

RÈGLE DU JEU

DECOUVRIR LA MOSELLE

LUDIX

PRESENTATION DU JEU

Ce jeu de société permet à chaque joueur de découvrir le département de la Moselle à travers plusieurs thèmes touristiques, grâce à trois circuits différents.

Chaque circuit est composé de 25 villes-étapes ou sites-étapes sur lesquels sont posées des questions. Les questions posées sont de plusieurs ordres se rapportant :

- à la ville ou au site-étape ;
- au terroir (*concernant un périmètre autour de la ville ou du site-étape*) ;
- départementales, voire régionales.

Remarque : La pédagogie et l'humour font partie intégrante du jeu, comme la véricité dans le fond et la forme.

DEFINITION DES CIRCUITS TOURISTIQUES

Architecture - Culture - Histoire :

- Architecture militaire, religieuse, civile...
- Musées - sites archéologiques...
- Les arts - les personnages célèbres...

Economie - Artisanat - Terroir :

- Tourisme industriel...
- Vie sociale et politique...
- Routes artisanales...
- Productions du terroir...

Gastronomie - Loisirs - Nature :

- Spécialités gastronomiques...
- Les lieux et sites de loisirs...
- Les activités sportives...
- Parcs, sites et visites du milieu naturel...

CONTENU DU JEU

- 1 plateau de jeu ;
- 1 règle de jeu ;
- 6 pions ;
- 1 dé touristique (6 faces) ;
- 540 fiches-étapes ;
- 80 billets comportant des points touristiques (valeurs 1 et 5)* ;
- 40 cartes "Chance - Malchance" ;

- 6 fiches descriptives (*synthèse du jeu*) .
- * 5 billets de 1 point peuvent s'échanger contre 1 billet de 5 points.

PREPARATION DU JEU

- Déplier le plateau de jeu ;
- Mélanger les cartes "Chance - Malchance" et les placer à portée de main (*face cachée*) ;
- Disposer les fiches-étapes (*ordre alphabétique*) près du plateau de jeu ;
- Chaque joueur choisit son circuit touristique (*pas plus de deux joueurs sur un même circuit*), son pion et sa fiche descriptive ;
- Nommer l'agent de voyage (*c'est le joueur qui sera chargé de gérer les billets touristiques*) ;
- Chaque joueur reçoit 3 billets touristiques (*de 1 point chacun*) ;
- Définir l'ordre de passage des joueurs.

DEROULEMENT DU JEU

1) Commencement du Jeu

Le premier joueur pose son pion sur la ville-étape de départ : METZ.

2) Villes-Etapes ou Sites-Etapes

- Chaque fois qu'un joueur arrive à une étape de son parcours, il doit répondre à une question inscrite sur la fiche-étape relative à celle-ci. C'est un adversaire qui lit la question et vérifie la teneur de la réponse (*les bonnes réponses sont en noir, les mauvaises en gris*) ;
- Si la réponse est exacte, le joueur reçoit 1 ou 3 points, selon le type de question (*voir fiche-question concernée*) ;
- Chacun évolue de la même façon.

Remarque : Il existe plusieurs type de réponses : 1 à 2 bonnes réponses ; vrai ou faux ; trouver l'erreur.

3) Déplacements

Après la ville-étape de départ : METZ, chaque joueur choisit :

- le sens de son circuit (*le même durant tout le jeu**) ;
- le type de déplacement, à savoir :
 - soit à pied ou à vélo (*voyage lent*), il se déplacera uniquement d'étape en étape ;
 - soit en voiture, train ou bateau (*voyage rapide*), il se déplacera selon les instructions fournies par le dé touristique (*voir fiche descriptive*) ;

** Remarque : On peut changer de circuit au bout d'un parcours de 10 étapes, dans n'importe quel sens.*

4) Cartes "Chance - Malchance"

Lors de sa progression, le joueur peut franchir des limites (territoriales) ou des frontières. Si tel est le cas, il pioche une carte "Chance - Malchance" et suit les instructions indiquées sur celle-ci, une fois arrivée à son étape. Lorsque toutes les cartes ont été utilisées, elles sont replacées près du plateau, après avoir été battues.

Remarque : Si deux joueurs choisissent le même circuit, il peut arriver qu'ils se retrouvent sur la même étape à n'importe quel moment du jeu ; ce fait n'altère en aucun cas la bonne marche du jeu.

But du jeu

Chaque joueur doit réunir un maximum de points touristiques, acquis, soit par les bonnes réponses apportées lors des déplacements d'étape en étape, soit lors des tirages des cartes "Chance".

Le Gagnant

Le jeu s'arrête dès que l'un des joueurs rejoint Metz, terminant ainsi son circuit. Mais le gagnant est celui qui a totalisé le plus de points en billets touristiques.

Ainsi, c'est celui qui aura ramené un maximum d'enrichissement personnel de ces vacances ou de son voyage touristique en Moselle.

Toutes photographies par le photographe CDT de la Moselle : Jean-Claude Kanny

Photographie de la Tour du Guet : Démo Photo

Plateau de Jeu : Virginie Barbaise

Autres Eléments, Graphismes et design : Société Archéon, 22 boulevard d'Alsace, 57070 Metz

"Découvrir la Moselle" est un jeu de la société Ludix © 1999, tous droits réservés.

Ludix, Technopole Metz 2000, 7 rue Chappe, 57070 Metz