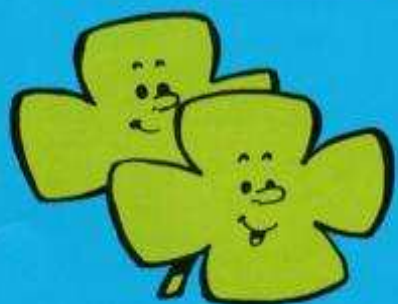


**PERDS PAS  
LE NORD !**®



**règle  
du jeu**

**2500 questions pour découvrir  
en jouant le Nord-Pas de Calais**



**JEUNE CHAMBRE ECONOMIQUE DE LILLE**



# PERDS

Les catégories de questions sont représentées par des couleurs :

Tradition	Bleu
Art et littérature	Jaune
Sports et loisirs	Orange
Histoire et géographie	Vert
Economie	Rose

## DEBUT 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.

# PAS LE N

## 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.



## FIN DE LA PARTIE

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

## REGLES GENERALES

- 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 des 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

# WORD !<sup>®</sup>



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 trèfle à quatre feuilles), 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.

## **CONTENU ET PREPARATION DE LA BOITE DE JEU**

- Un tapis de jeu
- Un dé
- 500 cartes questions-réponses
- 25 cartes chances rangées dans la boîte contenant les 500 cartes questions-réponses. A la fin du jeu, vous pourrez les disposer dans le support plastique.
- 6 pions
- 6 cartes de jeu de même couleur que les pions
- 30 trophées
- Règle du jeu

La Jeune Chambre Economique de Lille a conçu PERDS PAS LE NORD pour valoriser le patrimoine culturel et économique de la Région Nord-Pas de Calais.

La Jeune Chambre Economique de Lille remercie vivement les lecteurs de la Voix du Nord qui lui ont envoyé les questions-réponses, ainsi que les personnes qui ont bien voulu les contrôler.

SPORTS : Comité Olympique  
Voix des Sports

HISTOIRE-GEOGRAPHIE : M. LAMBIN Jean-Michel,  
professeur d'histoire

ART ET LITTERATURE : M<sup>me</sup> GUGENHEIM,  
professeur de lettres

TRADITION : Bibliothèque municipale de Lille, M<sup>me</sup> TOURNEUR

ECONOMIE : Voix du Nord : M. FROISSART

### **A la Jeune Chambre Economique de Lille**

Jean-Noël BARDY  
Philippe CHANDEZE  
Henri-Roger GUGENHEIM  
Jean-Jacques HIRoux  
Patrick PECQUET  
Brigitte PETITDEMANGE  
Christophe de SACHY  
Jean-Pierre SCHIPMAN  
Patrick WOJANCZYK  
Odile ZIMMERMAN

ont participé activement à la réalisation de PERDS PAS LE NORD !

La Jeune Chambre Economique de Lille a confié la conception graphique et la fabrication de Perds pas le Nord à C.P.I.  
Création Publicitaire et Impression  
BP 337 - 59700 MARCQ-EN-BARCEUL.

Ce jeu a pu être réalisé grâce au concours  
du Conseil Régional du Nord-Pas de Calais  
et au soutien de 10 partenaires dynamiques.



**CORRECTION AUDITIVE**

- LILLE 20.54.08.32
- TOURCOING 20.70.13.93
- CAMBRAI 27.81.72.96



**CRÉATION PUBLICITAIRE  
IMPRESSION**



**avec le Nord  
Pas-de-Calais**



 **FRANCO BELGE**  
Quand on sait chauffer le Nord, on sait chauffer la France

**la Redoute** 



*Le Service  
notre ligne de conduite*



Transports en Commun de la Communauté Urbaine de Lille

**LA VOIX DU NORD**  
GRAND QUOTIDIEN D'INFORMATION