

EN PASSANT PAR LA LORRAINE®



**JEU DE SOCIÉTÉ VENDU AU PROFIT DE L'ASSOCIATION
FRANÇAISE DE LUTTE CONTRE LA MUCOVISCIDOSE**

Chaque jour en France, un enfant naît atteint de mucoviscidose. Il s'agit de la plus fréquente des maladies génétiques, caractérisée par une malabsorption, une mal digestion, une insuffisance respiratoire. Pour soutenir l'AFLM région Lorraine : Mr Dominique Viry 5 rue du Vallon Fleuri
88200 St Etienne-Les-Remiremont. Tél. 29 62 05 50

Règle du Jeu

Le jeu se compose d'un sabot contenant 500 cartes questions-réponses, d'un tapis de jeu, de six pions de couleurs différentes, de deux dés, de six "supports-trophées" et de trente trophées.

Outre la case "Départ-Arrivée", le tapis de jeu est composé de deux sortes de cases :

- Les cases blanches "Surprise", au nombre de dix.
- Les cases couleurs, chaque couleur représentant les cinq catégories de questions proposées :
 - 10 cases bleues : Arts / Littérature / Tradition
 - 10 cases vertes : Géographie / Economie
 - 10 cases jaunes : Sports / Loisirs / Tourisme
 - 10 cases violettes : Histoire
 - 10 cases rouges : Monuments / Hommes célèbres

Au dos de chaque carte, trois éléments de réponse sont proposés, la bonne réponse figure en gras.

Deux variantes du jeu sont possibles :

- Les trois propositions de réponse sont énoncées, et le joueur doit choisir celle qui lui paraît la bonne.
- Pour les joueurs expérimentés ou érudits, ces trois éléments de réponse ne sont pas énoncés, le joueur doit trouver la bonne réponse de lui-même.

DEROULEMENT D'UNE PARTIE :

Chaque joueur choisit un pion et le "Support-trophée" de la même couleur. Tous les pions sont placés sur la case "Départ-Arrivée".

Le joueur effectuant le score le plus élevé au lancé de dés, débute la partie et relance les dés. Il avance dans la direction de son choix, d'autant de cases que le nombre indiqué par les dés.

- S'il tombe sur une case "Surprise", le concurrent situé à sa droite, tire une carte et lit à haute voix les indications placées en face du carré de couleur blanche. Le joueur exécute les instructions :

- soit il gagne ou perd un trophée,
 - soit il doit passer son tour,
 - soit il avance, recule ou relance les dés. Il ne perd pas la main et continue à jouer.
- S'il arrive sur une case de couleur, le concurrent situé à sa droite, tire une carte et lui pose la question de la couleur correspondante,
- Si le joueur ne répond pas correctement, c'est au tour du concurrent placé à sa gauche de lancer les dés et de jouer.
 - S'il répond correctement à la question, il gagne le trophée correspondant à la couleur de la question, le dépose sur son "support-trophée" et relance les dés. Même s'il possède déjà le trophée, il doit répondre à la question qui lui est posée.

REGLES GENERALES :

- Les cartes qui ont servi sont placées à la fin du sabot.
- On peut s'arrêter sur une case déjà occupée ou dépasser un concurrent.
- On ne peut en aucun cas reculer.
- Il ne peut être perdu un trophée sur une case surprise que si le joueur le possède déjà, et gagné s'il ne le possède pas.

POUR REMPORTE LA PARTIE :

Le gagnant est le joueur qui, possédant les cinq trophées, franchit le premier la case "Départ - Arrivée".

Pour deux joueurs et plus - à partir de 11 ans - ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois.
Modèle déposé INPI n°2148 (2 mai 1991)