

# Le Globe-Trotter

Découvrez l'Europe avec Philippe de Dieuleveult

## Règles du jeu

### 1 - Composition du jeu

Le GLOBE-TROTTER comprend 300 fiches réparties dans des bacs.

Un jeu de cartes marquées : 1, 2 et 3 en noir et blanc.

Un jeu de cartes marquées : 1, 2 et 3 en rouge et blanc.

### 2 - Les fiches

Sur le recto des fiches est inscrite une question avec un choix de trois réponses.  
Sur le verso, la réponse (couleur jaune).

Dans le coin gauche de chaque fiche est inscrit un chiffre.

Ce chiffre indique l'importance de la question :

Question facile = 5 points.

Question moyenne = 10 points.

Question difficile = 15 points.

### 3 - Comment jouer ?

On désigne un meneur de jeu.

Celui-ci est chargé de marquer les points de chacun des joueurs.

Il distribue à chacun 6 cartes : 3 cartes en noir et blanc et 3 carte en rouge et blanc (cartes marquées 1, 2, 3).

Puis il fait glisser une fiche jusqu'au centre de la table, recto dessus, verso dessous, de façon à ce que tous les joueurs la voient.

Le meneur de jeu pose la question.

Les joueurs disposent de 30 secondes de réflexion.

Puis chacun dépose devant lui une carte marquée d'un chiffre, face dessous. S'il pense que la bonne réponse est la réponse n° 1, il dépose la carte n° 1; s'il pense que la bonne réponse est la n° 2 il dépose la carte n° 2; s'il pense que la bonne réponse est la n° 3, il dépose la carte n° 3.

Lorsque chacun des joueurs a déposé la carte face dessous (ou cachée), le meneur de jeu retourne la fiche et indique la bonne réponse.

Les joueurs retournent leur carte, et le meneur de jeu vérifie les réponses.

Avec les cartes en noir et blanc, le joueur ne prend pas de risque. En cas de bonne réponse, il marque le nombre de points qui est inscrit sur la fiche. En cas de mauvaise réponse, il ne marque aucun point.

Avec les cartes rouges, chaque joueur a la possibilité de DOUBLER ses points. En cas de bonne réponse, le joueur double les points qui sont inscrits sur la fiche. En cas de mauvaise réponse, le joueur est pénalisé du double des point inscrits sur la fiche.

Exemple : Question à 10 points. Pierre joue réponse n° 2 (carte rouge), Jacques réponse n° 1 (carte rouge); la bonne réponse est n° 2. Pierre marque + 20 points et Jacques - 20 points.

### 4 - Le vainqueur est celui qui totalise le plus grand nombre de points à l'issue du jeu.

Le jeu comporte 300 fiches. Les définitions sont face blanche. La réponse, face jaune.

C'est aux joueurs de déterminer avec combien de fiches ils désirent jouer.