

BÉDÉLIRES®

RUT DU JEU

Le VAINQUEUR est le premier qui réunit une série complète de ses héros préférés.

Une série complète comprend 6 personnages et le jeu propose 11 séries de couleurs différentes (série animalière, aventures, fantaisie, fantastique, héroïnes, histoire, humour-gags, jeunes héros, policier, sport-action, western).

CONTENU

Le jeu Bédélires comporte :

- un paquet de **cartes Questions/Réponses** sur des centaines de héros de la bédé.
- un paquet de **cartes "SÉRIES"** : chaque carte est illustrée d'un héros de la bande dessinée, et mentionne chaque fois la série à laquelle il appartient, les auteurs (✍ pour le dessinateur et 📖 pour le scénariste), l'éditeur, ainsi que 3 indices qui le décrivent.
- un paquet de **cartes "GAGES"** : ces gages, donnés par les héros eux-mêmes, sont soit de gentilles épreuves (Kid Ordinn vous demande de mimer l'agent 212, accessoires à l'appui), soit servent à provoquer des bouleversements de situation (Largo Winch vous suggère de mettre vos cartes "SÉRIES" aux enchères)...

RÈGLE DU JEU

Avant la partie

Prenez le paquet de cartes "SÉRIES" et mélangez-le soigneusement. Distribuez 5 cartes à chaque joueur, ensuite disposez sur le plateau, aux endroits qui leur sont réservés, le paquet de cartes "GAGES" et le restant du paquet de cartes "SÉRIES", face retournée de manière à ne pas voir les personnages qui y figurent.

Pour commencer la partie

Chaque joueur choisit sa couleur de pion et jette le dé. Le plus gros point commence. Le premier joueur, placé sur la Case DÉPART, relance le dé et s'élance dans le décor bédélirant du plateau, en avançant son pion d'autant de cases qu'indique le dé.

S'il tombe sur des points d'interrogation, il entre dans le vif du sujet : prouver ses connaissances bédéphiles, via une carte Questions/Réponses.

Chacune de ces cartes propose 6 questions différentes. Le joueur doit répondre à celle qui correspond au chiffre indiqué par le dé. (Réponse au verso).

Après chaque utilisation, les cartes Questions/Réponses sont remises à l'arrière de la pile.



Chaque fois qu'un joueur donne une bonne réponse, deux possibilités s'offrent à lui : soit il va chercher dans la pile une carte "SÉRIES" pour compléter sa collection et il passe la main au joueur suivant, soit il tente sa chance une deuxième fois...

Dans ce cas, il ne tire pas de carte "SÉRIES". Il reste dans la même case et relance simplement le dé pour aller chercher une nouvelle question, à laquelle il devra répondre seul sans pouvoir faire appel à un autre joueur...

S'il donne encore une bonne réponse, il peut prendre trois cartes dans la pile, (c'est mieux qu'un quitte ou double, ça, non ?) Dans le cas contraire, il passe la main sans avoir droit à aucune carte. (C'est dur, mais vous le savez : à vaincre sans péril, on triomphe sans gloire !)



QUELLE QUESTION !
J' CONNAIS PAS LA RÉPONSE !

MOI, JE SAIS !!!
JE RELEVÈ LE DÉFI !

Si un joueur ne peut pas répondre à la question posée, il a le droit bien sûr de tenter sa chance, et peut-être le hasard fera-t-il bien les choses... En cas d'erreur, il n'a rien perdu ni gagné et passe la main au joueur suivant.

Mais il peut aussi annoncer qu'il ne connaît pas la réponse, et permettre ainsi à un autre joueur de RELEVÈ LE DÉFI. (S'il y a plusieurs amateurs pour proposer la réponse, l'ordre des joueurs détermine la priorité.) Attention, c'est un jeu dangereux : s'il se trompe dans la réponse, celui qui a relevé le défi doit remettre une des cartes de sa collection à la pioche, en-dessous de la pile, et le premier joueur aussi ! (C'est dur ça aussi, mais vous le savez : à vaincre sans péril, etc...)

Par contre, s'il donne la bonne réponse, les deux joueurs peuvent aller se chercher une carte "SÉRIE" dans la pile. (Voilà une bonne manière pour les plus faibles de se faire aider pas les plus forts !) Dans ce cas de figure, il n'y a pas de quitte ou double, bien sûr !

...ET POUR
LES GAGES ?

- Le joueur qui arrive sur une case où on rigole (WAF WAF !) doit aller chercher une carte "GAGES" sur la pile, la lire à voix haute et se conformer aux instructions qui s'y trouvent...

Attention, c'est souvent là que l'affaire se corse : il y aura du sport, du troc et des enchères, des échanges et des retournements de situation, histoire de faire gagner les perdants ou inversément...

Si vous devez mimer un héros, faites gaffe : l'ignorance ou la mauvaise volonté seront punies, **car si personne ne devine le personnage que vous imitez, vous devrez passer votre tour le coup suivant !** Que ceci soit dit une fois pour toutes.

- Le joueur qui arrive sur une case "JACKPOT" peut aller directement chercher sur le plateau le nombre de cartes "SÉRIES" qui y est indiqué.

La main passe alors au joueur suivant.

- Le joueur qui repasse par la case "DEPART" en profitera pour se reposer et attendre sur place le prochain tour. (Cool kids !)

Fin de la partie

Le gagnant est celui qui, mais ça on vous l'a déjà dit plus haut, réussit le premier à réunir une collection complète, soit 6 cartes de l'une des 11 séries...

En cas d'ex-aequo, le gagnant est celui qui a réuni le plus de collections complètes, et si nécessaire, à qui il reste le plus de cartes au total.

ET QUAND 'Y A PLUS DE
CARTES 'SÉRIES' ?

Dans le cas où toutes les cartes séries ont été distribuées sans qu'aucun joueur ne soit arrivé à réunir une série complète, la partie se poursuit de cette manière :

- soit le joueur tombe sur une case "GAGES" et il va chercher sa carte...

- soit le joueur tombe sur une case JACKPOT, et il passe son tour... (Après l'heure, c'est plus l'heure !)

- soit le joueur tombe sur une case Question.

Puisqu'il n'y a plus de défi à relever, il essaye de répondre seul... Si sa réponse est fausse, c'est au tour du joueur suivant. S'il donne une bonne réponse, il va puiser une carte dans la pile "GAGES" et s'y conforme.

Si une carte "GAGES" vous demande d'aller chercher une ou plusieurs cartes "SÉRIES" dans la pile, cette pile étant vide, on a bien sûr prévu un itinéraire de déviation : vous allez tout simplement puiser dans le jeu du joueur placé à votre droite. (Hé oui, parfois il vaut mieux être placé à gauche... !).

Au contraire, s'il vous faut rendre des cartes dans la pile, bien sûr ne les remettez pas à votre voisin de droite, mais bien sur le plateau ! ...BONNE PARTIE !