisés ait pioché.
- Le joueur qui a le plus de Boyards remporte la partie !



FORT BOYARD

© 2011 Adventure Line Productions / France Télévisions.
Fort Boyard est une marque déposée de Adventure Line Productions. Tous droits réservés.
© 2011 Dujardin. Tous droits réservés. Un jeu de société développé et édité par Dujardin.

Un jeu distribué par DUJARDIN - Parcolog - Z.A. du Pot au Pin - Entrepôt A4 - 33610 Cestas - France. sav.dujardin@t11.fr
Réf. 58050
www.jeuxdujardin.fr



Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans car contient des éléments de petites dimensions pouvant être avalés.
Conserver cette boîte pour toute référence ultérieure. Couleurs et détails peuvent varier par rapport au modèle présenté.
Dujardin adhère au programme Eco-emballages. Fabriqué en UE.

DUJARDIN

