

FRANCE QUIZ VOYAGE

12+ ans
2-6 joueurs
30+ minutes

Contenu

100 cartes, 2 dés catégories, un crayon et un bloc de scores

Principe de jeu

En répondant correctement aux questions, vous pourrez cocher les cercles correspondant aux thèmes sur la pyramide de votre fiche de scores. Soyez le premier à obtenir 5 cercles cochés sur un côté de votre pyramide. Répondez correctement à la dernière question et gagnez la partie !

Préparation

Chaque joueur choisit une pyramide sur sa fiche de scores et écrit son nom dans le cadre en dessous. Les cartes sont mélangées et placées en pile au milieu des joueurs, faces questions visibles.

Les cartes

Sur chaque face d'une carte figurent 6 questions relatives à l'un des thèmes suivants :

- Géographie
- Histoire et faits divers
- Richesses du terroir
- Patrimoine artistique et scientifique
- Sports, Loisirs, Tourisme
- Littérature et Langue française

Les réponses correctes figurent au dos des cartes. A chaque thème correspond une couleur qui précède les questions et les réponses, couleurs également représentées sur les cercles de la pyramide de la fiche des scores.

Comment jouer?

Avant de commencer à jouer, les joueurs se mettent d'accord sur la précision des réponses à donner : par exemple, si la question concerne un nom, il s'agit de savoir si le nom de famille est une réponse suffisante.

Le plus jeune joueur commence. A votre tour, lancez les deux dés et choisissez une des couleurs indiquées par le dé. Si les deux dés indiquent la même couleur, vous pouvez choisir le thème sur lequel vous serez interrogé.

Le joueur situé à votre gauche prend une carte sur le dessus de la pile et lit la question du thème à haute voix.

- Si votre réponse est **fausse**, ou si vous ne connaissez pas la réponse, votre tour prend fin.
- Si votre réponse est **correcte**, vous pouvez cocher n'importe quel cercle correspondant à votre thème sur votre pyramide de scores.

Puis le joueur situé à votre gauche continue à jouer en lançant les dés, etc...

Note ! Si les deux dés indiquent des thèmes déjà cochés sur votre pyramide de scores, choisissez un des autres thèmes et tentez de répondre à la question.

- Si votre réponse est **correcte**, vous pouvez relancer le dé et répondre à une nouvelle question.
- Si votre réponse est **fausse**, vous passez votre tour.

L'ultime question et le vainqueur

Lorsque vous aurez coché 5 cercles sur un côté de votre pyramide, vous pourrez, au prochain tour, répondre à l'ultime question pour gagner la partie. La question est lue sur la carte du dessus de la pile comme d'habitude ; le thème qui sera choisi sera celui qui manque parmi les cercles déjà cochés sur un des côtés de votre pyramide.

- Si votre réponse est **fausse**, tentez de répondre correctement au prochain tour.
- Si votre réponse est **correcte**, vous gagnez la partie !

Règle en bref

Lancez les deux dés et répondez à la question correspondant à l'une des couleurs de thèmes indiquée par un dé (si les deux dés indiquent la même couleur, vous pouvez choisir le thème).

- **Réponse fausse**, votre tour prend fin.
- **Réponse correcte**, cochez un cercle correspondant à votre thème sur votre pyramide de scores. Le tour passe au joueur suivant.
- Si vous avez déjà coché tous les cercles correspondant à ce thème, choisissez un des autres thèmes et répondez à la question.
 - **Réponse correcte**, relancez le dé, répondez à une nouvelle question, etc...
 - **Réponse fausse**, votre tour prend fin.

Lorsque vous aurez coché 5 cercles sur un côté de votre pyramide, vous pourrez répondre à l'ultime question (celle qui manque parmi les cercles déjà cochés sur un des côtés de votre pyramide).

- **Réponse fausse**, recommencez au tour suivant.
- **Réponse correcte**, vous avez gagné la partie !