

TOUR DE FRANCE DES REGIONS

Composition du jeu

- 1 plateau de jeu magnétique en bois
- 27 cartes magnétiques à disposer sur le pourtour du jeu
- 1 puzzle magnétique de 27 pièces (représentant les régions de France)
- 1 dé
- 4 pions
- 27 cartes des régions sur lesquelles sont posées trois questions par région

Préparation du jeu

Se munir d'un papier et d'un crayon pour marquer les points de chaque joueur.
On place les cartes régions au hasard sur le pourtour du jeu dans les cases prévues.
Tous les joueurs se placent sur la case départ.

Règle du jeu

Le plus jeune joueur commence. Il lance le dé et avance du nombre de cases indiquées dans le sens des aiguilles d'une montre. Au fur et à mesure que l'on tombe sur les régions, on retire les cartes sur le pourtour et on place les pièces du puzzle sur la France centrale.

On peut jouer de façon classique en tournant sur le plateau jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de carte à prendre ou, on peut décider de ne jouer que sur les régions restantes sur le plateau. C'est-à-dire que l'on ne passe pas sur les cases où il n'y a plus de carte. Ce qui raccourcit la durée du jeu.

Le but du jeu est de reconstituer la France au centre du plateau. Celui qui a le plus de points lorsque la carte de France est totalement reconstituée a gagné

Pour marquer des points, il faut répondre aux questions correspondantes aux différentes régions. Il y a 3 questions par région qui valent de 1 à 3 points selon la difficulté. On tente en premier lieu de répondre à la question à 3 points. Si on n'y parvient pas on tente celle à 2 points puis à 1 point.

Chacun note ses points de la façon suivante : 1 point pour la carte de la région + les points de la question à laquelle on a su répondre. Pour les plus petits on ne pose pas les questions, mais on compte le nombre de cartes gagnées par chacun. A la fin de la partie chacun compte ses points. Le vainqueur est celui qui en a le plus.

Sur le plateau il y a des cases permanentes sur lesquelles il faut passer et exécuter ce qui est demandé :

- Valise : case départ
- Panneau "ouest" ; tu es perdu passe le prochain tour
- Pompe à essence : tu n'as plus d'essence, il faut faire un 6 pour repartir. Au bout de trois essais ratés, tu repars tout de même
- Nuage : donne 2 cartes "région" à ton adversaire de droite.
- Soleil : rejoue
- Stop : Retourne à la pompe à essence et suis les instructions de cette case.
- Sac à dos : prends la région de ton choix et essaie de répondre aux questions correspondantes.
- Dés : rejoue
- Boussole : tu as perdu ta boussole, donne 1 région à ton adversaire de gauche.