

# PUZZ 'N ROAD

Niveau 1



**Créez vos défis  
pour jouer en  
classe !**

# PUZZ 'N ROAD



LA MÉNAGERIE

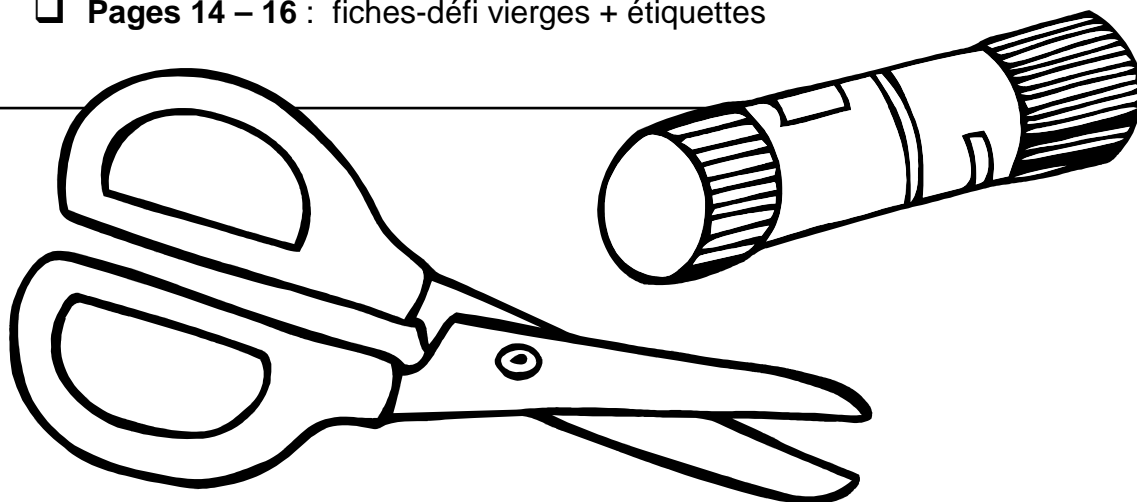
## Créez vos propres défis pour jouer en classe !

Ce livret a été conçu dans l'idée de réunir l'ensemble du matériel nécessaire à la fabrication d'une version sur table du jeu de logique mathématique **Puzz'n Road**.

En plus du plateau de jeu et des pièces de puzzle, vous y retrouverez la compilation des 40 défis proposés dans la version numérique du jeu. Et pour ne pas se limiter à ce nombre, viennent en complément des fiches-défi vierges et des étiquettes à découper qui permettent de créer de nouveaux défis.

Enfin, de nouvelles pièces de puzzle sont également proposées, offrant d'autres possibilités en terme de variantes qui rendront la résolution plus aisée ou, au contraire, plus ardue.

- ☐ **Page 1** : les règles du jeu
- ☐ **Pages 2 – 3** : plateau de jeu + pièces de puzzle
- ☐ **Pages 4 – 13** : les 40 défis (proposés dans la version numérique)
- ☐ **Pages 14 – 16** : fiches-défi vierges + étiquettes



# PUZZ 'N ROAD



## Matériel :

- un plateau de jeu,
- 9 pièces de puzzle,
- une liste de 40 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.

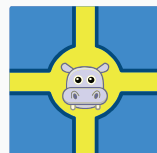
## Quelques variantes du jeu :

Voici quelques variantes qu'il est possible de combiner entre elles.

- **Variante n° 1 :** il est possible de créer ses propres défis en utilisant les étiquettes et fiches-défi vierges présentes sur les pages 14 à 16.

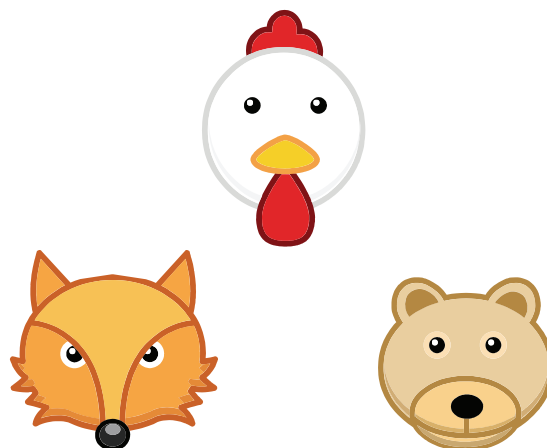
- **Variante n° 2 :** des pièces supplémentaires sont proposées. Elles peuvent remplacer des pièces du jeu de base.

① **Attention, en utilisant cette variante, il devient possible que certains défis ne soient plus réalisables.**

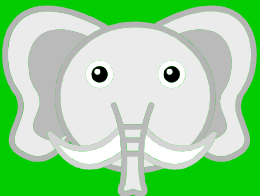
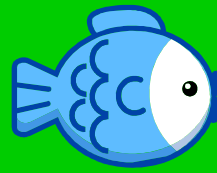


Une cible (un hippopotame) est dessinée sur deux des pièces supplémentaires. Ces pièces pouvant être placées n'importe où sur le plateau, il s'agit d'une cible mobile et elle peut donc apparaître dans une ou plusieurs règles du défi.

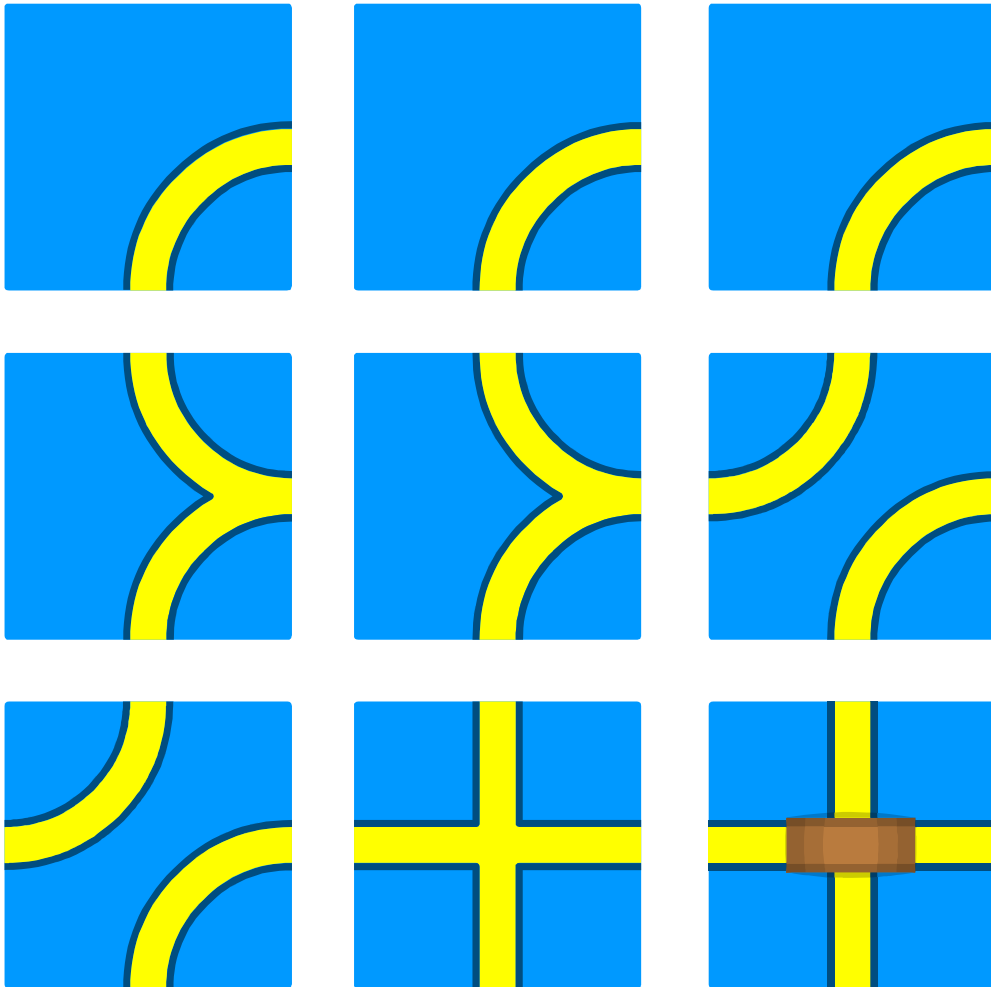
Il ne devrait jamais y avoir en jeu plus d'une pièce avec une cible mobile.



# PUZZ 'N ROAD

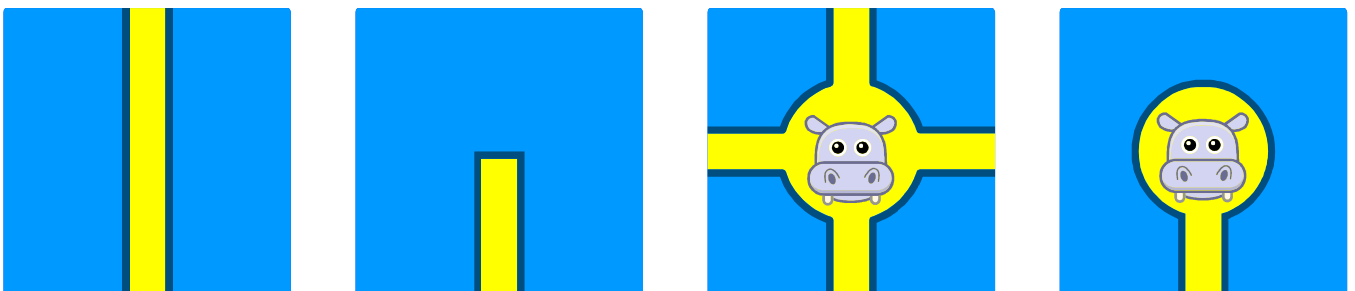


## Pièces du jeu



---

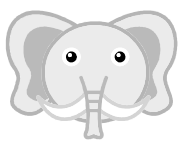
## Variante : pièces supplémentaires



Cible mobile

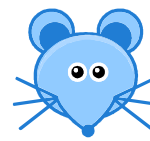
Niveau 1

1



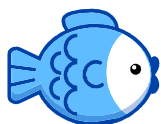
Niveau 1

2



Niveau 1

3



Niveau 1

4



Niveau 1

5



Niveau 1

6



Niveau 1

7



Niveau 1

8



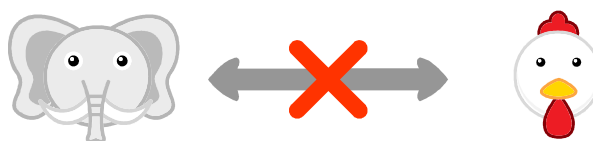
## Niveau 1

9



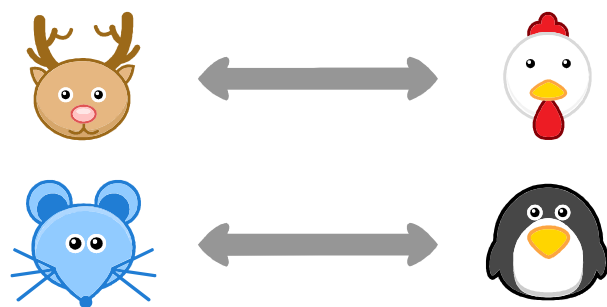
## Niveau 1

10



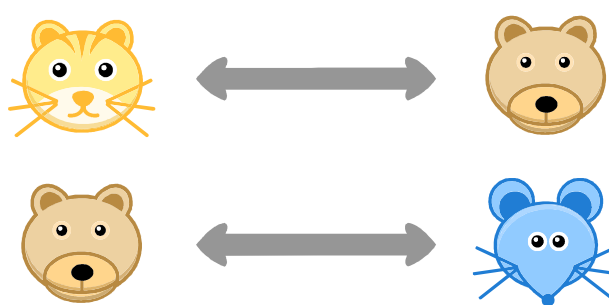
## Niveau 1

11



## Niveau 1

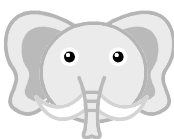
12





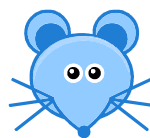
# Niveau 1

13



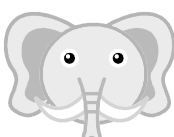
# Niveau 1

14



# Niveau 1

15



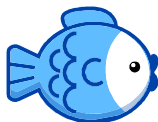
# Niveau 1

16



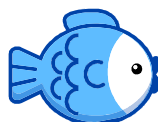
Niveau 1

17



Niveau 1

18



Niveau 1

19



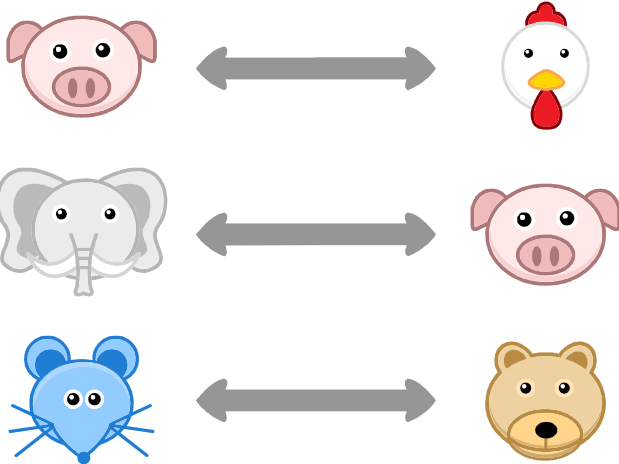
Niveau 1

20



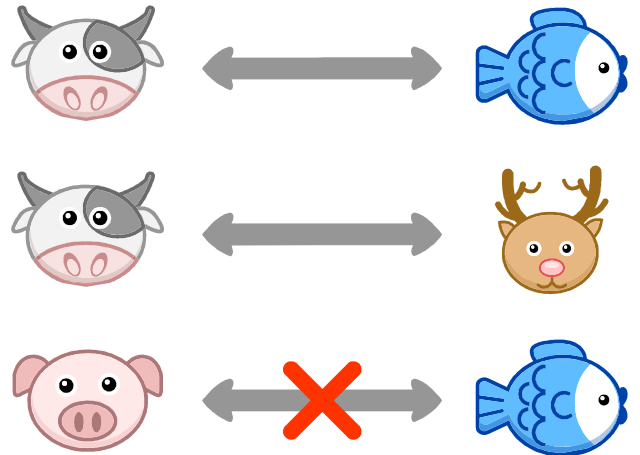
## Niveau 1

21



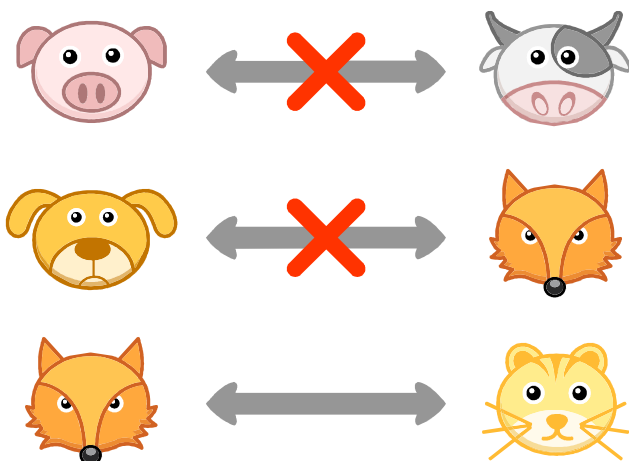
## Niveau 1

22



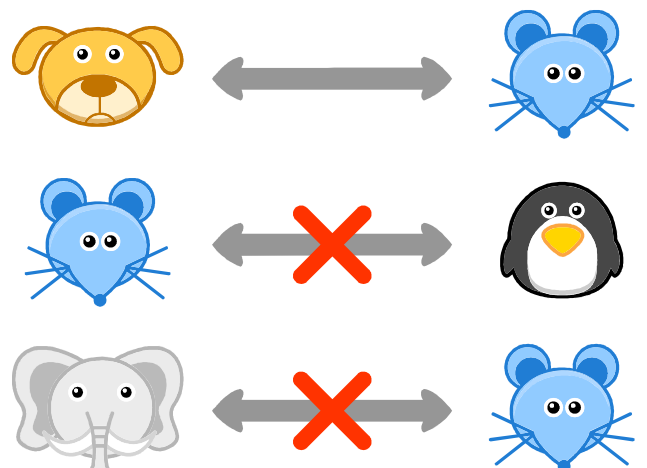
## Niveau 1

23



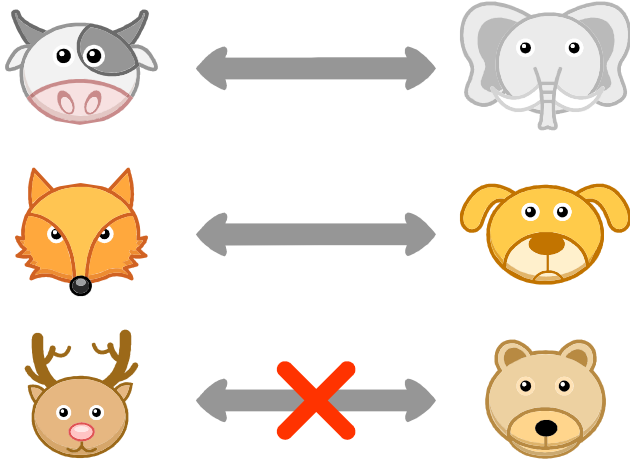
## Niveau 1

24



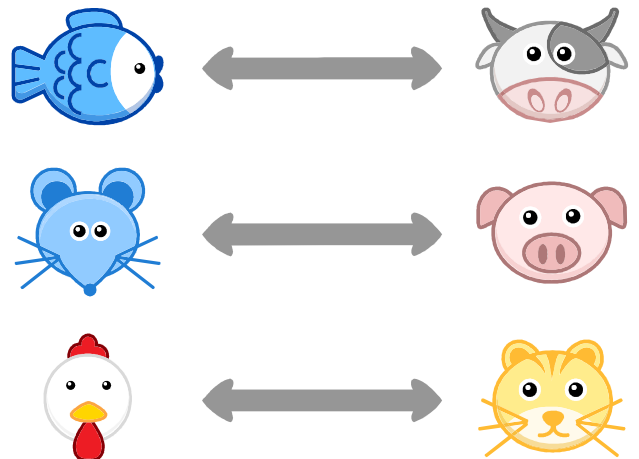
## Niveau 1

25



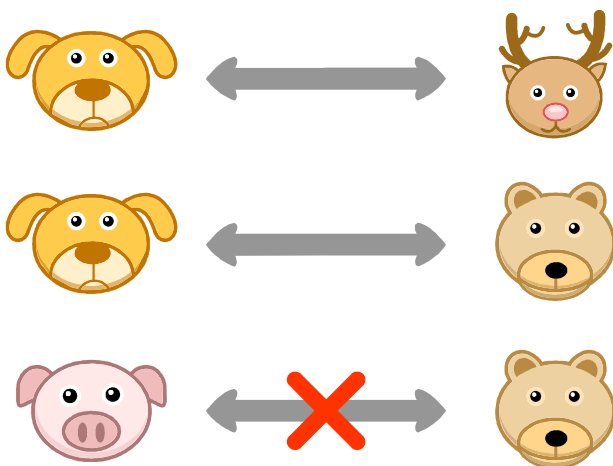
## Niveau 1

26



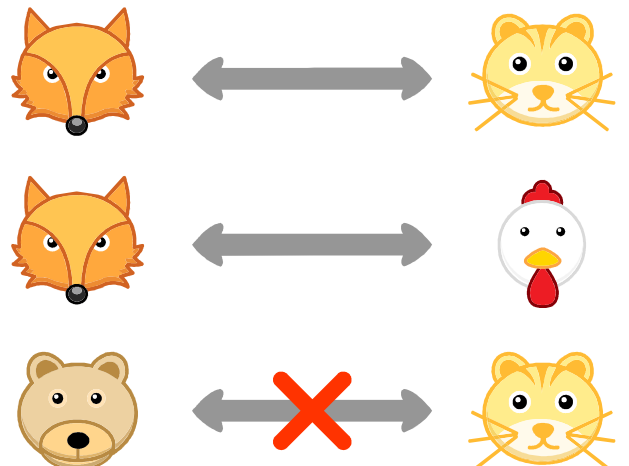
## Niveau 1

27



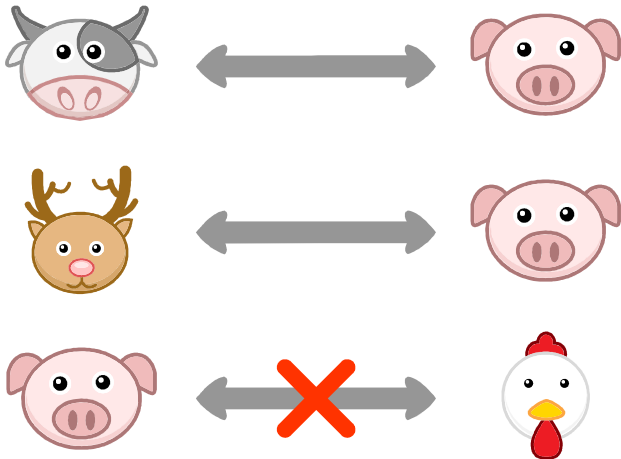
## Niveau 1

28



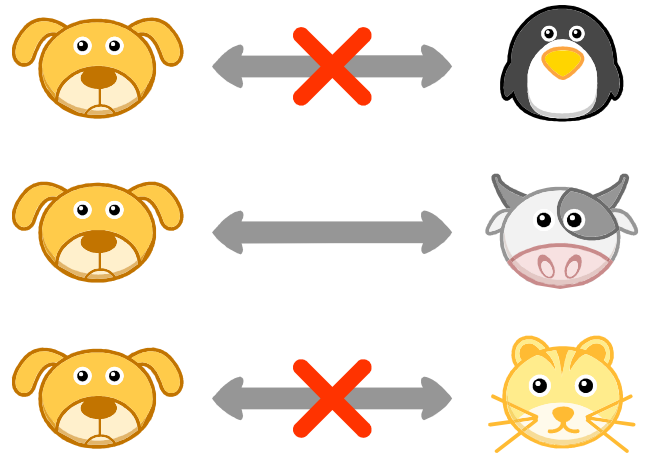
## Niveau 1

29



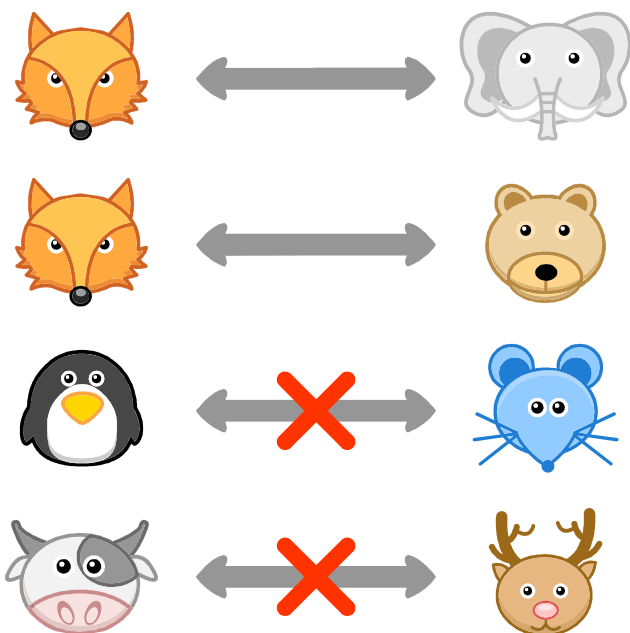
## Niveau 1

30



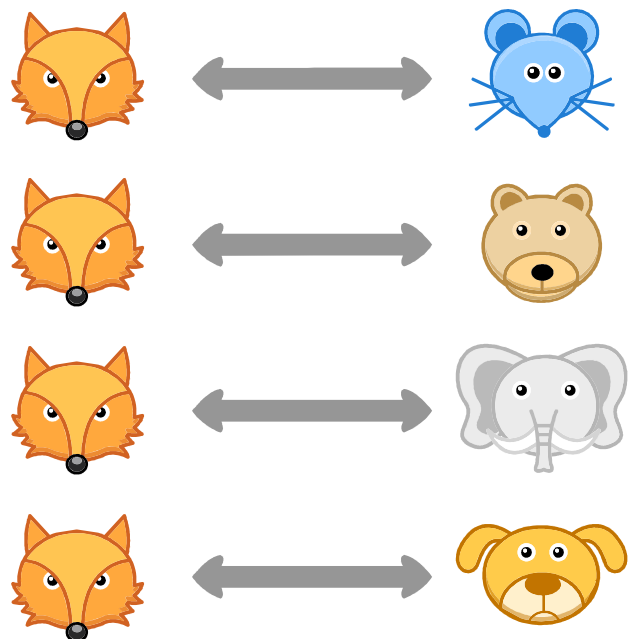
## Niveau 1

31



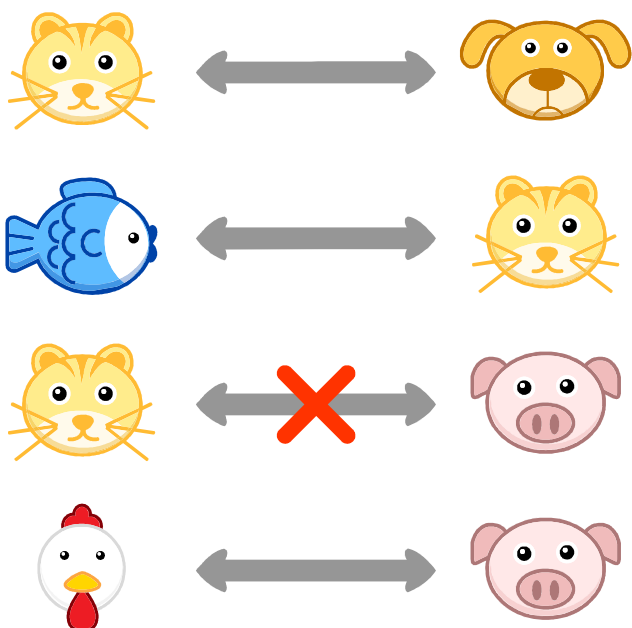
## Niveau 1

32



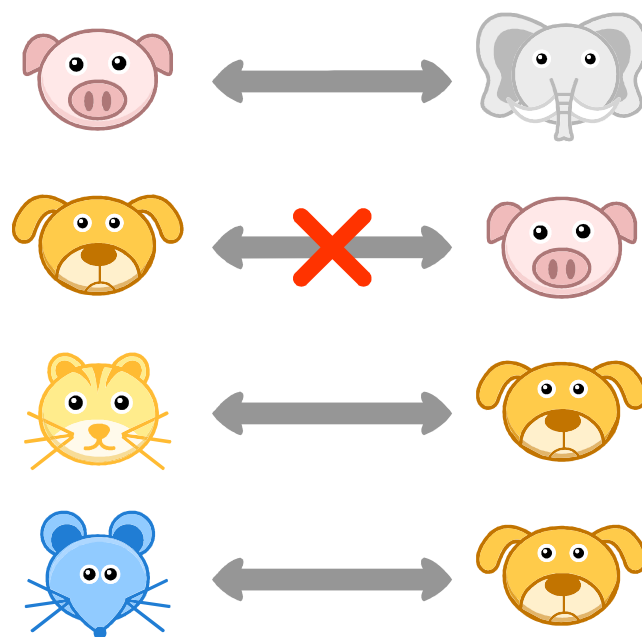
# Niveau 1

33



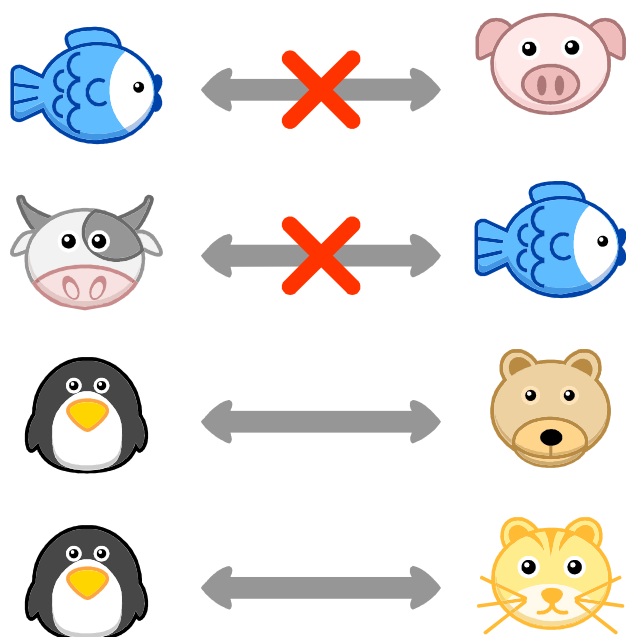
# Niveau 1

34



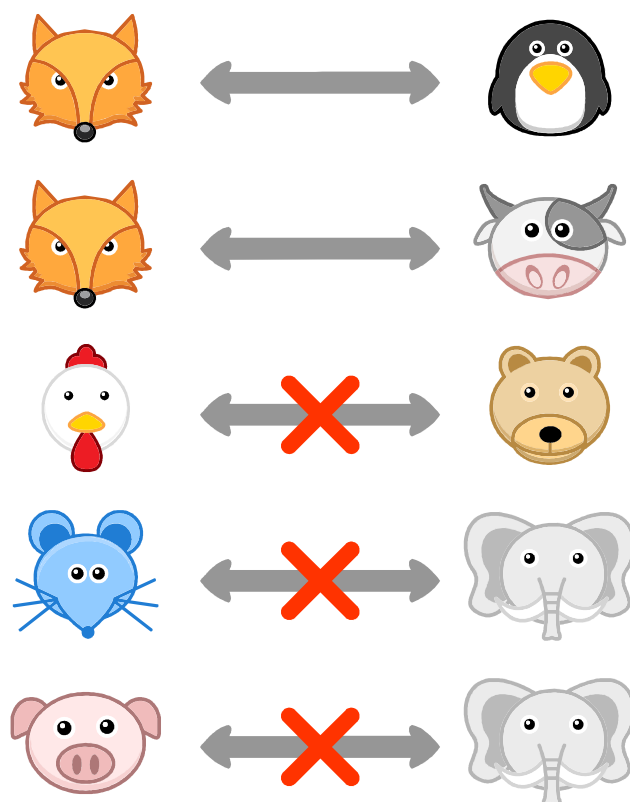
# Niveau 1

35



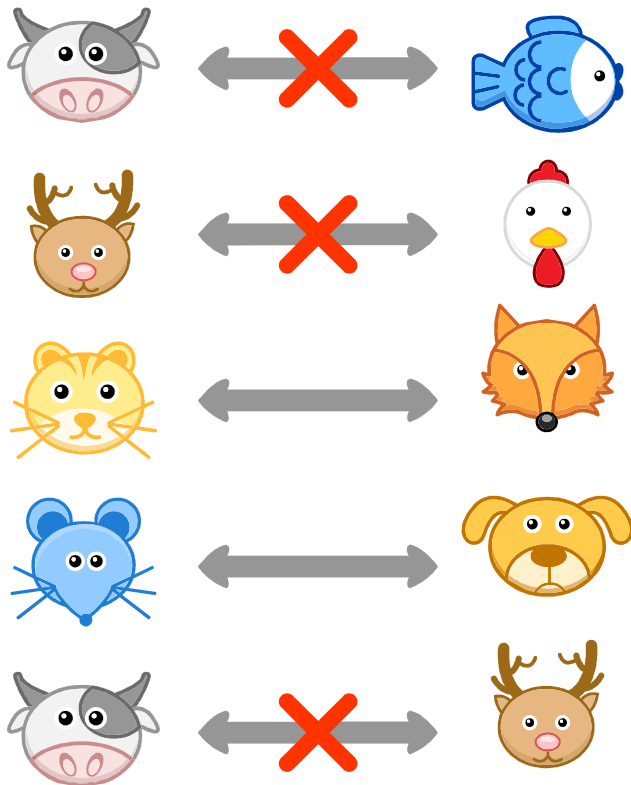
# Niveau 1

36



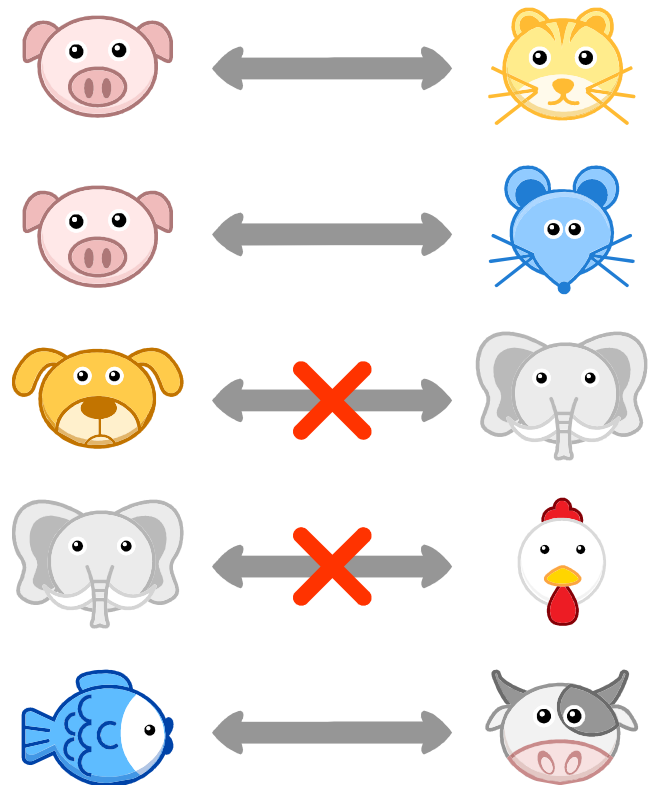
## Niveau 1

37



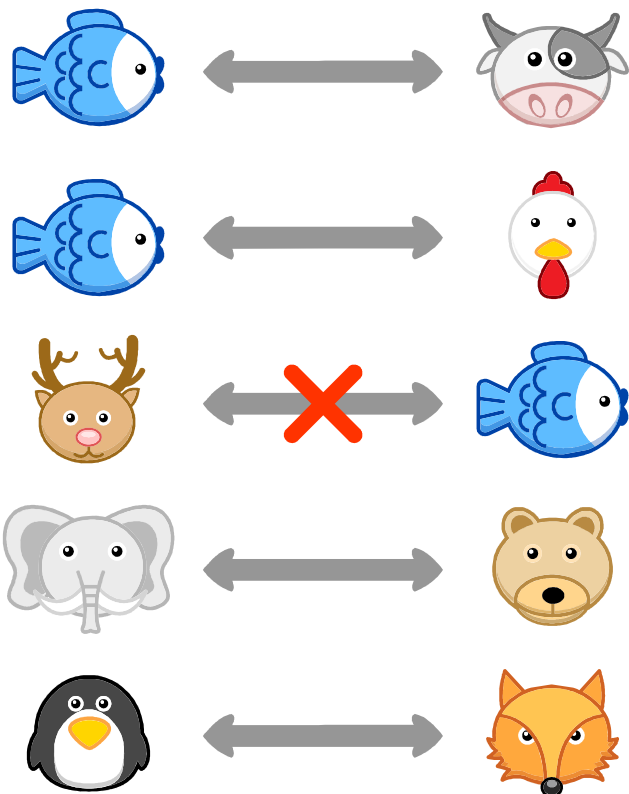
## Niveau 1

38



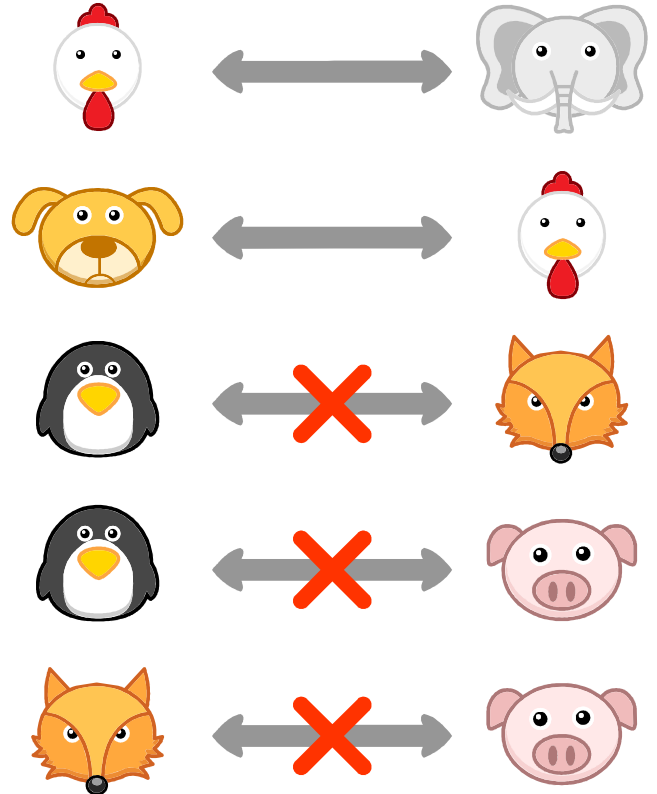
## Niveau 1

39



## Niveau 1

40



Niveau 1		...

Niveau 1		...

Niveau 1		...

Niveau 1		...



