

© 2008 HUCH & friends
www.huchandfriends.de

Auteurs / Auteurs:
Bernhard Lach, Uwe Rapp

Illustrations / Illustraties:
Volker Maas

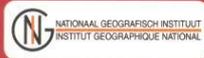
Adaption française:
Sophie Mendlewicz

Nederlandstalige aanpassingen:
Sarah Verhaeghe

Assistance rédactionnelle /
Assistent van de uitgeverij:
L'Institut géographique national (IGN) /
Nationaal Geografisch Instituut (NGI)

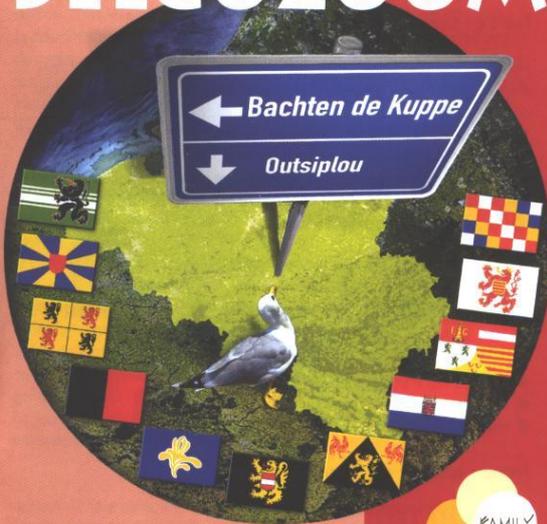


Distribué par /
Verdeeld door:
HODIN
Jan-Baptist Vinkstraat, 4
Guldendelle Park
B-3070 Kortenberg



BERNHARD LACH · UWE RAPP

BELGOZOOM



HOE GOED KEN JE BELGIË ?
CONNAISSEZ-VOUS
RÉELLEMENT LA BELGIQUE ?



BELGOZOOM

CONNAISSEZ-VOUS RÉELLEMENT LA BELGIQUE ?

Pour 2 à 6 joueurs à partir de 10 ans

Houte-si-Plout (Outsiplou) est un hameau belge! Mais savez-vous où il se trouve? Est-il situé à l'est ou à l'ouest de Bruxelles? Et où se situe le Mont de l'Enclus? Plutôt au nord ou au sud de Bruxelles? Si vous connaissez un tant soit peu la Belgique, vous n'éprouverez pas de difficulté à poser les cartes « localités » au bon endroit. Dans le cas contraire, vous n'avez plus qu'à espérer que les autres joueurs ne s'aperçoivent pas que vous posez les cartes à l'aveuglette! S'ils devaient découvrir la supercherie, il ne vous resterait plus qu'à être le plus persuasif possible! ...

CONTENU

- 200 cartes « Lieu »
(175 villes, villages ou communes
20 sites touristiques · 5 monts)
- 2 cartes « Stop »
- 1 carte « Direction »
- 35 jetons en bois



Prévoyez également du papier et des crayons.

BUT DU JEU

Il s'agit d'ordonner différents lieux sur la table selon leur situation géographique, en suivant un axe nord-sud ou est-ouest. Le joueur qui se trompe le moins tout en relevant le maximum d'erreurs chez ses adversaires, est récompensé par des jetons et gagne la partie.

2

PRÉPARATION

Mélangez bien les cartes « Lieu » et ordonnez-les de manière à ce que le nom du lieu soit visible, et les coordonnées et autres informations (au verso des cartes) soient cachées. Formez ensuite 3 paquets de 15 cartes chacun. La pile de cartes restantes est laissée de côté pour l'instant. Placez une carte « Stop » sur le premier paquet, puis empilez successivement dessus : le deuxième paquet, la seconde carte « Stop », puis enfin le troisième paquet de cartes « Lieu ». La pile ainsi formée est placée à portée de mains de tous les joueurs. Posez la carte « Direction » au centre de la table. Recouvrez-la ensuite avec la carte supérieure de la pile restée de côté : c'est la carte de départ. Chaque joueur reçoit 4 jetons. Les autres serviront plus tard.

LE JEU

Le plus jeune joueur commence. La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur pioche la carte supérieure de la pile et lit le nom du lieu à voix haute. Attention ! Aucun joueur ne doit voir les coordonnées au dos de la carte ! Il décide alors de placer cette carte selon l'axe est-ouest ou nord-sud. Comme seule la carte de départ est posée au début de la partie, le joueur ne possède que quatre possibilités pour poser sa carte : au-dessus de la carte de départ (au nord), au dessous (au sud), à gauche (à l'ouest) ou à droite (à l'est). Le joueur d'après pioche la carte suivante et décide s'il la place au-dessus, en-dessous, à gauche, à droite, **ou entre deux cartes déjà posées** ...



Attention : Une carte « Lieu » ne peut être placée que selon l'axe nord-sud ou est-ouest **passant par la carte de départ**. Au cours de la partie, les cartes forment une croix. Toute autre possibilité de pose est exclue.

3

DÉCOMPTE INTERMÉDIAIRE

Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que la première carte « Stop » apparaisse. Un décompte intermédiaire a lieu : **Tous les joueurs** doivent alors estimer combien de cartes actuelles de la croix sont **mal** placées. Chacun note secrètement son nombre. **Toutes** les cartes posées sont ensuite retournées et contrôlées.

Important: La vérification commence toujours à partir de la carte de départ. Les joueurs contrôlent, une par une, la position de chaque carte, selon les quatre points cardinaux (voir méthode ci-dessus). Toute carte **mal** placée est mise de côté. Toutes les cartes ainsi écartées sont comptées. Le joueur qui a trouvé le bon nombre gagne deux jetons de la réserve. Si aucun joueur n'a trouvé, celui qui s'en approche le plus gagne un jeton.

Et la partie continue ...

Toutes les cartes posées, y compris la carte de départ, sont retirées de la partie. Une nouvelle carte de départ est tirée de la pile des cartes laissées de côté au début et la partie continue, comme expliqué auparavant.

FIN DE LA PARTIE

Lorsque les 3 paquets de 15 cartes sont épuisés, un dernier décompte a lieu. La partie est alors terminée. Le vainqueur est le joueur qui possède le plus de jetons.

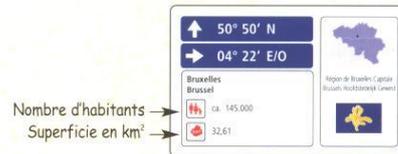
Conseil: Celui qui désire d'abord se familiariser avec le jeu, ou qui joue avec des enfants qui ne connaissent pas encore bien la position géographique de certains lieux, peut écartier certaines cartes « difficiles » avant de commencer.

Indication: Le nombre d'habitants et la superficie des lieux indiqués dans Belgozoom sont les données actuelles. Celles-ci évoluant sans cesse, elles peuvent varier légèrement selon les sources.

Chères joueuses, chers joueurs de BELGOZOOM,

Sur les cartes figurent également des informations sur le nombre d'habitants, la superficie et l'altitude du lieu. Vous pouvez également jouer avec ces données !

Vous pouvez ainsi classer les lieux, non plus selon leur longitude ou latitude, mais selon leur nombre d'habitants ou leur superficie. Dans ce cas, formez une ligne au lieu d'une croix, en plaçant les lieux de bas en haut, les plus petits lieux en bas et les plus grands en haut. Dans cette variante, les coordonnées ne servent pas. Comme dans la règle de base, il est possible de contester la position d'une carte et le décompte des points reste le même.



Nous tenons à remercier l'Institut géographique national de nous avoir aidé pour la réalisation de ce jeu.

L'Institut géographique national (IGN) créé en vertu de la loi du 8 juin 1976 est l'héritier d'une longue tradition scientifique et industrielle qui remonte à l'indépendance de la Belgique. En effet, le 26 janvier 1831, un décret du Gouvernement provisoire crée au sein du Ministère de la Guerre un DÉPÔT de la GUERRE et de la TOPOGRAPHIE (DLG) ayant comme mission « ... l'établissement et la fourniture de cartes pour l'ensemble des opérations militaires ... ».

L'IGN - héritier de la tradition scientifique de ses prédécesseurs en titre - ne se contente pas seulement de suivre l'évolution des techniques inhérentes à sa mission. Reprenant la devise « Fidélistissime ad optimum », il est plus que jamais au service de la Nation.