

Règle du jeu

1024

- Les joueurs choisissent leur pion personnage et prennent leur carte personnage associée.
- Les joueurs lancent chacun leur tour le dé, celui qui fait le plus grand nombre est le premier à jouer.
- L'ordre des joueurs se fait en sens horaire.
- Le joueur lance le dé, il avance du nombre de cases correspondantes.
- Les déplacements sont horizontaux et verticaux mais pas diagonaux.
- Au premier déplacement le joueur choisit sur quelle case il veut commencer.
- Une fois sortis de la case départ, il n'est plus autorisé d'aller ou de passer sur cette case.
- Le joueur a le droit de retourner sur une case sur laquelle il est déjà passé.
- Une fois le pion arrivé sur une case, un autre joueur ou l'animateur pioche la carte qui correspond à cette couleur et lui pose la question.
 - S'il répond bien, il gagne un jeton de la même couleur et la place sur sa carte joueur. Et s'il y a un +1 sur la case, il gagne 2 jetons et non 1 seul. En ce qui concerne les cases -1, le joueur a la possibilité de retirer un jeton à un autre joueur ou de prendre un jeton pour sa carte.
 - S'il a faux, son tour s'arrête là. Mais s'il y a un -1 sur cette case il perd un jeton de cette même couleur. Si le joueur n'en a pas, rien ne se passe.
- Si le joueur réalise un 6 et qu'il répond correctement à la question, il aura la possibilité de rejouer.
- Les joueurs lancent chacun leur tour le dé.
- Le premier à réussir à remplir sa carte joueur de jetons a gagné.