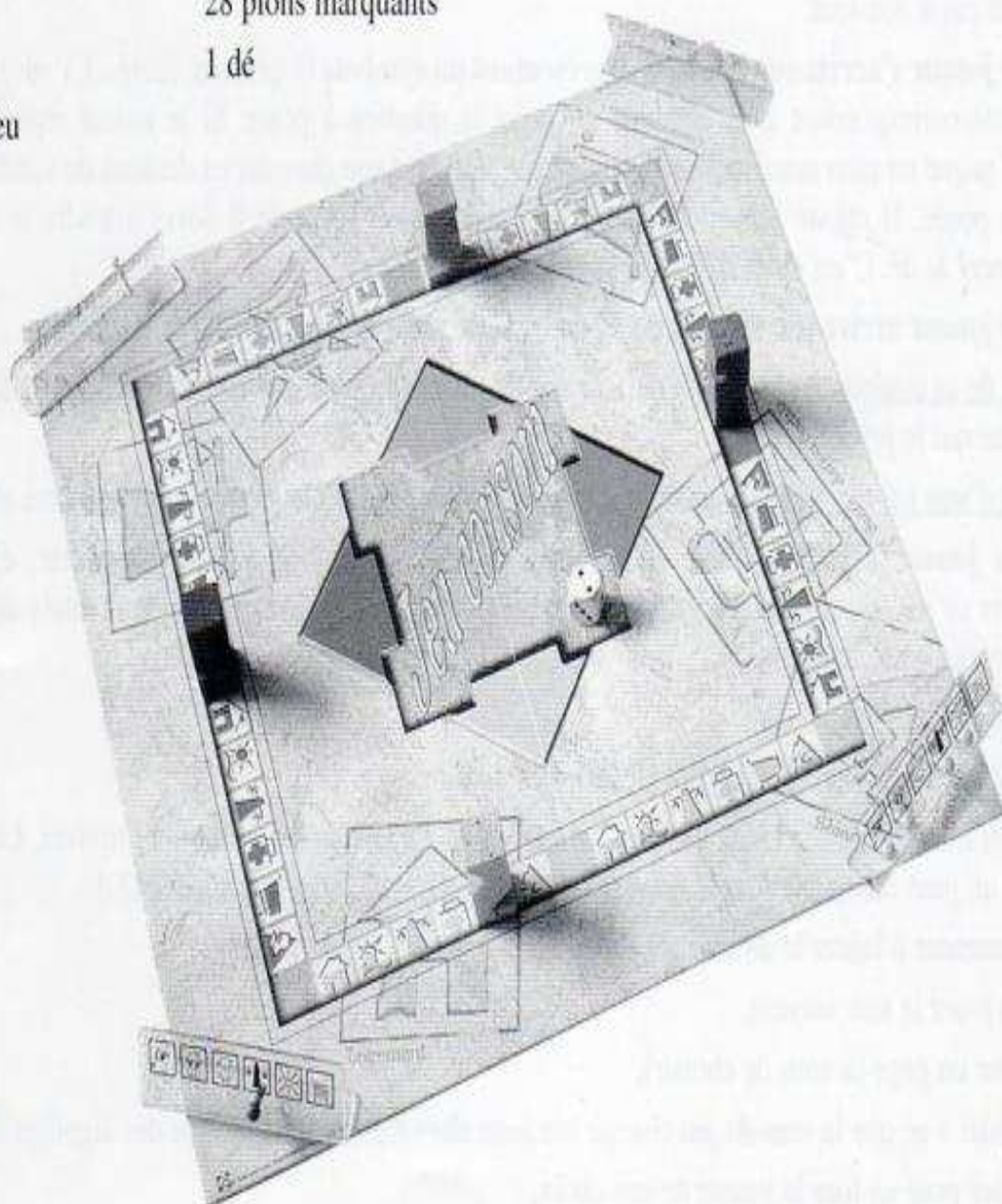


JEU CONSOM

Matériel

- 1 plateau de jeu
- 1 sabot de jeu comprenant : 600 cartes (soit 1200 questions)
 - 4 pions colorés
 - 4 chevalets
 - 28 pions marquants
 - 1 dé
- 1 règle du jeu



L'ensemble du jeu intitulé «jeu consom» est sous copyright «C1998 C.L.C.V jeu consom».
Jeu créé sur une idée originale de la C.L.C.V association de consommateur, design David BOURGEOIS

RÈGLE DU JEU

Le gagnant est, celui qui, le premier remplit son chevalet, pour ce faire, il doit répondre correctement à une question par domaine en respectant la règle énoncée ci-dessous.

Chaque joueur commence la partie de la case colorée, correspondant à la couleur du pion qu'il a choisi. Afin de déterminer qui débute la partie, les joueurs lancent le dé chacun à leur tour. Le joueur ayant fait le plus gros score commence à jouer.

Les joueurs doivent circuler dans le sens des aiguilles d'une montre. Pour ce faire, ils lancent le dé. Un joueur doit toujours avancer du nombre de points indiqué par le dé. On ne peut pas passer par dessus un autre pion. Il ne peut pas y avoir plusieurs pions colorés sur la même case. Si l'on ne peut avancer du nombre de points indiqués sur le dé, le joueur passe son tour.

Lorsque le joueur s'arrête sur une case représentant un symbole (logement, santé...), l'adversaire qui le précède tire une carte correspondant à ce domaine et choisit la question à poser. Si le joueur répond correctement à la question, il gagne un pion marquant de sa couleur, le place sur son chevalet en dessous du symbole correspondant à la question posée. Il rejoue immédiatement. Si la réponse est inexacte il devra attendre le tour suivant pour à nouveau lancer le dé. C'est alors au joueur suivant de jouer.

Lorsque le joueur arrive sur une des cases de couleur correspondant aux cases départ :

- S'il s'agit de sa couleur, il choisit le domaine qui lui plaît (ex : santé, logement...) et se fait poser une question par l'adversaire qui le précède.
- S'il s'agit d'une autre couleur, c'est le joueur qui possède cette couleur qui choisit le thème et pose la question.

Lorsque le joueur arrive sur une case vierge ; celle-ci est votre espace de liberté, elle vous permet de personnaliser ce jeu. Nous vous proposons de choisir une règle définitive pour toute la durée de la partie, à vous de faire fonctionner votre imagination.

Voici quelques exemples :

Le joueur qui atteint l'une des quatre cases vierges doit :

- faire un mime (métiers, animaux, personnages...). C'est aux autres joueurs de trouver. Le premier qui trouve gagne un pion marquant dans le domaine de son choix et c'est lui qui relance le dé.
- recommencer à lancer le dé sans répondre à une question,
- ne pas jouer le tour suivant,
- exécuter un gage (à vous de choisir),
- demander à ce que le sens du jeu change (on joue alors dans le sens inverse des aiguilles d'une montre),
- pénaliser pour un tour le joueur de son choix,
- etc...

La règle du jeu ne précise pas le temps donné pour répondre aux questions, c'est aux joueurs de décider du laps de temps qui leur convient. S'il y a plus de 4 joueurs, vous pouvez jouer par équipe.

BONNE CHANCE !