

PUZZ 'N ROAD

LA MÉNAGERIE

Matériel :

- un plateau de jeu,
- 9 pièces de puzzle,
- une liste de défis.

But du jeu :

Le but de « Puzz'n Road - la ménagerie » est de remporter un défi en disposant les neuf pièces de puzzle sur le plateau de jeu.

Le réseau de chemins ainsi créé permet aux cibles dessinées sur le pourtour du plateau (les animaux) de se rejoindre ou non.

Pour gagner, il faut que toutes les règles du défi soient respectées.

Il ne doit pas y avoir de voie sans issue :

Lorsque le chemin d'une pièce ne peut pas se poursuivre sur la pièce voisine, cela forme une voie sans issue. Les voies sans issue ne sont pas autorisées.



une voie sans issue



aucune voie sans issue

Variante : pour simplifier le jeu, vous pouvez autoriser les voies sans issue.

Toutes les règles du défi doivent être respectées :

Un défi compte de une à cinq règles. Plus il y a de règles, plus le défi est difficile à résoudre. Pour remporter un défi, il faut que toutes ses règles soient respectées.

Il existe deux types de règles :

- une règle constituée de deux cibles et d'une flèche signifie qu'il faut construire un chemin permettant aux deux cibles de se rejoindre,

- une règle constituée de deux cibles, d'une flèche et d'une croix rouge signifie que les deux cibles NE doivent surtout PAS se rejoindre.



les deux cibles DOIVENT communiquer



les deux cibles NE DOIVENT PAS communiquer

Comment jouer à Puzz'n Road ?

Ce jeu peut se jouer seul ou à plusieurs.

► Un joueur : le joueur choisit son défi, positionne les pièces et contrôle lui-même sa réussite.

► Deux joueurs : le premier joueur choisit un défi pour le second joueur et inversement. Lorsque les deux joueurs ont terminé, chacun contrôle la réussite de l'autre.

► Contre la montre : cette variante se joue à au moins deux joueurs.

En début de partie, les joueurs fixent le nombre de manches. A chaque manche, un défi est tiré au hasard et tous les joueurs doivent le résoudre en même temps.

Dès qu'un joueur a terminé, il crie « Puzz'n Road ! », provoquant ainsi l'arrêt des recherches pour l'ensemble des joueurs. Les autres joueurs contrôlent la validité de la solution proposée :

- le défi est réussi, le joueur gagne un point.
- le défi n'est pas réussi, le joueur est éliminé de la manche en cours et les recherches reprennent pour les autres joueurs.

La manche s'achève dès qu'un joueur a trouvé une solution. Le vainqueur est le joueur qui totalise le plus grand nombre de points à la fin de la partie.

