

REGLE *du* JEU

UN PARCOURS DISTRAYANT
A TRAVERS LA BOURGOGNE
EN 2000 QUESTIONS



Itinéraire
BOURGUIGNON

Les catégories de questions sont représentées par des couleurs :

Histoire et Géographie

Economie et Sciences

Traditions et Gastronomie

Sport, Loisirs et Tourisme

Art, Littérature et Religion

DÉBUT D'UNE PARTIE

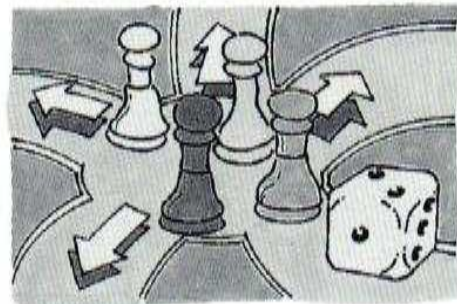
Les cartes-chance sont mélangées.

Chaque joueur choisit un pion et la carte du jeu de la même couleur. Tous les pions sont placés sur la case centrale : case de départ.

Les joueurs lancent tour à tour le dé, celui qui a le nombre le plus élevé commence.

Il relance le dé et avance dans la direction de

son choix d'autant de cases que le nombre indiqué par le dé. S'il arrive sur une case de couleur, un des autres joueurs tire une carte-question de la boîte et lui pose la question de la couleur correspondante. S'il répond correctement, il gagne le trophée de la catégorie correspondante et relance le dé. Sinon, c'est au tour du joueur placé à sa gauche de jouer.



BUT DU JEU

Le gagnant est celui qui revient le premier dans le rond central (case de départ) avec les 5 trophées correspondants aux 5 catégories de questions.



RÈGLES GÉNÉRALES

- 1) Sur la circonférence du tapis de jeu, tout joueur doit suivre le sens imposé (sens des aiguilles d'une montre).
- 2) La circulation est libre sur les transversales, (aucun sens n'est imposé), un joueur placé sur une de cinq transversales peut donc changer de direction à chaque jet de dé.
- 3) Il est interdit de sauter le pion d'un concurrent. Le joueur dont le dé indique un nombre plus important que les cases disponibles ne bouge pas. Il se fait poser une question de la couleur de la case sur laquelle il se trouve. S'il répond correctement, il gagne le trophée correspondant (s'il ne l'a pas), et il relance le dé, sinon le joueur suivant joue.
- 4) Tout joueur est obligé de déplacer son pion s'il en a la possibilité.
- 5) Le joueur doit répondre à toutes les catégories de questions posées, même s'il possède déjà le trophée de la catégorie. Il ne peut cependant posséder 2 trophées de la même catégorie en même temps.
- 6) Quand le joueur obtient un trophée, il le place sur sa carte de jeu.
- 7) Quand un joueur s'arrête sur une case sans question, il attend le tour suivant.
- 8) Quand un joueur s'arrête sur une case "rejouez", il relance le dé.
- 9) Quand un joueur s'arrête sur une case "chance" (illustrée par un tastevin), il tire une carte chance et suit les indications données par la carte. Il repose la carte sous le tas, son tour est fini.
- 10) Les cartes ayant servi une fois sont placées à l'arrière de la boîte.



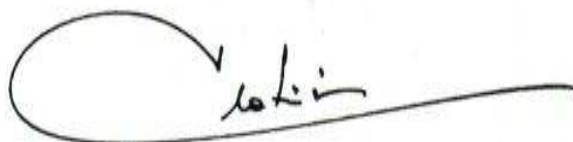
FIN DE LA PARTIE

Pour gagner, le joueur doit s'arrêter exactement sur la case centrale.

CONTENU ET PREPARATION DE LA BOITE DE JEU

- un tapis de jeu - un dé - 400 cartes questions-réponses - 25 cartes chances
 - 6 pions - 6 cartes de jeu de même couleur que les pions - 30 trophées - règle du jeu.
-

**Tout savoir sur toute la Bourgogne... et sur tous les Bourguignons.
Depuis la Nuit des Temps et jusqu'aux abords de l'an 2000 :
c'est l'idée de ce jeu, créé par la Jeune Chambre Economique.
Et c'est une bonne idée pour mieux faire connaître et aimer notre Région !**



Jean François BAZIN

La Jeune Chambre Economique de Dijon a conçu "Itinéraire Bourguignon" pour valoriser le patrimoine culturel et économique de la Bourgogne. La Jeune Chambre Economique de Dijon remercie vivement la Confrérie des Chevaliers du Tastevin représentée par Monsieur Jean COLLARDOT, l'Association dijonnaise. Questions pour un champion représentée par Mademoiselle Aleth FORT et Mademoiselle Françoise BOURON, l'Office du Tourisme de Dijon représenté par Monsieur Robert FURTER, la Lettre de Bourgogne représentée par Monsieur Maurice LECLERE et Eric NICOLIER qui ont bien voulu nous aider à contrôler les questions-réponses.

A LA JEUNE CHAMBRE ECONOMIQUE DE DIJON

Hubert LABBE Directeur de la commission
Frédéric BASSET
Sylviane BECKER
Jean-Daniel BERTRAND
Christophe BILLES
Bruno-Xavier CAILLAUX
Bénédicte COUCHET

Sylvie FRELET
Philippe LEPAUL
Claude MARTIN
Dominique MUSITELLI
Lionel SALEMBIER
Sarah THIERRY
Hélène VALLOTTON.

ont participé activement à la réalisation d' "Itinéraire Bourguignon".

La Jeune Chambre Economique de Dijon a confié la conception graphique à la Société A.M.T. Transversales - Parc de Mirande - 14M rue Pierre de Coubertin - 21000 Dijon et la fabrication d' "Itinéraire Bourguignon" à la Société POLYDIS - 29 Grande Rue - B.P. 20 - 89000 ST GEORGES / BAULCHE.

Jeu réalisé avec le partenariat dynamique de :



AGENA
— **OMG** —

IBM

et le concours du BIEN PUBLIC les Dépêches, du JOURNAL DU CENTRE,
des JOURNAUX DE SAONE ET LOIRE, et de L'YONNE RÉPUBLICAINE.