



Règle du jeu

La Route des Vins que vous allez suivre en jouant au CONNAISSEUR vous entraînera de surprises en découvertes dans un monde qui vous enchantera. Mais il vous sera beaucoup demandé : on vous posera des questions sur l'art du vin, sur la science du vin, sur la terre où il croît, et sur les hommes qui le font...

Plus vous connaîtrez de réponses, plus vite vous avancerez sur cette Route des Vins.

Plus vous devrez aller voir les réponses au verso

des cartes, plus vous augmenterez vos connaissances. (Et plus vite vous avancerez... la prochaine fois que vous jouerez !)

Pas de panique : bien souvent le raisonnement ou la chance vous aideront à deviner la bonne réponse. Et s'il y a un dieu pour les ivrognes, sachez qu'il y en a au moins deux pour les joueurs du "CONNAISSEUR" : Bacchus et Dionysos.

Et que de temps en temps ils seront là pour répondre à votre place.

Avant la partie

Disposez sur le plateau, aux endroits qui leur sont réservés, les 2 paquets de cartes représentant les JOKERS Dionysos et Bacchus, ainsi que les cartes de membre des différentes Confréries. (Les cartes "Bravo" peuvent rester dans leur boîte).

EST DÉCLARÉ VAINQUEUR LE PREMIER JOUEUR QUI ARRIVE DANS LES VIGNES DU SEIGNEUR, APRES AVOIR ÉTÉ INTRONISÉ DANS CHACUNE DES 3 CONFRÉRIES QUI PATRONNENT "LE CONNAISSEUR".

Pour commencer la partie

Chaque joueur choisit sa couleur de pion et jette le dé. Le plus gros point commence la partie. Le premier joueur, placé sur la Case Départ, relance le dé et s'élance sur la Route des Vins en avançant son pion d'autant de cases qu'indique le dé.

LES CASES QUESTIONS

Si le joueur tombe dans une case rose, mauve ou bleue, il sera d'entrée de jeu éprouvé sur ses connaissances oenologiques : lui-même ou l'un de ses partenaires tire alors la première carte "questions-réponses" et lit la question correspondant à la case où il se trouve.

(Les réponses se trouvent au verso de chaque carte.)



La CASE MAUVE est illustrée d'une grappe de raisins, grappe qui se retrouve sur chaque carte "questions-réponses". Elle correspond à une question générale sur le vin.



La CASE ROSE est illustrée d'un H, qu'on retrouve en 2^{ème} position sur la carte "questions-réponses". Ce H correspond à une question historique.



La CASE BLEUE est illustrée d'une mappemonde, qui figure devant la 3^{ème} question. Celle-ci propose une question de géographie.

Si le joueur répond correctement, il reçoit une carte "BRAVO" de la couleur correspondant à la question et il a le droit de rejouer.

S'il n'a pas su répondre à la question posée, il doit passer son tour, à moins de posséder un JOKER qu'il peut utiliser en annonçant : "Bacchus répond pour moi" ou "Dionysos répond à ma place."

Il remet alors son JOKER en jeu, reçoit en échange la carte "BRAVO" à laquelle il a droit et continue de jouer.

Dès qu'il possède 3 cartes de la même couleur, le joueur peut se rendre sur la case Confrérie de la même couleur et recevoir directement sa carte de membre sans devoir répondre à une nouvelle question (voir CASES CONFRERIES). Il reste sur cette case jusqu'au tour suivant.

Après chaque tirage, la carte "questions-réponses" est glissée à l'arrière de la pile.

LES CASES "CONFRÉRIES"

Au centre de chaque rangée se trouve soit une case représentant l'une des 3 grandes Confréries qui patronnent le jeu, soit une case permettant de se rendre à l'une ou l'autre de ces Confréries.

Lorsqu'un joueur arrive sur une case Confrérie, il tentera d'en devenir membre en répondant correctement à la question posée :

Confrérie des Chevaliers Epicuriens du Gay Savoir

Ses membres ont pour mission de faire apprécier - dans la joie - tout ce que l'élaboration d'un produit aussi noble que le vin demande comme patience, labeur et talent...



Pour être intronisé, il suffit de répondre correctement à la 1^{re} question de la carte "questions-réponses", portant sur l'art de la vigne en général.

Commanderie des Tonneliers de Diogène et Rabelais

Ses compagnons ont pour tâche de garder vivant le culte du passé et de nous transmettre l'histoire du vin, de la vigne et des hommes qui l'ont élevé, soigné, élaboré, apprécié ou chanté...



Pour y être solennellement reçu, il suffit de répondre correctement à la 2^{me} question de la carte, portant sur l'histoire.

Echansonnerie des Globe-Trotters, Tâteurs de Grands-Crus

Ses heureux représentants sillonnent les 5 continents à la découverte de tous les vins et spiritueux que les hommes produisent de par le monde.



Pour en être membre, il suffit de répondre correctement à la 3^{me} question de la carte, portant sur la géographie.

Lorsqu'il donne la bonne réponse, le joueur reçoit sa carte de membre de la Confrérie et rejoue. S'il ne connaît pas la réponse, il peut ici également bénéficier de l'aide des dieux, à condition de posséder à la fois un Joker Bacchus et un Joker Dionysos.

Un joueur ne peut pas gagner deux cartes de membre de la même Confrérie, mais s'il se présente sur une case Confrérie dont il est déjà membre, une bonne réponse à la question posée lui permettra de continuer à jouer.

LES AUTRES CASES

- Le joueur qui arrive sur une case JOKER reçoit soit une carte Dionysos soit une carte Bacchus, selon la case où il se trouve. Il conserve son JOKER et passe la main au joueur suivant.

- Le joueur qui arrive sur la case DÉPART attend sur place que ce soit de nouveau à lui de jouer.

- Le joueur qui tombe sur une case avec une BOUTEILLE DE CHAMPAGNE doit suivre la trajectoire du bouchon, d'où il continue à jouer.

- Pour les autres cases, suivre les indications qui y figurent et attendre ensuite le tour suivant pour rejouer.

Fin de la partie

Le gagnant est celui qui, ayant suivi avec succès la Route des Vins, arrive le premier dans les Vignes du Seigneur (la CASE ARRIVÉE)... Mais il ne pourra s'y présenter qu'après avoir été intronisé dans chacune des 3 grandes Confréries qui patronnent le jeu.

En attendant, cette case devra donc être évitée en glissant directement de la case mauve à la case rose.

Quand un joueur possède ses 3 cartes de membre, il tentera de rejoindre au plus vite la CASE ARRIVÉE en formant avec le dé le nombre exact de points nécessaires, faute de quoi il lui faudra reculer d'autant de cases que de points en trop ...et continuer de répondre aux questions posées pour pouvoir rejouer !

(C'est là qu'il est dur de tomber sur une bouteille de champagne dont il faut suivre le bouchon. Vous verrez !..)

Astuces du jeu

- Pensez à utiliser vos JOKERS lorsque vous n'êtes pas sûr d'une réponse : ils sont là pour vous aider!

Si vous tentez de répondre et donnez une réponse fautive, il sera trop tard pour vous rappeler que vous pouviez bénéficier de l'aide des dieux !

- N'oubliez pas non plus d'utiliser vos cartes-couleurs "BRAVO". Dès que vous recevez la 3^{me} carte de la même série, vous avez le droit de les remettre en jeu pour aller vous présenter à la Confrérie qui porte les mêmes couleurs.

Si vous continuez de jouer sans utiliser vos 3 cartes et perdez votre droit de relancer les dés, vous serez obligé d'attendre le tour suivant.

- La possibilité d'échanger des cartes-couleurs "BRAVO" ou des cartes JOKERS entre partenaires est laissée à votre libre appréciation.

- Il est possible d'accélérer la partie en décidant qu'il suffit d'être intronisé dans 2 Confréries au lieu de 3.

- Il est possible également de faciliter le jeu pour les moins doués, qui recevront un JOKER à chaque passage par les cases JOKER (soit 2 JOKERS par tour).

... Et autres suggestions !

Si les occasions de boire un coup ne manquent pas, il serait en tout cas vraiment dommage de se lancer sur la Route des Vins sans en profiter pour déguster l'une ou l'autre bonne chose en cours de route...

La partie pourra donc s'engager sous les meilleurs auspices si chaque joueur apporte sa bouteille... toutes les occasions devenant bonnes pour la mettre en jeu.

(Par exemple : le premier intronisé dans une Confrérie offrira une tournée générale.)

Nul doute que vous trouverez vous-même, au cours de la partie, les règles les plus subtiles à ce petit jeu-là !