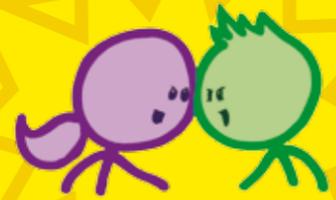


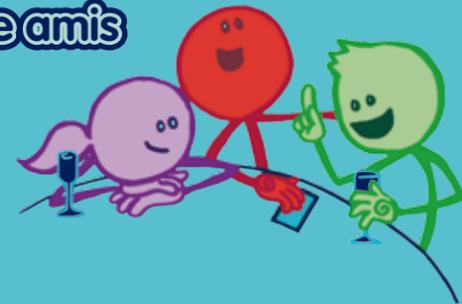
Contenu du jeu :

- 1 Plateau de jeu
- 1 Tapis Cible et Formes
- 1 Balle
- 1 Sablier de 30 secondes
- 1 Dé
- 6 Pions de couleurs (rouge, jaune, bleu, vert, noir et blanc)
- 40 Disques
- 100 Cartes questions (800 Challenges! au total)



Suggestions pour vos soirées entre amis

Savez-vous que Challenge! est aussi un super jeu pour les soirées entre amis ? Ajoutez tout simplement les conseils suivants, et avant même de vous en rendre compte, tout le monde se connaîtra encore plus !



Garçon, Fille, Garçon, Fille...

Quoi de mieux pour mélanger les joueurs que d'asseoir vos invités en alternant garçon, fille, garçon, fille, autour d'une table ? Fous rires garantis.

Faire des équipes

Pas de souci s'il y a plus de 6 invités lors de votre soirée. Faites simplement des équipes de 2 personnes ou plus. Vous pourrez alors décider entre vous qui fera le Challenge! en cours.



Super Challenge! Solo

Cela va chambouler la partie. Le principe ? A chaque fois qu'un joueur a accompli un Challenge! Solo, il doit changer de place avec un autre joueur de son choix

nous pouvons faire...



Challenge!

REGLES DU JEU

8 ans et +	Surveillance d'un adulte recommandée	Durée moyenne d'une partie : 60 minutes
2 joueurs et +	Etablissez une zone de jeu adaptée et sans danger	

Pour entrer dans le monde de Challenge!, rendez-vous sur

www.tflgames.fr

SAV TFI GAMES :
6 place Abel Gance
92100 Boulogne-Billancourt
www.tflgames.fr



* **ch!ni!** est une marque déposée.

1) But du jeu Pour gagner, vous devez **être le premier à avoir fait le tour complet du plateau**. Les avancées sur le plateau se font à l'aide du dé. Mais pour pouvoir avoir la main et lancer le dé, il vous faudra : a) réussir un Challenge!, ou b) lancer un Challenge! à un autre joueur et que celui-ci y échoue.

2) Préparation du jeu Choisissez chacun un pion de couleur et le placez-le sur la case "Départ" du plateau de jeu (la case "Départ" est illustrée par un symbole de Challenge! Physique). Ce Challenge! Physique va déterminer qui prendra la main et lancera le dé en premier. C'est le seul Challenge! qui est fait par tout le monde en même temps. En voici le déroulement :

- (1) Tous les joueurs prennent un Disque Challenge! et se placent à 3 pas du Tapis Cible.
- (2) Chacun prend à tour de rôle le Disque et essaie de le lancer le plus près possible de la zone 3 du Tapis Cible (un essai seulement).
- (3) Le joueur qui arrive le plus près de la zone 3 prend la main. Il peut lancer le dé en premier et déplacer son pion sur le plateau de jeu.



3) Mise en place du Challenge!

Chaque case du Plateau de jeu est illustrée par un symbole. Lorsque le joueur qui a la main tombe sur l'un des symboles, il prend une Carte Question et lit à voix haute la question correspondante.

Les Challenges! Cérébraux, Physiques et Mystères sont ouverts aux paris. Le joueur qui a la main doit donc parier sur le nombre de fois où selon lui, il pourra faire l'activité décrite par la question, (le minimum étant 1 fois), dans le laps de temps indiqué. **CHAQUE CHALLENGE! EST CHRONOMETRE POUR 30 SECONDES !**

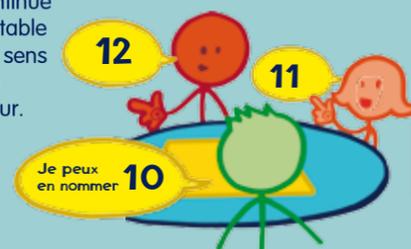
Une fois que le joueur qui a la main a fait son enchère, il choisit de passer le Challenge! au joueur se situant à sa gauche ou à sa droite.



N.B. Les Challenges! Solo ne sont pas ouverts aux enchères. Le joueur qui a la main doit faire lui-même le Challenge! de la carte (ces Challenges! sont eux aussi limités à 30 secondes).

Le pari fait le tour de la table dans le sens ainsi choisi. Quand c'est à votre tour de parier, vous avez **2 possibilités** :

A) Surenchérir - dans ce cas, l'enchère continue autour de la table en suivant le sens donné par le premier joueur.



OU

B) Challenger le joueur précédent en criant "Challenge!"



4) Faire le Challenge!

Une fois que le mot "Challenge!" a été crié, le joueur qui Challenge! doit essayer d'accomplir son défi en 30 secondes.

Bonne chance !



5) Le Challenge! suivant

Chaque fois qu'il y a Challenge!, il y a un gagnant (et un perdant).



Soit le joueur qui fait le Challenge! réussit, auquel cas il gagne.
Soit il échoue, et c'est le joueur qui l'a défié qui gagne.

Le joueur qui gagne le Challenge! garde la main. Il peut donc lancer le dé et continuer d'avancer sur le plateau.

N.B. Les Challenges! Solo sont une exception à la règle. Si le joueur échoue à l'un de ces Challenges! il doit choisir entre passer la main à sa gauche ou à sa droite. Celui qui va jouer doit prendre une Carte Challenge! et lire le Challenge! qui correspond à sa place sur le plateau, sans lancer le dé. Le jeu suit ensuite son cours normal.

Les Disques Challenge! - Ils jouent un rôle dans beaucoup de Challenges! ; ils peuvent être joués face chiffre (1 à 6) ou face image (attention au Disque Singe !)



Cartes Questions - Des Cartes recto-verso pour deux fois plus de fun ! Un côté jaune et un côté bleu pour reconnaître facilement celles avec lesquelles vous avez déjà joué.



Le **Tapis Formes** sert à tester votre motricité.
Le **Tapis Cible** sert à tester votre précision et votre agilité.

Chaque Challenge! est un défi qui se joue en **30 secondes**

Carte Question Challenge!

- Challenge! Cérébral** - Testez les limites de votre cerveau. Que connaissez-vous ? A quel point êtes-vous doué avec les chiffres ? Avez-vous une bonne mémoire ? Préparez-vous à une séance complète d'entraînement mental.
- Challenge! Physique** - Testez votre corps au maximum. A quel point êtes-vous souple ? Etes-vous fort ? Etes-vous habile ? Mieux vaut vous échauffer si vous voulez en gagner le plus possible.
- Challenge! Mystère** - Testez votre capacité à être drôle. Combien de danses déjantées savez-vous faire ? De démarches différentes ? De rires stupides ? Bienvenue dans cette catégorie hors du commun.
- Challenge! Solo** - C'est là que vous êtes mis sur le devant de la scène. Seul le joueur tombé sur la case Challenge! Solo peut le tenter. Saurez-vous résister à la pression ?

6) Fin de la partie

Lorsqu'un joueur atteint les 3 dernières cases du plateau de jeu, il doit réussir 3 Challenges! Solo - un Bronze, un Argent et un Or - pour gagner.

Une fois que le joueur a atteint le Challenge! Solo de Bronze, il doit s'arrêter (peu importe s'il n'a pas fait le nombre indiqué par le dé). Vous n'avez pas besoin de lancer le dé lorsque vous atteignez les 3 derniers Challenges! Solo. Une fois que vous avez réussi le Challenge! passez directement au suivant.

Si un joueur échoue à l'un de ces 3 Challenges!, il devra reprendre la main pour le retenter !

