

SUPER VISION

RÈGLE DU JEU

BUT DU JEU

Le premier arrivé à 5 points gagne la partie. Pour y arriver, tente de retrouver les objets sur le plateau !

PRÉPARATION DU JEU

Tous les joueurs participent pour former le plateau avec les 5 pièces de puzzle.
Chaque partie est différente !

Les joueurs mélangent les deux paquets de cartes séparément (cartes MISSION SOLO et cartes COMPÉTITION).
Ils les posent face cachée à côté du plateau.

Les joueurs placent la boussole près du plateau de jeu.

Le joueur le plus jeune commence.

DÉROULEMENT DU JEU

Chacun votre tour, et dans le sens des aiguilles d'une montre, faites tourner la boussole pour savoir quelle mission vous a été confiée :

Case MISSION SOLO :

Aide les Super 4 dans leurs missions et fais partie de la bande en retrouvant les objets à travers les îles !

Pioche une carte MISSION SOLO.

Tu dois trouver les objets indiqués sur la carte pour aider les Super 4 dans leurs missions !

Retourne le sablier et pars à la recherche de ces objets.

Tant que le bon objet n'est pas découvert, le jeu continue. Attention à ne pas dépasser les 60 secondes !

Gagné ! Si tu as trouvé tous les objets avant que le temps soit écoulé, tu gagnes 1 pièce.

Perdu ! Si le temps est écoulé avant que tu n'ais pu trouver tous les objets indiqués sur la carte, tu ne gagnes rien.

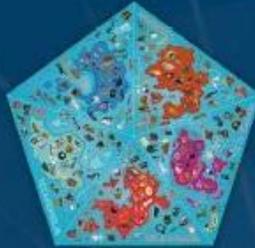
Case COMPÉTITION :

Tous les joueurs sont en compétition pour trouver l'objet de la carte !

Pioche une carte COMPÉTITION.

Pose la carte à côté du plateau pour que tout le monde la voie.
Tous les joueurs commencent à chercher l'objet.

Si un joueur montre un mauvais objet, il est éliminé et les autres joueurs continuent.



Gagné ! Le joueur qui gagne la compétition peut choisir de gagner une pièce ou d'en enlever une à un de ses adversaires. S'il l'enlève à son adversaire, la pièce retournera directement dans le sachet de pièces.

Perdu ! Si personne n'a trouvé l'objet, personne ne gagne de pièce.

Case TREMBLEMENT DE TERRE :

Attention au tremblement de terre ! Réussiras-tu à te repérer ?

Réassemble les pièces du puzzle de manière à créer un nouveau plateau. Attention, vous perdez tous vos repères !

Ton tour est fini. Le joueur suivant fait tourner la boussole.

Case EXIL :

Au cours d'une mission très dangereuse, un méchant t'a emprisonné sur l'Île Perdue. Tu dois t'en échapper ! Pour cela, retrouve un objet qui vole ou qui flotte !

Retourne le sablier et tente de retrouver un objet qui vole ou qui flotte sur l'Île Perdue pour pouvoir t'en échapper.

Si tu montres un mauvais objet, tu continues à chercher.

Attention ! L'objet que tu as choisi pour t'échapper ne pourra plus être montré lors des prochains tours EXIL.

Gagné ! Si tu trouves le bon objet dans le temps imparti, tu peux t'enfuir de l'Île Perdue. C'est au joueur suivant de jouer.

Perdu ! Si tu n'as pas trouvé le bon objet dans le temps imparti, tu restes exilé sur l'Île Perdue. C'est au joueur suivant de jouer.

Retente ta chance au prochain tour pour revenir dans la partie.

Si après trois tours, tu n'as pas trouvé d'objets volants ou flottants, tu es libéré. Tu pourras faire tourner la roue au prochain tour.

CAS PARTICULIERS

On tombe sur une case COMPÉTITION alors que les autres joueurs sont exilés pour ce tour.

Si un des joueurs tombe sur la carte COMPÉTITION alors que les autres joueurs sont exilés, le premier retourne le sablier et cherche seul l'objet indiqué.

Tous les objets volants et flottants de l'Île Perdue ont été montrés lors d'une partie.

Pour que le jeu soit toujours différent, les joueurs pourront être exilés sur d'autres îles que l'Île Perdue.

FIN DE LA PARTIE

Le jeu continue jusqu'à ce qu'un joueur gagne 5 pièces.

