

# SUPER QUIZ



## CONTENU DE LA BOÎTE

- 1 plateau de jeu
- 6 pions superhéros
- 1 dé
- 60 cartes pour les 6-7 ans
- 60 cartes pour les 7-8 ans
- 60 cartes pour les 9-10 ans
- 60 cartes pour les 12 ans et plus

## BUT DU JEU

Être le premier à atteindre la case « Arrivée ».

## PRÉPARATION DU JEU

Les joueurs disposent le plateau entre eux et trient les cartes par catégorie d'âge, puis ils placent à côté du plateau les cartes correspondant à l'âge des joueurs. Les autres cartes sont rangées dans la boîte.

Chaque joueur place sur la case « départ » le pion choisi en fonction de son thème favori :

- Caty, la superhéroïne amoureuse de la nature;
- Mat, le superhéros fou de sciences;
- Vic, le superhéros fan de sport;
- Arty, la superhéroïne à l'âme d'artiste;
- Alex, le superhéros casse-cou.



## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur le plus jeune débute la partie, en lançant le dé. Un autre joueur pioche une carte de sa catégorie d'âge et lui pose la question correspondant à la couleur de la face du dé (ou à la couleur de son choix, si la face indique la roue colorée).

Si le joueur trouve la réponse, il avance du nombre de cases indiqué sur la carte (+1 ou +2) et avance d'une case supplémentaire si la couleur correspond à son superhéros.

*Par exemple, le joueur 1 a 9 ans et joue avec le superhéros Vic. Il lance le dé qui tombe sur la face avec la roue colorée et décide de choisir une question violette. Le joueur 2 tire une carte pour les 9-10 ans et pose la question violette, qui rapporte +2. Le joueur 1 répond correctement, il avance de 2 cases + 1, puisqu'il s'agit de son thème favori.*

Si le joueur ne trouve pas la réponse, il passe son tour, et c'est au joueur suivant de lancer le dé.

## LES POUVOIRS

Le plateau regorge de cases spéciales. Lorsqu'un joueur atterrit dessus, il acquiert un superpouvoir pour le tour suivant. Mais, s'il échoue, le superpouvoir n'est plus actif.

**SUPERVITESSE** : le joueur peut rejouer immédiatement, s'il répond bien à la question.

**PERTE DE PUISSANCE** : le joueur ne jouera pas au prochain tour.

**PUISSANCE DOUBLE** : si le joueur donne la bonne réponse, il double les points de déplacement (+2 ou +4, au lieu de +1 ou +2).

**SUPERALLIANCE** : le joueur peut demander l'aide d'un autre joueur pour répondre à la question. Si la réponse est bonne, les deux joueurs avancent leur pion.

*Dans une partie à seulement deux joueurs, celui qui pose la question donne un indice de son choix à son adversaire. Si la réponse est bonne, les deux joueurs avancent leur pion.*

**SUPERVISION** : inutile de jeter le dé, le joueur choisit le thème de son choix.

