

1000^{ème} LE POINT

RÈGLE DU JEU

PRÉSENTATION

Ce jeu comprend 1000 questions-réponses sur la littérature française et étrangère, sur la langue française et sur la presse.

MATÉRIEL

1 plateau de jeu, 1 dé, 4 pions, 100 cartes.

RÈGLES

But du jeu : Le vainqueur est le premier qui, après être arrivé sur la case « arrivée » a bien répondu à trois questions d'une même carte.

Déplacement du pion : Il est possible de jouer en équipe. Le nombre de joueurs est illimité.

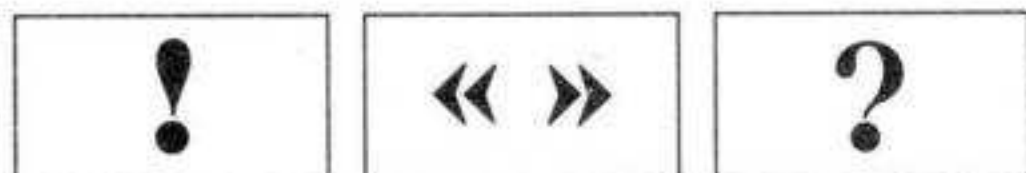
Chaque joueur (ou équipe) choisit un pion différent.

Chacun lance le dé à son tour. Le joueur obtenant le plus grand chiffre commence le jeu. Le premier joueur lance le dé et, partant de la case « départ », avance son pion d'autant de cases que l'indique le dé. Il doit alors répondre à la question correspondant à la case sur laquelle il se trouve. S'il répond correctement, il relance le dé.

Dans le cas contraire, c'est au tour du joueur placé à sa droite de poursuivre le jeu.

LES CASES :

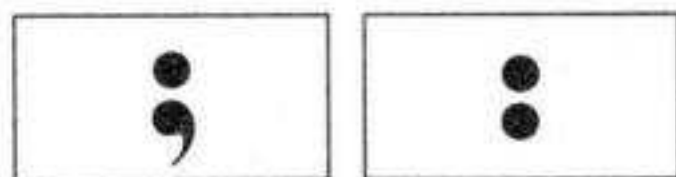
5 cases correspondent aux 5 types de questions.



Œuvres

Auteurs

Expression



Presse

A-propos

Aïe!

Case « Aïe! » : Les adversaires du joueur qui tombe sur cette case choisissent la matière dans

laquelle lui sera posée la question.

S'il répond bien, il relance le dé.

Dans le cas contraire, il retourne à la case d'où il vient et c'est au joueur suivant de lancer le dé.

Oh!

Case « Oh! » : Le joueur qui tombe sur cette case choisit lui-même dans quelle matière lui sera posée la

question. S'il répond bien, il relance le dé.

Dans le cas contraire, il retourne à la case « départ ».

Case « Page blanche » : Le joueur qui tombe sur cette case doit répondre à toutes les questions d'une même carte. Après avoir répondu, il avance d'autant de cases qu'il a eu de bonnes réponses.

S'il a bien répondu aux cinq questions, il avance de cinq cases et relance le dé.

Sinon, c'est au joueur suivant de jouer.

Si le joueur ne répond à aucune question, il doit passer un tour.

Stop

Case « Stop » : Le joueur qui tombe sur cette case passe un tour.

Fin de la partie : Pour arriver sur la case « arrivée », le joueur doit être dans le cercle et obtenir 1 en lançant le dé. Tant que le joueur n'arrive pas sur la case « arrivée » il continue le jeu dans le cercle en choisissant le sens de rotation à chaque coup.

La partie est gagnée par le joueur qui, après être arrivé sur la case « arrivée », a pu répondre à au moins trois questions d'une même carte. Si le joueur ne répond qu'à une ou deux questions, il se replace dans le cercle sur la case de son choix et attend son tour.

S'il n'a aucune réponse exacte, il retourne à la dernière case « Page blanche » et attend son tour.

DERNIERS CONSEILS

Les joueurs peuvent déterminer au début du jeu le temps alloué pour répondre aux questions, ainsi que le degré de précision des réponses.

...BONNE CHANCE!