

# La Zeldoie

## Plateau de jeu



**Matériel :**

- Un Plateau de jeu
- Les réponses
- Un dé
- Autant de pions que de joueurs
- Un tableau des cases (conseillé)

**Nombre de joueurs :**

3 au minimum, pas de maximum.

**But :**

Arriver à la Triforce le premier.

**Règles du jeu :**

Un meneur est désigné en début de partie, qui ne jouera pas mais arbitrera, et il prend la feuille de réponses ainsi que les tableaux des cases. Tout le monde (sauf le meneur) se place sur la case départ. Le joueur ayant fini le moins de Zelda commence. S'il y a égalité, c'est celui qui a joué à Zelda le moins récemment qui commence. Le joueur lance le dé. Il avance sur le plateau du nombre de points indiqué sur le dé et arrive donc sur une case numérotée, avec un personnage. Le meneur coche la case correspondante sur le tableau pour ce joueur. Le joueur doit donner le nom du personnage. Il n'a droit qu'à une seule proposition, et c'est la première qui est comptabilisée. Le meneur dit si la proposition est exacte ou pas. S'il réussit, il reste sur la case. S'il échoue, il revient à la case où il était précédemment, et donc il perd un tour. La main passe au joueur se trouvant à sa gauche. Il effectue son tour, la main passe au joueur de gauche, et ainsi de suite. À la fin de chaque tour, si un joueur n'a pas trouvé un certain personnage à la 2e tentative (il est tombé 2 fois sur la même case, ceci est visible : la case sur le tableau est cochée) ET qu'il est à ce moment-là le dernier (ou dernier ex-aequo), alors il avance d'une case (ceci afin d'éviter qu'il reste bloqué)\*.

\*Cette dernière règle explicitée à la fin du fichier en annexe

**Règles du jeu pour une partie rapide :**

Un meneur est désigné en début de partie, qui ne jouera pas mais arbitrera, et il prend la feuille de réponses. Tout le monde (sauf le meneur) se place sur la case départ. Le joueur ayant fini le moins de Zelda commence. S'il y a égalité, c'est celui qui a joué à Zelda le moins récemment qui commence. Le joueur lance le dé. Il avance sur le plateau du nombre de points indiqué sur le dé et arrive donc sur une case numérotée, avec un personnage. Le meneur coche la case correspondante sur le tableau pour ce joueur. Le joueur doit donner le nom du personnage en moins de 30 secondes en faisant toutes les propositions qu'il veut. Le meneur dit si la proposition est exacte ou pas. S'il réussit, il relance le dé. S'il échoue, il reste sur la case.



## Feuille de réponses

1- Zelda	36- Midona
2- Link	37- Dark Link ou Link Noir
3- Ganondorf	38- Traucmahr
4- Arbre Bojo	39- Agahnim
5- Skulltula	40- Sheik
6- Oncle de Link	41- Terry
7- Kafei	42- Klinge
8- Bicelle	43- Dumoria
9- Naglagla	44- Nayru
10- Marine	45- Bagu
11- Linebeck	46- Romani
12- Nabooru	47- Bokoblin
13- Vaati	48- Bookta
14- Iria	49- Reynald
15- Moosh	50- Mido
16- Vitreous	51- Papy Nico
17- Mikau	52- Bellum
18- (Lord) Ghirahim	53- Scaff
19- Lanmola	54- Farore
20- Kaepora Gaebora	55- Birova
21- Syrup	56- Majora
22- Orco	57- Skull Kid
23- Baba et son fils	58- Ironknuckle
24- Siwan	59- Sœurs Cubus
25- Sahasrahla	60- Daphnes Nohansen Hyrule III
26- Odolwa	61- Ralph
27- Kimado	62- Arielle
28- Veran	63- Maire Dotour
29- Error	64- Telma
30- Tetra	65- Biggoron
31- Rauru	66- Jolène
32- Hergo	67- Grog
33- Exelo	68- Enfant kidnappé
34- Din	69- Vendeur de Masques
35- Tael	70- Triforce

**Note :** Si le jeu plaît, je prévois de traduire le tableau en anglais.

## Annexe : Règle explicitée

### Initial

Les deux joueurs ont réussi leur dernier coup, Vert et Rose ayant fait 6 la dernière fois, ils ne sont donc pas tombés sur les cases d'après.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

### 1<sup>er</sup> tour

Vert a fait 3. Il a donc avancé de 3. Rose a fait 1. Il avance donc de 1.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Vert ne reconnaît pas le personnage. Il recule donc à la place où il était avant de jouer son tour. Rose a reconnu le personnage, il y reste donc.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

### 2<sup>e</sup> tour

Vert a fait 5. Il a donc avancé de 5. Rose a fait 2. Il avance donc de 2.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Vert ne reconnaît pas le personnage. Il recule donc à la place où il était avant de jouer son tour. Rose ne reconnaît pas le personnage. Il recule donc à la place où il était avant de jouer son tour.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

### 3<sup>e</sup> tour

Vert a fait 3. Il a donc avancé de 3. Rose a fait 2. Il avance donc de 2.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Vert ne reconnaît pas le personnage. Il recule donc à la place où il était avant de jouer son tour. Rose ne reconnaît pas le personnage. Il recule donc à la place où il était avant de jouer son tour.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Mais Vert est en dernière position. Comme cela fait deux fois qu'il est tombé sur la case 4\*, il a le droit d'avancer d'une case. Rose aussi est déjà passé par a case 10, mais comme il n'est pas dernier, il n'a pas le droit d'avancer d'une case.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Cette règle permet que les derniers ne soient pas bloqués par les 6 cases qui suivent. En effet, si le joueur ne connaît pas les 6 personnages devant lui, il aurait été bloqué jusqu'à la fin de la partie.

\*On peut le savoir plus facilement grâce au tableau des cases. C'est à ça qu'il sert.