

France quiz junior

Règle de jeu

Contenu

250 cartes comprenant 80 cartes illustrées, 6 pions de jeu, 6 collecteurs de jetons, 6 jetons catégories par collecteur, 1 dé, 1 plateau de jeu.

But du jeu

En répondant correctement aux questions portant sur différents thèmes, vous pourrez placer les jetons sur votre collecteur. Après l'avoir complété, vous vous dirigerez vers la case finale. Si vous êtes le premier joueur à donner les bonnes réponses aux trois ultimes questions, vous gagnerez la partie !

Les Cartes questions

Les questions sur ces cartes portent sur six catégories :

- Tv, Films, Musique et People
- Sports et loisirs
- Richesses et sites de France
- Sciences et Vie de la Terre
- Hier et aujourd'hui
- Autour des mots et des livres

Chaque carte comprend une question correspondant à chaque catégorie (sauf pour les cartes illustrées).

A chaque question est associée une couleur figurant également sur le plateau de jeu (illustration 1). La réponse à la question figure au dos de la carte.

Les Cartes illustrées

Ces cartes comportent une illustration sur une face et sur l'autre face 6 questions à choix multiples concernant l'illustration. Plusieurs réponses sont proposées ; la réponse correcte est soulignée.

Avant de commencer à jouer, vous devrez vous mettre d'accord sur le niveau de réponse souhaité. Par exemple, lorsqu'il s'agit de donner le nom d'une personne, préciser si le nom de famille est suffisant.

Pour les plus jeunes joueurs et les questions les plus difficiles, vous pouvez « adapter » les réponses.

Préparation du jeu

Détachez très soigneusement les jetons des collecteurs et posez-les en pile sur la table. Distribuez un collecteur à chaque joueur. Mélangez et séparez les 80 Cartes illustrées et posez-les en pile, image visible. Mélangez et partagez les Cartes questions en deux paquets et placez-les sur la table face questions visibles. Chaque joueur choisit un pion de jeu et le pose sur l'une des cases situées aux quatre coins du plateau (illustration 2). Il peut y avoir plus d'un joueur arrêté sur une même case. Tous les joueurs lancent le dé, celui qui obtient le plus haut score commence à jouer. Puis le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement du jeu

A votre tour, lancez le dé et déplacez votre pion du nombre de cases correspondant, dans n'importe quel sens. Le joueur situé à votre gauche prend une carte sur le dessus de la pile et vous pose une question correspondant à la couleur de la case sur laquelle vous vous êtes arrêté. Il lit la question à voix haute (illustration 1).

Note ! Si vous êtes sur une des 4 cases situées en coin de plateau, voir le paragraphe concernant les cases **Coins de plateau**.

- **Si votre réponse est fausse**, ou si vous ne pouvez y répondre, le tour passe au joueur suivant.
- **Si votre réponse est correcte**, vous recevrez un jeton correspondant à la catégorie de la question posée. Vous placez le jeton gagné sur un des emplacements de votre collecteur, puis le tour passe au jour suivant.
- **Si votre réponse est correcte et si vous aviez déjà collecté un jeton de cette même catégorie**, relancez le dé, déplacez votre pion en conséquence et répondez à une

nouvelle question. Vous ne pouvez placer qu'un seul jeton de chaque catégorie dans votre collecteur. Vous pourrez continuer à jouer durant ce tour jusqu'à ce que votre réponse soit fautive ou jusqu'à ce que vous obteniez un jeton d'une nouvelle catégorie pour une bonne réponse. Puis le tour passe au joueur suivant.

Les coins de plateau

Si votre pion de jeu est arrêté sur une case d'un coin de plateau (illustration 2), vous devrez commencer par répondre correctement à une question d'une Carte illustrée, puis vous pourrez choisir d'après une Carte questions la catégorie sur laquelle vous souhaitez être interrogé. Le joueur situé à votre gauche pioche une Carte illustrée sur le dessus de la pile et lit à haute voix la question indiquée par le dé ainsi que les réponses correspondantes proposées.

- **Si votre réponse est correcte**, vous répondrez à une autre question d'une Carte questions. Vous en choisirez le thème puis procéderez comme dans « **Déroulement du jeu** ».
- **Si votre réponse est fautive**, le tour passe au joueur suivant.

Vers l'arrivée

Après avoir rempli votre collecteur avec vos 6 jetons de chaque catégorie, rendez-vous sur une case de votre choix située en coin de plateau. Il n'est pas nécessaire d'obtenir le nombre exact avec le dé pour arriver sur cette case.

Au tour suivant, vous vous dirigerez vers la case arrivée (illustration 3). Pour y parvenir, vous devrez franchir deux cases questions. Vous ne jouez plus avec le dé, vous répondez seulement aux questions dont les thèmes sont déterminés par les cases du plateau.

- **Si votre réponse est correcte**, vous pouvez déplacer votre pion de jeu sur la case suivante et au prochain tour vous répondrez à une question dont le thème est déterminé par la case du plateau.
- **Si votre réponse est fautive**, votre pion de jeu reste en place. Au tour suivant, vous répondrez à une question de la même catégorie.

Le gagnant

Après avoir répondu brillamment aux questions des deux dernières cases, vous pourrez avancer votre pion sur la case arrivée (illustration 3). Au tour suivant vous répondrez à une question. Le thème de la question sera choisi par le joueur situé à votre gauche mais il doit le faire avant de consulter les questions sur la carte.

- **Si votre réponse est correcte**, vous gagnez la partie !
- **Si votre réponse est fautive**, laissez votre pion sur cette case. Au tour suivant, vous répondrez à une question d'une autre catégorie, choisie par votre voisin de gauche.

Variantes

1. Vous ne jouez que sur les cases extérieures du plateau de jeu. Les joueurs reçoivent un jeton catégorie pour toute bonne réponse. Le jeu se termine lorsque tous les jetons catégories ont été collectés. Le joueur avec le plus de jetons gagne la partie.
2. Vous pouvez également jouer en équipes. Avant de commencer, décidez ensemble, si vous avez ou non, la possibilité de discuter entre membres d'une même équipe avant de répondre.

Que le meilleur gagne !