

La France en questions

RÈGLE DU JEU

Ce jeu vous fait parcourir et connaître la France. De vos voyages vous rapportez des "Souvenirs" de toutes les régions de France.

BUT DU JEU

Obtenir les cartes "Souvenir" de chaque région en répondant aux questions sur les régions.

Il y a 22 régions différentes.

On décide avant le début du jeu, en fonction du nombre de joueurs et de la durée que l'on veut donner à la partie, du nombre minimum de régions différentes à obtenir : de 6 à 22 en sachant que le nombre maximum ne peut être que de :

- 22 régions pour une partie avec 2 joueurs
- 15 régions pour une partie avec 3 joueurs
- 11 régions pour une partie avec 4 joueurs
- 9 régions pour une partie avec 5 joueurs
- 7 régions pour une partie avec 6 joueurs.

On reçoit ces cartes "Souvenir" en répondant aux questions concernant les régions.

On peut aussi jouer en équipes.

Les questions sont classées en deux catégories : Force 1 et Force 2. Les joueurs choisissent avant le départ si la partie se jouera avec les questions de Force 1 ou de Force 2. S'il y a des enfants avec des adultes les enfants pourront choisir de jouer avec les questions Force 1 et les adultes avec les questions Force 2.

Les cartes "Souvenir" ont une valeur de 1.000 à 4.000 points.

VALEUR DES CARTES "SOUVENIR"

N° de région	Région	Valeur des cartes	N° de région	Région	Valeur des cartes
1	Alsace	3.000	12	Ile-de-France	1.000
2	Aquitaine	2.000	13	Languedoc - Roussillon	3.000
3	Auvergne	3.000	14	Limousin	3.000
4	Basse Normandie	1.000	15	Lorraine	1.000
5	Bourgogne	3.000	16	Midi - Pyrénées	2.000
6	Bretagne	2.000	17	Nord	3.000
7	Centre	1.000	18	Pays de Loire	1.000
8	Champagne - Ardenne	2.000	19	Picardie	2.000
9	Corse	4.000	20	Poitou - Charente	2.000
10	Franche-Comté	2.000	21	Provence - Côte d'Azur	1.000
11	Haute Normandie	3.000	22	Rhône - Alpes	1.000

Préparation du jeu

- Assembler la carte de la France.
- Donner un pion à chaque joueur.
- Ranger les cartes "Souvenir" par région dans les cases prévues à cet effet.
- Mettre les cartes "Bonus-Malus" en tas sur le tapis de jeu.

Déroulement du jeu

DÉPART

Le départ se fait à partir de toute ville à la convenance de chaque joueur.

Exemple : un joueur peut partir de Lille et l'autre joueur de Marseille. Mais il devra revenir, en fin de partie, à sa ville de départ.

- On ne posera pas de question sur la région au moment du départ.
- Lancez les deux dés et avancez votre pion du nombre de villes formé par l'un ou l'autre dé, dans la direction que vous choisissez.

Exemple : un dé sort 1 l'autre dé sort 5, vous avancez de une ou cinq villes.

Cas particulier

Si vous faites un double 6, vous n'avancez pas mais vous prenez une carte "Bonus-malus" et exécutez les ordres donnés par la carte. Puis vous remplacez celle-ci sous le talon.

Vous arrivez alors à la ville étape. Le joueur à votre droite vous pose une question se rapportant à la région de cette ville - Question tirée du livret Force 1 ou Force 2 (selon le choix défini au début de la partie).

Le numéro de la question est tiré aux dés de 1 à 69 pour chaque région - Le 69 est le numéro de la chance.

Pour désigner le numéro de la question vous lancez à nouveau les deux dés et vous pouvez choisir le nombre indiqué sur l'un ou l'autre dé ou la somme des deux ou le numéro formé par les deux dés (jusqu'au n° 69).

Exemple

Vous êtes arrivé à Bordeaux.

Vous jetez les deux dés.

Un dé sort 4, l'autre dé sort 6.

Vous pouvez demander que l'on vous donne la question n° 4 ou 6 ou 10 ou 46 ou 64 dans les séries de questions de la région "Aquitaine".

Cas particulier

Si la question demandée a déjà été posée au cours du jeu, choisir une autre question dans les possibilités offertes par le tirage des dés. On peut aussi relancer les dés.

- Si vous savez répondre à la question vous obtenez la carte "Souvenir" de cette région.
- Si vous ne répondez pas à la question, vous ne gagnez pas de carte "Souvenir" et au tour suivant vous devez quitter la ville en jouant et en allant vers une autre ville.
- Après l'épreuve de la question, c'est au tour de votre voisin de gauche à jouer - et ainsi de suite.

Cas particuliers

A) *Au cours du jeu, vous vous arrêtez sur une ville dont les deux cartes "Souvenir" de la région ont déjà été distribuées. Vous pouvez essayer de les obtenir auprès du joueur qui possède cette carte. Pour cela vous tirez aux dés le numéro de la question de la région que le possesseur de la carte va vous poser.*

1^{er} cas : vous savez répondre à la question et le joueur adverse vous donne la carte "Souvenir" qu'il détient.

2^e cas : vous ne savez pas répondre à la question. Votre adversaire garde sa carte et vous devez remettre dans les cases une carte "Souvenir" que vous possédez.

B) *Pour aller dans la région "Corse" vous devez partir d'un des deux ports d'embarquement et faire un 1 avec l'un des deux dés, sinon vous ne pouvez pas rejoindre la Corse. Choisissez alors une autre direction. De même si vous avez réussi à aller en Corse et répondu ou non à une question, vous devez refaire un 1 pour rejoindre l'un des deux ports du continent, sinon vous passez votre tour.*

Le premier joueur qui a réuni le nombre de cartes "Souvenir" de régions différentes (nombre qui a été défini au début du jeu) doit retourner à sa ville de départ et peut arrêter la partie. Il bénéficie de la carte "Champion" de 5.000 points.

Chacun additionne ses points.

Le gagnant est celui qui totalise le plus de points.

Conseil

Au cours du jeu, il faut éviter de revenir dans une région dont on possède déjà la carte "Souvenir". Mais on peut essayer aussi de réunir les deux cartes "Souvenir" d'une même région pour faire obstacle aux autres joueurs.

NOTA

Le livre des questions

comporte des feuillets dépliant pour chaque région de France. La couleur des feuillets correspond à la couleur dominante de la région représentée sur le tapis de jeu (Carte de France).

Ex. : Alsace (coloris bleu), Auvergne (coloris jaune).