

## 63 cases pour 5 éléments

| N° de case  | Nom de la case                            | Propriétés de la case   |
|---|---|---|
| 5   | Terre – 5 <sup>e</sup> élément            | Si l'équipe TERRE tombe sur cette case, elle avance de 5 cases – les autres équipes reculent de 5 cases   |
| 6   | Pont                                      | Permet d'aller au 12  |
| 9   | Chance                                    | Double les chiffres du dé   |
| 15  | Feu – 5 <sup>e</sup> élément              | Si l'équipe FEU tombe sur cette case, elle avance de 5 cases – les autres équipes reculent de 5 cases   |
| 18  | Chance                                    | Double les chiffres du dé   |
| 19  | Hôtel                                     | Fait attendre 2 tours   |
| 25  | Air – 5 <sup>e</sup> élément              | Si l'équipe AIR tombe sur cette case, elle avance de 5 cases – les autres équipes reculent de 5 cases   |
| 27  | Chance                                    | Double les chiffres du dé   |
| 31  | Puits                                     | Fait attendre le passage d'un autre concurrent  |
| 35  | Eau – 5 <sup>e</sup> élément              | Si l'équipe EAU tombe sur cette case, elle avance de 5 cases – les autres équipes reculent de 5 cases   |
| 36  | Chance                                    | Double les chiffres du dé   |
| 42  | Labyrinthe                                | Fait retourner à la case 30   |
| 45  | Chance                                    | Double les chiffres du dé   |
| 52  | Prison                                    | Fait attendre le passage d'un autre concurrent  |
| 54  | Chance                                    | Double les chiffres du dé   |
| 58  | Mort                                      | Fait recommencer case 1   |
| 63  |   | Tomber juste, sinon retourner en arrière  |
|   | Démarche                                  | On lance le dé, on répond à la question posée et on peut avancer du nombre de cases affiché par le dé.  |
|   | Bataille : 2 concurrents sur la même case | Les 2 équipes doivent répondre à une question : l'équipe la plus rapide à répondre (juste) continue le jeu, la perdante attend deux tours.  |
|   | Joker                                     | Les équipes reçoivent 4, 3, 2 ou 1 joker(s) suivant leur classement en termes de nombre de Q / R produit. Les jokers permettent de supprimer l'effet de la case ou de la bataille, si l'équipe le souhaite, sauf pour la case MORT. |
|   | Gagnant                                   | Le groupe qui atteint précisément la case 63 et peut répondre à la question posée. Cette équipe devient le Cinquième élément.   |
| <p><b>Les rôles dans le jeu :</b> 4 arbitres (à tour de rôle – 30 min.) poseurs de questions et vérificateurs de réponses : Arthur (Feu), Benjamin (Air), Nadège (Terre), Florian (Eau)<br/>           4 "pions" de jeu (un pour chaque équipe – peut aussi répondre aux questions) : Cynthia (Terre), Bettina (Eau), Dylan (Feu), Johann (Air)</p> <p><b>À faire :</b> Pancartes au sol pour identifier les cases : X<br/>           Brassards pour chaque pion à l'effigie de l'équipe : Arthur<br/>           Tri des questions : Anaïs, Dylan</p> |   |   |