

CLASS' CINQ

RÈGLE DU JEU

2 à 6 joueurs - à partir de 10 ans

Contenu :

500 cartes-questions, 1 porte-cartes, 1 plateau de jeu, 6 pions de couleur, 1 sablier, 30 jetons double-face de différentes couleurs (5 par joueur), 6 supports rouges.

Description du matériel de jeu :

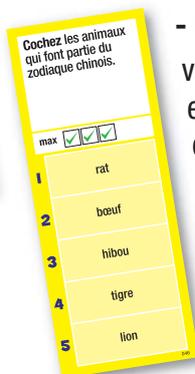
1) Les cartes-questions :

Le jeu comprend 3 types de questions qui sont tirées au hasard :



- Les cartes rouges :

Vous devez lire la question et classer les 5 réponses dans l'ordre demandé. À chacune des réponses correspond une couleur. Servez-vous des jetons de couleur pour valider votre classement sur le support rouge.



- Les cartes jaunes :

vous devez lire la question et cocher uniquement les bonnes réponses en plaçant vos jetons sur le support. Les cases cochées sur le recto de la carte indiquent le nombre maximum de bonnes réponses à trouver.

Par exemple : si 3 cases sont cochées, cela signifie qu'au maximum 3 et au minimum 2 réponses sont justes. Si 2 cases sont cochées, cela signifie qu'au maximum 2 et au minimum 1 réponse sont justes.



- Les cartes orange :

vous devez lire la question et classer dans l'ordre demandé les 3 réponses de la partie rouge, puis vous devez lire la question de la partie jaune et cocher la réponse qui vous semble bonne parmi les 2 réponses proposées.

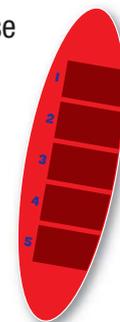
Tournez la carte pour découvrir les bonnes réponses.

2) Les jetons double-face :

Chaque joueur dispose de 5 jetons de couleurs différentes. Chaque jeton possède une face colorée et une face cochée.

3) Le support :

Le support de couleur rouge possède 5 emplacements numérotés permettant d'y glisser les jetons facilement.



But du jeu : Être le premier à atteindre l'arrivée en répondant à un maximum de questions pour aller le plus vite possible. Attention aux mauvaises réponses qui vont vous faire reculer !

Avant de commencer :

- 1) Placer le plateau de jeu au centre de la zone de jeu.
- 2) Placer le porte-cartes à un endroit où tous les joueurs peuvent le voir facilement tout au long de la partie.
- 3) Bien mélanger les cartes-questions et les placer près du porte-cartes.
- 4) Distribuer à chaque joueur 5 jetons double-face de couleurs différentes ainsi qu'un support de couleur rouge.
- 5) Chaque joueur choisit un pion de couleur et le place sur la case « départ ».

Nota : Il est possible d'utiliser le sablier si les joueurs le décident. Dans ce cas c'est le premier joueur à valider son jeu en disant aux autres joueurs « je suis prêt ! » qui lance le sablier. Les autres joueurs disposent alors des 60 secondes du sablier pour terminer de placer leurs jetons. Par contre le joueur qui a lancé le sablier, dès lors, ne peut plus modifier l'ordre de ses jetons.

Déroulement du jeu :

- 1) Désigner le joueur qui commence. Celui-ci pioche une carte-questions en faisant particulièrement attention à ce que les réponses sur le verso restent cachées.
- 2) Le joueur lit la question à voix haute ainsi que les 5 propositions de réponses. Il place ensuite la carte-questions sur le porte-cartes de façon à ce qu'elle soit visible par tous.
- 3) Chaque joueur répond à la question posée en choisissant de placer un ou plusieurs de ses 5 jetons sur son support. Selon le type de carte-questions, il lui faut soit faire un classement soit cocher les réponses correspondantes (*voir ci-contre les schémas explicatifs pour le placement des jetons sur le support*).
- 4) Lorsque tous les joueurs ont placé et validé leurs jetons sur leur support, la carte-questions est retournée de manière à ce que les réponses soient visibles de tous.
- 5) Chaque joueur compare la position de ses jetons avec la carte-réponses et fait le compte de son total de bonnes et mauvaises réponses.
- 6) Chaque joueur fait avancer son pion du nombre de points calculés en fonction de son score et des indications de la flèche sur le plateau de jeu (*voir au dos comment se déplacer sur le plateau de jeu*).
- 7) Le jeu reprend ensuite avec une nouvelle carte-questions.

Se déplacer sur le plateau de jeu :

Le principe : pour chaque jeton placé correctement, le joueur avance. Dans certains cas, le joueur devra reculer car il aura mal placé ses jetons.

Le nombre de cases dont le joueur avance ou recule dépend de la case sur laquelle se trouve son pion.

Sur chaque case du parcours se trouve :

- Soit 1 seule flèche indiquant un chiffre (1 ou 2) et une direction vers l'avant. Le chiffre indique le nombre de cases dont le joueur doit avancer pour chaque bonne réponse.
- Soit 2 flèches, une qui indique la direction vers l'avant, une autre qui indique la direction en arrière vers la case départ. Le joueur doit tenir compte de cette deuxième flèche seulement s'il a mal placé des jetons. Dans ce cas, il devra reculer d'autant de cases qu'il aura eu de mauvaises réponses.

Remarque : le parcours comprend deux cases "Zone de sécurité" représentée par une maison. Lorsqu'un joueur atteint ou dépasse l'une de ces deux cases, il ne peut plus reculer au-delà de cette case, quel que soit son score obtenu avec une carte-questions.

(*Voir au dos les exemples de déplacements*)

Le gagnant : Le joueur qui atteint le premier la case « arrivée » sur le plateau de jeu a gagné.

Placement des jetons

1) Les cartes rouges :

Classez ces éléments selon leur vitesse maximale.

la plus rapide **1-5** la plus lente

guépard

hélicoptère d'attaque Apache

TGV sur la ligne est-européenne

Bugatti Veyron

faucon pèlerin (en piqué)

côté questions

1 correct

2 correct

3 faux

4 faux

5 correct

1 TGV 575 km/h

2 Bugatti Veyron 407 km/h

3 faucon pèlerin 390 km/h

4 hélicoptère Apache 365 km/h

5 guépard 110 km/h

CLASS CINQ

côté réponses

2) Les cartes jaunes :

Cochez les animaux qui font partie du zodiaque chinois.

max

1 rat

2 bœuf

3 hibou

4 tigre

5 lion

côté questions

1 correct

2 correct

3

4

5 faux

1 rat

2 bœuf

3 hibou

4 tigre

5 lion

CLASS CINQ

côté réponses

3) Les cartes orange :

Classez ces périodes géologiques.

le plus tôt **1-3** le plus tard

crétacé

jurassique

trias

Cochez la période connue comme l'« âge des poissons ».

4 dévonien

5 cambrien

côté questions

1 correct

2 correct

3 correct

4

5 correct

1 trias Il y a 205 à 245 millions d'années

2 jurassique Il y a 135 à 205 millions d'années

3 crétacé Il y a 65 à 135 millions d'années

4 dévonien Il y a 365 à 410 millions d'années

5 cambrien Il y a 500 à 540 millions d'années

CLASS CINQ

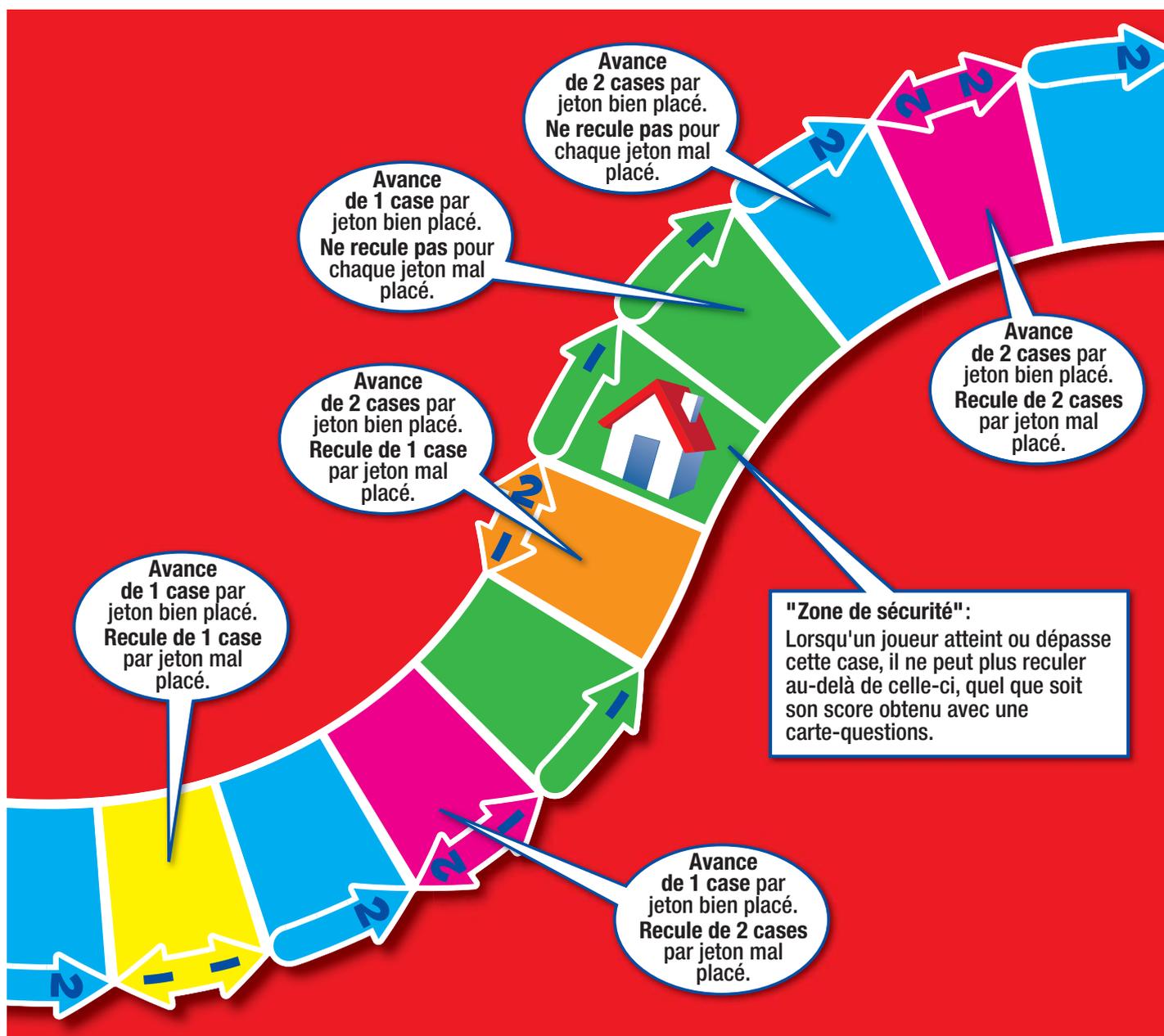
côté réponses

Exemples de déplacements :

Un joueur A se trouve sur une case fléchée  : s'il a, par exemple, obtenu 3 réponses justes et 2 réponses fausses (3 jetons bien placés et 2 jetons mal placés), dans ce cas il doit simplement avancer de 3 cases, c'est à dire 3×1 .

Un joueur B se trouve sur une case fléchée  : pour le même score de 3 réponses justes, il avancera de $3 \times 2 = 6$ cases en avant et pour ses 2 réponses fausses, il reculera de $2 \times 1 = 2$ cases en arrière.

Son déplacement final sera donc de 4 cases en avant.



Variante du jeu :

Jouer en équipes : jouer en formant jusqu'à 6 équipes est tout à fait possible avec le jeu Class'Cinq. Dans cette variante, les joueurs de chaque équipe peuvent se concerter. La règle du jeu reste identique.