

REGLE DU JEU

CONTENU DU JEU

- ❖ LE STADE : 1 Plateau - jeu de 6 couloirs et 144 cases.
- ❖ 1 Dé.
- ❖ 6 Pions.
- ❖ 3 Supports " PODIUM MEDAILLES ".
- ❖ 50 Fiches-questions, soit 2100 questions réparties en 6 disciplines sportives.
- ❖ 18 Médailles.
- ❖ La règle du jeu.

SPORTMEDAL

PRESENTATION ET BUT DU JEU

SPORTMEDAL est un jeu de société original où chaque joueur fait appel à ses connaissances du sport pour gagner un maximum de médailles dans les disciplines sur lesquelles portent les 2100 questions :

- ❖ Cyclisme
- ❖ Football
- ❖ Sports d'hiver
- ❖ Sports individuels (Autres)
- ❖ Sports mécaniques
- ❖ Sports collectifs (Autres)

Chaque joueur, muni d'un pion, tourne autour d'une piste. 36 des 144 cases lui permettent, en cas de bonne réponse, de gagner les 3 médailles attribuées dans chacune des 6 disciplines sportives, soit 18 médailles

LE VAINQUEUR EST CELUI QUI A OBTENU LE MAXIMUM DE MEDAILLES

Il convient donc se positionner d'emblée vers sa spécialité afin de ne pas se faire ravir les médailles en jeu. Ou bien, connaissant les domaines de prédilection de ses adversaires, tenter d'obtenir des médailles LA où l'adversaire pensait être le plus fort... **CAR UNE MEDAILLE ATTRIBUEE N'EST PLUS EN JEU !**

- ❖ De 2 à 6 joueurs
- ❖ A partir de 12 ans
- ❖ Durée moyenne de la partie : 40 minutes

COMMENT JOUER

Chaque joueur se munit d'un pion, et d'une dizaine de fiches-questions. Tous les joueurs tournent sur la piste dans le sens inverse aux aiguilles d'une montre. Les 18 médailles sont installées sur les 3 supports " podium médailles " (par couleurs), à la vue de tous les joueurs.

Départ

Par tirage au sort, chaque joueur choisit son couloir : Un 1er joueur lance le dé, puis le second, puis le troisième, et ainsi jusqu'au dernier, en tournant dans le sens inverse aux aiguilles d'une montre. Celui qui a obtenu le score le plus élevé choisit son couloir, puis celui qui est arrivé en seconde position, et ainsi de suite.

Les joueurs installent leur pion sur les cases de départ. Le joueur ayant obtenu le score le plus élevé commence à jouer, les autres suivent, en tournant dans le sens inverse aux aiguilles d'une montre.

Déroulement du Jeu

Chaque joueur lance le dé et avance, dans son couloir, en fonction du chiffre obtenu :

- ❖ s'il obtient une case signalisée par une des 6 figurines représentant les 6 sports de **SPORTMEDAL**, un autre joueur, muni d'une " Fiche Questions ", lui pose une question dans la rubrique concernée. En cas de bonne réponse, le joueur lance à nouveau le dé. En cas de mauvaise réponse, il passe la main au joueur à sa droite.
- ❖ S'il obtient une case signalée par une figurine OR, ARGENT ou BRONZE, une question dans la rubrique concernée lui est également posée. En cas de bonne réponse, il gagne la médaille en question, qu'il garde près de lui, et il rejoue. En cas de mauvaise réponse, il passe la main au joueur à sa droite
- ❖ S'il obtient une case orange, sans figurine, il rejoue sans avoir à répondre à une question.

Changement de couloir : cases signalées par un triangle blanc

Lorsqu'un joueur s'arrête sur une case signalée par un triangle blanc, il rejoue de suite en ayant la possibilité d'évoluer, s'il le souhaite, en diagonale vers la droite, ou en diagonale vers la gauche, dans la limite des 6 couloirs.

EXEMPLE : Le joueur placé sur la case **A** ayant obtenu 2 peut se placer sur les cases 1, 2, ou 3. S'il fait un 5, il peut se placer sur les cases 4, 5, ou 6.

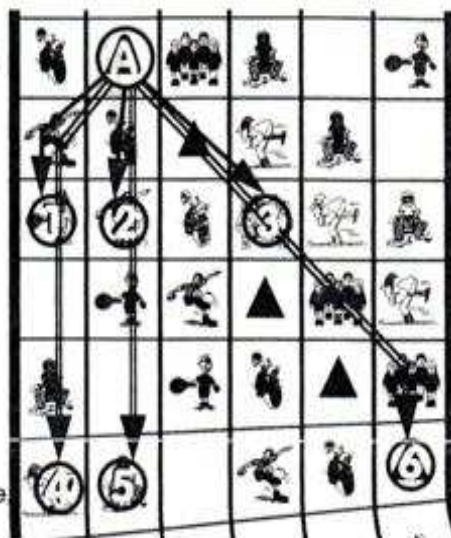
Médailles

Les cases avec figurines OR, ARGENT, ou BRONZE, soit 36 cases, permettent en cas de bonne réponse, d'obtenir la médaille d'OR, d'ARGENT ou de BRONZE de la discipline sportive indiquée par la figurine.

Lorsqu'une médaille a été attribuée, les cases attribuant cette médaille permettent d'obtenir en cas de bonne réponse la médaille non encore attribuée dans la même discipline.

EXEMPLE : ❖ Un joueur s'arrête sur une case OR - CYCLISME et la médaille d'OR du cyclisme a déjà été attribuée. En cas de bonne réponse c'est la médaille d'ARGENT qui lui est attribuée. Si celle-ci l'avait déjà été, c'est la médaille de BRONZE qui aurait été en jeu.

❖ Un joueur s'arrête sur une case ARGENT - FOOTBALL et cette médaille a déjà été attribuée. En cas de bonne réponse, c'est la médaille de BRONZE (ou d'OR si le BRONZE a également été attribué) qui est en jeu.



COMMENT POSER LES QUESTIONS

Chacun des joueurs se munit d'une dizaine de fiches questions. Au début du jeu, chaque joueur choisit l'adversaire qui lui posera les questions. Chaque fiche comprend 7 questions par discipline, soit 50 fiches. 4 choix de réponses sont proposés. La bonne réponse apparaît soulignée et en caractère gras. Celui qui pose la question suit l'ordre des questions de haut en bas. Lorsqu'une colonne est épuisée, il change de fiche.

LE JEU EST TERMINE LORSQUE TOUTES LES MEDAILLES ONT ETE ATTRIBUEES.

DECOMPTE DES POINTS

Le classement s'établit en fonction du nombre de médailles gagnées.

Le vainqueur est celui qui a obtenu le plus de médailles. En cas d'ex-aequo, c'est celui qui a obtenu le plus de médailles d'or, puis d'argent, qui l'emporte.

OPTIONS DE JEU

1- Pour chaque question, 4 choix de réponses sont proposés au joueur questionné. Les meilleurs joueurs pourront, pour augmenter la difficulté, ne pas faire appel à cette préselection, le jeu ne se trouvant aucunement modifié par ailleurs.

2- Changement de couloir : lorsqu'un joueur s'arrête sur une case signalée par un triangle blanc, il rejoue de suite en se plaçant, après son lancé de dé, sur le couloir de son choix, ce qui permet d'obtenir plus facilement les cases "médailles".
CES OPTIONS SONT A DEFINIR AVANT LE DEBUT DU JEU.

N.B. : UNE SERIE DE QUESTIONS TRANSVERSALLES A TOUS LES SPORTS SONT REPARTIES DANS LES 6 RUBRIQUES SPORTIVES.

PENSEZ-Y !

DISPONIBLE TOUS LES ANS , la mise à jour des 2100 QUESTIONS !

Et périodiquement, LES NOUVELLES SERIES DE QUESTIONS DE SPORTMEDAL.

SPORTMEDAL est une marque déposée. Tous droits réservés.