

10 VOOR TOPO 10 EN GÉO



Spelregels
Règles de Jeu

00482



code A1.

Les dés indiquent la (les) province(s) dans laquelle (lesquelles) il faudra découvrir le nom de la ville dissimulé. Si les dés indiquent E2, il faudra choisir une ville du Luxembourg. Dans le cas où il n'y a plus de jeton 'bus' sur cette partie de la carte, pas de chance, il faut passer son tour. Si on obtient une étoile sur l'un des dés, le joueur peut choisir une lettre parmi A, B, C, D ou E, qui associée au numéro indiqué sur l'autre dé, désigne une province.

Examinez les jetons 'bus' placés dans la province en question. Sélectionnez en un, prenez le pion 'bus' et dites : "Le bus s'arrête à...", puis citez le nom de la ville qui, d'après vous, est caché sous le jeton. Ne retirez pas encore ce jeton.

Les autres joueurs indiquent à l'aide de leurs cartes de vote si la réponse leur semble juste (1) ou fautive (2) en posant la carte correspondante, face cachée, sur la table.



(1)



(2)

Récompense

Le jeton 'bus' peut, maintenant, être retiré.

C'est une bonne réponse

- On retourne les cartes de vote. Les joueurs ayant estimé que votre réponse était fautive, vous remettent 1 euro. Les joueurs ayant estimé que votre réponse était juste, ne reçoivent rien. Si un joueur ne possède plus d'euro, il ne doit rien payer.
- Si vous avez choisi un nom de ville caché par un de vos jetons 'bus', vous recevez 1 euro de la banque. Par contre, si vous en avez choisi un caché par un jeton adverse (et que votre réponse est juste), vous recevez 3 euros de la banque. Le jeton 'bus' est retiré du jeu et rangé dans la boîte.

Vous vous êtes trompé de ville

- Retournez les cartes de vote. Les joueurs ayant estimé que votre réponse était juste, vous remettent 1 euro. Les joueurs ayant estimé que votre réponse était fautive, ne reçoivent rien.

Conseil important : Si, durant votre tour, il vous arrivait de ne pas connaître le nom de la ville à trouver, dépêchez-vous d'en inventer un en donnant l'impression d'être sûr de vous. Vous recevrez 1 euro de chaque joueur ayant cru à votre réponse.

- Reposez le jeton 'bus' sur le nom de la ville. Déposez 3 euros de la banque ainsi qu'un jeton 'stop' sur ce jeton 'bus'. Cette ville reste inaccessible jusqu'à ce que les 4 jetons 'stop' soient placés sur le plateau de jeu et que le prochain joueur donnant une réponse incorrecte ou ne pouvant pas répondre, prenne un de ces jetons 'stop' pour le déposer sur le nom de la ville dont il n'a pas su donner la bonne réponse. Le nom de la ville qui était recouvert d'un jeton 'stop' est à nouveau accessible et rapporte, maintenant, plus d'euros. Si un joueur donne à nouveau une mauvaise réponse pour cette ville, 3 euros supplémentaires viennent s'ajouter ainsi qu'un jeton 'stop'.

Remarque : S'il ne reste que des jetons 'stop' sur le plateau, les noms de villes correspondants deviennent accessibles.

Fin de la partie

La partie est terminée lorsque tous les noms de villes cachés ont été découverts.

Le joueur qui possède le plus d'euros est le vainqueur.

10 VOOR TOPO

Spel in 't kort:

Leer spelenderwijs de topografie van België en Europa.

De spelers krijgen allemaal een aantal afdekplaatjes en dekken daarmee plaatsnamen op het speelbord af. Later gooien ze om beurten met de dobbelstenen. Die dobbelstenen geven aan in welke provincie of groep landen je een afgedekte plaatsnaam moet noemen. De andere spelers geven door stemkaartjes aan of ze denken dat je antwoord goed of fout is. De spelers worden beloond met euro's.

Inhoud:

- 24 afdekplaatjes ('de busjes') in vier verschillende kleuren.
- 2 x 4 stemkaartjes
- Speelbord
- 2 dobbelstenen
- 1 houten autobus
- 4 blokkadekaartjes voor de bus
- euro's



wil zeggen ze leggen hun zes afdekplaatjes op zes plaatsnamen op het speelbord. Het moeten plaatsnamen zijn in de kleur van het gekozen niveau en iedere speler mag maar één plaatje per provincie (of landengroep op de kaart van Europa) leggen. Probeer goed te onthouden welke plaatsnamen je hebt afgedekt; maar lees ze niet hardop voor. Je legt de afdekplaatjes met de bus naar boven op het speelbord. Van de afdekplaatjes zijn de hoeken bij de voorkant van de bus zwart. Dit vormt een pijl. Leg de afdekplaatjes zo neer dat de plaatsnaam helemaal afgedekt is en de punt van deze pijl naar de stip wijst. De stip moet zo veel mogelijk vrijblijven. Het kan zijn dat de bus hierdoor gedraaid of zelfs op zijn kop komt te liggen.



Leg het afdekplaatje zo neer dat de plaatsnaam is afgedekt en de punt van de pijl naar de stip wijst

Vorbereiding:

Leg het speelbord op tafel. Iedere speler krijgt 6 afdekfiches van één kleur, twee stemkaartjes van dezelfde kleur en 5 euro. De overige euro's en de 4 blokkadekaartjes worden klaargelegd.

Beslis eerst op welk niveau je wilt spelen: de grotere plaatsen zijn rood en de kleinere (dus moeilijker) plaatsen zijn groen; spelers die héél goed zijn, kunnen zelfs de kleine dorpjes mee laten doen.

Plaatsnamen afdekken

Alle spelers dekken zes plaatsnamen af, dat

Het spel:

Als alle spelers hun afdekplaatjes hebben neergelegd, beslis je wie er mag beginnen. Deze speler krijgt de bus en de twee dobbelstenen. Hij gooit de twee stenen. Zoals je op het speelbord kunt zien heeft iedere provincie een code: West-Vlaanderen is bijvoorbeeld A1 enzovoort.

De worp van de dobbelsteen geeft aan in welke provincie(s) je een afdekplaatje moet kiezen. Als je E2 hebt gooid moet je een

afdekplaatje uit Luxemburg kiezen. Als daar geen afdekplaatje (meer) ligt, heb je pech gehad en is je beurt voorbij. Als je daarentegen een ster hebt gegooid, heb je geluk gehad en mag je de letter zelf kiezen: A, B, C of D of E. Je combineert de gekozen letter met het resultaat van de andere dobbelsteen en uit die provincie kies je een afdekplaatje.

Je kijkt welke afdekplaatjes er in de provincie liggen, die jij hebt gegooid. Je kiest er één, neemt de bus en zegt: "De bus stopt in" waarbij je de naam van de plaats laat volgen die volgens jou onder het afdekplaatje staat. Laat het afdekplaatje nog even liggen!

Alle andere spelers laten met behulp van hun twee stemkaartjes zien of ze denken dat je de goede plaatsnaam hebt genoemd of niet. Als ze denken dat de plaatsnaam die werd genoemd de juiste is dan leggen ze dit kaartje (1) dicht op tafel en als ze denken dat het antwoord fout is dan leggen ze dit kaartje (2) dicht op tafel.



(1)



(2)

De uitbetaling:

En dan mag het afdekplaatje eraf!

Je hebt de juiste plaatsnaam genoemd.

- Draai de stemkaartjes om. Alle spelers die hebben aangegeven dat jouw antwoord fout was, betalen 1 euro aan jou. De spelers die hebben aangegeven dat je antwoord goed was, ontvangen niets. Mocht een speler geen euro meer hebben, dan hoeft hij niet te betalen.
- Als je een plaatsnaam hebt gekozen die was afgedekt met een 'busje' van jezelf, dan ontvang je 1 euro van de bank. Maar als je er een hebt gekozen (en goed hebt geantwoord) met een 'busje' van een andere speler, dan ontvang je drie euro's van de bank. De busjes gaan terug in de doos.

- Draai de stemkaartjes om. Alle spelers die hebben aangegeven dat jouw antwoord goed was, betalen jou 1 euro. De spelers die hebben aangegeven dat je antwoord fout is, ontvangen niets.

Belangrijke tip: als je een plaatsnaam moet noemen en je hebt geen idee welke het is, verzin er dan een en doe alsof je heel erg zeker bent. Van alle spelers die denken dat je de juiste plaats noemt, krijg je namelijk een euro.

- Leg het busje weer op de plaatsnaam. Leg er drie euro van de bank bij. Leg er ook een blokkadekaartje bij. Deze plaatsnaam blijft hierdoor geblokkeerd totdat de vier blokkadekaartjes op deze manier op het speelbord zijn gekomen en een volgende speler een plaatsnaam niet of fout benoemt. Dan kiest hij een blokkadebordje dat al op het bord ligt en legt dit bij de zojuist niet of fout beantwoorde plaats. De plaats waarbij het lag is nu 'vrij' en natuurlijk aantrekkelijk omdat er veel euro's te verdienen zijn. Als een speler de plaats opnieuw fout benoemt, dan komt er weer drie euro en een blokkadekaartje bij.

Einde van het spel:

Als er alleen nog maar blokkadekaartjes op het bord liggen (en dus geen 'gewone' afdekplaatjes meer), mogen deze wel gekozen worden. Ook als er blokkadekaartjes naast het bord liggen.

Het spel is afgelopen als alle afdekplaatjes én de blokkadekaartjes van het bord zijn. De spelers tellen vervolgens hun geld. Wie de meeste euro's heeft, is de winnaar.

10 EN GÉO

Principe du jeu

Apprendre la géographie de la Belgique et de l'Europe tout en s'amusant.

Avant de commencer, les joueurs dissimulent certains noms de villes inscrits sur les cartes géographiques, à l'aide de jetons 'bus'. A tour de rôle, les joueurs lancent les dés afin de déterminer la province ou le groupe de pays dans lequel ils doivent trouver le nom de la ville caché. À l'aide de leurs cartes de vote, les autres participants indiquent si la réponse leur semble juste ou fausse. Les joueurs sont récompensés en euros.

Matériel

- 24 jetons 'bus' (rectangulaires) de quatre couleurs différentes
- 2 x 4 cartes de vote
- Plateau de jeu
- 2 dés
- 1 pion 'bus' en bois
- 4 jetons 'stop'
- des euros



Cacher les noms de villes

Chaque joueur cache 6 noms de villes. C'est à dire qu'il dépose ses 6 jetons 'bus' sur 6 noms de villes du plateau de jeu. Les villes choisies doivent être de la couleur du niveau de difficulté déterminé en début de partie. Chaque joueur n'a le droit de choisir qu'un seul nom par province (ou par groupe de pays pour la carte de l'Europe). Il est donc important pour un joueur de mémoriser les villes qu'il vient de cacher sans pour autant les lire à haute voix. Les jetons 'bus' sont placés sur le plateau de telle sorte que la face sur laquelle est représenté le bus soit visible. L'avant du bus présent sur les jetons est noir et en forme de flèche. Posez les jetons 'bus' de manière à cacher totalement le nom de la ville, en veillant à ce que la pointe de la flèche désigne le rond de couleur correspondant. Ce rond doit rester le plus dégagé possible.



Posez le jeton 'bus' de manière à cacher le nom de la ville, en veillant à ce que la pointe de la flèche désigne le rond de couleur.

Préparation

Placez le plateau de jeu sur la table. Chaque joueur reçoit 6 jetons 'bus' d'une couleur, 2 cartes de vote de couleur identique et 5 euros. Les autres euros ainsi que les 4 jetons 'stop' restants sont mis de côté, prêts à être utilisés. Il est nécessaire de choisir le niveau de difficulté avant de commencer à jouer : les grandes villes sont en rouge et les villes de taille moindre (donc plus difficiles à trouver) sont en vert. Les joueurs peuvent également tenir compte des villages.

Déroulement du jeu

Lorsque les participants ont fini de placer leurs jetons 'bus', un des joueurs est désigné pour commencer. Il reçoit le pion 'bus' ainsi que les 2 dés. Il lance les dés. Comme on peut le voir sur la carte, chaque province possède un code : par exemple, la Flandre Occidentale a pour

Opgelet: wegens de kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.

Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments de petites dimensions pouvant être absorbés.

© 2002 Jumbo International, Amsterdam.

www.jumbo.nl

