

HELLG MAESTRO!

IL ÉTAIT UNE FOIS... L'HOMME

QUESTIONS D'HISTOIRE

Âge : 6 ans et plus
Joueurs : 2-4

CONTENU DU JEU

- 1 petit plateau de jeu
- 96 cartes quiz
- 4 pions
- 4 jetons "Avant ou Après ?"

COMMENT JOUER ?

• OBJECTIF DU JEU

Réponds aux questions de Maestro sur le thème de l'histoire pour pouvoir avancer sur le plateau. Le premier qui termine le parcours remporte la partie.

• PRÉPARATION DU JEU

Placez le plateau au centre de la table et empilez les cartes, face questions cachée, à côté du plateau. Puis, chaque joueur choisit avec quel pion il veut jouer et le place sur la case départ. Le joueur le plus jeune commence la partie.

• DÉROULEMENT D'UN TOUR

C'est ton tour. Le joueur à ta gauche pioche la première carte de la pile pour te lire la question. Tu dois lui indiquer le niveau de la question à laquelle tu souhaites répondre.

Si tu réponds correctement à la question, tu devras avancer du nombre de cases correspondant au niveau de la question (voir ci-dessous). Si tu donnes une mauvaise réponse, tu restes sur la case où tu te trouves. Puis le tour passe au joueur suivant, sauf si tu arrives sur une case "Avant ou Après ?" (voir ci-dessous).



TM & © 2017 Procidis.

HELLG MAESTRO!

IL ÉTAIT UNE FOIS... L'HOMME

QUESTIONS D'HISTOIRE

Âge : 6 ans et plus
Joueurs : 2-4

CONTENU DU JEU

- 1 petit plateau de jeu
- 96 cartes quiz
- 4 pions
- 4 jetons "Avant ou Après ?"

COMMENT JOUER ?

• OBJECTIF DU JEU

Réponds aux questions de Maestro sur le thème de l'histoire pour pouvoir avancer sur le plateau. Le premier qui termine le parcours remporte la partie.

• PRÉPARATION DU JEU

Placez le plateau au centre de la table et empilez les cartes, face questions cachée, à côté du plateau. Puis, chaque joueur choisit avec quel pion il veut jouer et le place sur la case départ. Le joueur le plus jeune commence la partie.

• DÉROULEMENT D'UN TOUR

C'est ton tour. Le joueur à ta gauche pioche la première carte de la pile pour te lire la question. Tu dois lui indiquer le niveau de la question à laquelle tu souhaites répondre.

Si tu réponds correctement à la question, tu devras avancer du nombre de cases correspondant au niveau de la question (voir ci-dessous). Si tu donnes une mauvaise réponse, tu restes sur la case où tu te trouves. Puis le tour passe au joueur suivant, sauf si tu arrives sur une case "Avant ou Après ?" (voir ci-dessous).



TM & © 2017 Procidis.

HELLG MAESTRO!

IL ÉTAIT UNE FOIS... L'HOMME

QUESTIONS D'HISTOIRE

Âge : 6 ans et plus
Joueurs : 2-4

CONTENU DU JEU

- 1 petit plateau de jeu
- 96 cartes quiz
- 4 pions
- 4 jetons "Avant ou Après ?"

COMMENT JOUER ?

• OBJECTIF DU JEU

Réponds aux questions de Maestro sur le thème de l'histoire pour pouvoir avancer sur le plateau. Le premier qui termine le parcours remporte la partie.

• PRÉPARATION DU JEU

Placez le plateau au centre de la table et empilez les cartes, face questions cachée, à côté du plateau. Puis, chaque joueur choisit avec quel pion il veut jouer et le place sur la case départ. Le joueur le plus jeune commence la partie.

• DÉROULEMENT D'UN TOUR

C'est ton tour. Le joueur à ta gauche pioche la première carte de la pile pour te lire la question. Tu dois lui indiquer le niveau de la question à laquelle tu souhaites répondre.

Si tu réponds correctement à la question, tu devras avancer du nombre de cases correspondant au niveau de la question (voir ci-dessous). Si tu donnes une mauvaise réponse, tu restes sur la case où tu te trouves. Puis le tour passe au joueur suivant, sauf si tu arrives sur une case "Avant ou Après ?" (voir ci-dessous).



TM & © 2017 Procidis.

HELLG MAESTRO!

IL ÉTAIT UNE FOIS... L'HOMME

QUESTIONS D'HISTOIRE

Âge : 6 ans et plus
Joueurs : 2-4

CONTENU DU JEU

- 1 petit plateau de jeu
- 96 cartes quiz
- 4 pions
- 4 jetons "Avant ou Après ?"

COMMENT JOUER ?

• OBJECTIF DU JEU

Réponds aux questions de Maestro sur le thème de l'histoire pour pouvoir avancer sur le plateau. Le premier qui termine le parcours remporte la partie.

• PRÉPARATION DU JEU

Placez le plateau au centre de la table et empilez les cartes, face questions cachée, à côté du plateau. Puis, chaque joueur choisit avec quel pion il veut jouer et le place sur la case départ. Le joueur le plus jeune commence la partie.

• DÉROULEMENT D'UN TOUR

C'est ton tour. Le joueur à ta gauche pioche la première carte de la pile pour te lire la question. Tu dois lui indiquer le niveau de la question à laquelle tu souhaites répondre.

Si tu réponds correctement à la question, tu devras avancer du nombre de cases correspondant au niveau de la question (voir ci-dessous). Si tu donnes une mauvaise réponse, tu restes sur la case où tu te trouves. Puis le tour passe au joueur suivant, sauf si tu arrives sur une case "Avant ou Après ?" (voir ci-dessous).



TM & © 2017 Procidis.

NIVEAUX DES QUESTIONS

- NIVEAU 1** : une question avec 2 propositions de réponse. Si tu réponds correctement à une question de niveau 1, tu avances de 1 case.
- NIVEAU 2** : une question avec 4 propositions de réponse. Si tu réponds correctement à une question de niveau 2, tu avances de 2 cases.
- NIVEAU 3** : une question sans proposition de réponse. Si tu réponds correctement à une question de niveau 3, tu avances de 3 cases.

CASES "AVANT OU APRÈS ?"

Si après avoir donné une réponse correcte tu arrives sur une case "Avant ou Après ?", tu tires une carte pour lire la question "Avant ou Après ?" aux autres joueurs.

Ils doivent alors indiquer s'ils pensent qu'un fait historique a eu lieu avant ou après un autre fait donné. (Ex: Cléopâtre a-t-elle vécu avant ou après Ramsès III ?). Chacun prend son jeton "Avant ou Après ?", le pose devant lui avec la face qui correspond à sa réponse vers le haut, en le cachant avec sa main. Lorsque tout le monde est prêt, tous les joueurs

enlèvent leur main pour montrer leur réponse.

Les joueurs qui ont indiqué la bonne réponse avancent d'une case, les autres reculent d'une case.

FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur qui termine le parcours et amène son pion sur la case arrivée, remporte la partie.

VARIANTE POUR LES PLUS JEUNES

On peut choisir de ne jouer qu'avec les questions de niveau 1, ou de niveau 1 et 2, pour les plus jeunes. Dans ce cas, le nombre de case(s) dont on doit avancer peut être déterminé par un dé traditionnel (non fourni) : 1 ou 2, on avance de 1 case - 3 ou 4, on avance de 2 cases - 5 ou 6, on avance de 3 cases.



NIVEAUX DES QUESTIONS

- NIVEAU 1** : une question avec 2 propositions de réponse. Si tu réponds correctement à une question de niveau 1, tu avances de 1 case.
- NIVEAU 2** : une question avec 4 propositions de réponse. Si tu réponds correctement à une question de niveau 2, tu avances de 2 cases.
- NIVEAU 3** : une question sans proposition de réponse. Si tu réponds correctement à une question de niveau 3, tu avances de 3 cases.

CASES "AVANT OU APRÈS ?"

Si après avoir donné une réponse correcte tu arrives sur une case "Avant ou Après ?", tu tires une carte pour lire la question "Avant ou Après ?" aux autres joueurs.

Ils doivent alors indiquer s'ils pensent qu'un fait historique a eu lieu avant ou après un autre fait donné. (Ex: Cléopâtre a-t-elle vécu avant ou après Ramsès III ?). Chacun prend son jeton "Avant ou Après ?", le pose devant lui avec la face qui correspond à sa réponse vers le haut, en le cachant avec sa main. Lorsque tout le monde est prêt, tous les joueurs

enlèvent leur main pour montrer leur réponse.

Les joueurs qui ont indiqué la bonne réponse avancent d'une case, les autres reculent d'une case.

FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur qui termine le parcours et amène son pion sur la case arrivée, remporte la partie.

VARIANTE POUR LES PLUS JEUNES

On peut choisir de ne jouer qu'avec les questions de niveau 1, ou de niveau 1 et 2, pour les plus jeunes. Dans ce cas, le nombre de case(s) dont on doit avancer peut être déterminé par un dé traditionnel (non fourni) : 1 ou 2, on avance de 1 case - 3 ou 4, on avance de 2 cases - 5 ou 6, on avance de 3 cases.



NIVEAUX DES QUESTIONS

- NIVEAU 1** : une question avec 2 propositions de réponse. Si tu réponds correctement à une question de niveau 1, tu avances de 1 case.
- NIVEAU 2** : une question avec 4 propositions de réponse. Si tu réponds correctement à une question de niveau 2, tu avances de 2 cases.
- NIVEAU 3** : une question sans proposition de réponse. Si tu réponds correctement à une question de niveau 3, tu avances de 3 cases.

CASES "AVANT OU APRÈS ?"

Si après avoir donné une réponse correcte tu arrives sur une case "Avant ou Après ?", tu tires une carte pour lire la question "Avant ou Après ?" aux autres joueurs.

Ils doivent alors indiquer s'ils pensent qu'un fait historique a eu lieu avant ou après un autre fait donné. (Ex: Cléopâtre a-t-elle vécu avant ou après Ramsès III ?). Chacun prend son jeton "Avant ou Après ?", le pose devant lui avec la face qui correspond à sa réponse vers le haut, en le cachant avec sa main. Lorsque tout le monde est prêt, tous les joueurs

enlèvent leur main pour montrer leur réponse.

Les joueurs qui ont indiqué la bonne réponse avancent d'une case, les autres reculent d'une case.

FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur qui termine le parcours et amène son pion sur la case arrivée, remporte la partie.

VARIANTE POUR LES PLUS JEUNES

On peut choisir de ne jouer qu'avec les questions de niveau 1, ou de niveau 1 et 2, pour les plus jeunes. Dans ce cas, le nombre de case(s) dont on doit avancer peut être déterminé par un dé traditionnel (non fourni) : 1 ou 2, on avance de 1 case - 3 ou 4, on avance de 2 cases - 5 ou 6, on avance de 3 cases.



NIVEAUX DES QUESTIONS

- NIVEAU 1** : une question avec 2 propositions de réponse. Si tu réponds correctement à une question de niveau 1, tu avances de 1 case.
- NIVEAU 2** : une question avec 4 propositions de réponse. Si tu réponds correctement à une question de niveau 2, tu avances de 2 cases.
- NIVEAU 3** : une question sans proposition de réponse. Si tu réponds correctement à une question de niveau 3, tu avances de 3 cases.

CASES "AVANT OU APRÈS ?"

Si après avoir donné une réponse correcte tu arrives sur une case "Avant ou Après ?", tu tires une carte pour lire la question "Avant ou Après ?" aux autres joueurs.

Ils doivent alors indiquer s'ils pensent qu'un fait historique a eu lieu avant ou après un autre fait donné. (Ex: Cléopâtre a-t-elle vécu avant ou après Ramsès III ?). Chacun prend son jeton "Avant ou Après ?", le pose devant lui avec la face qui correspond à sa réponse vers le haut, en le cachant avec sa main. Lorsque tout le monde est prêt, tous les joueurs

enlèvent leur main pour montrer leur réponse.

Les joueurs qui ont indiqué la bonne réponse avancent d'une case, les autres reculent d'une case.

FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur qui termine le parcours et amène son pion sur la case arrivée, remporte la partie.

VARIANTE POUR LES PLUS JEUNES

On peut choisir de ne jouer qu'avec les questions de niveau 1, ou de niveau 1 et 2, pour les plus jeunes. Dans ce cas, le nombre de case(s) dont on doit avancer peut être déterminé par un dé traditionnel (non fourni) : 1 ou 2, on avance de 1 case - 3 ou 4, on avance de 2 cases - 5 ou 6, on avance de 3 cases.

