

RÈGLES DU JEU

BUT DU JEU :

Être le premier à atteindre 3 000 points (500 points pour les enfants) grâce à ses paris audacieux.

DÉFINITION :

Le site est défini au sens large. Ce peut être un monument, un lieu.
Toutes les cartes (Novice, Erudit, Expert) comportent 3 thèmes :
Histoire et Art, Géographie et Nature, Département et Anecdote.

CONTENU :

- 1 carte de France numérotée avec un numéro par site.
- 300 cartes Novices – (mise 50 points) QCM
- 300 cartes Erudits - (mise 200 points) QCM
- 300 cartes Experts - (mise 500 points) pas de QCM
- 1 livre réponses (216 pages) comprenant 1 règle du jeu, 1 lexique des départements et 5 jeux flash.
- 6 pions

PRÉPARATION :

- En fonction du nombre de joueurs, vous jouerez seul ou en équipe. (Il est intéressant de mélanger les enfants, les adolescents, les adultes)
- C'est le plus jeune joueur qui commence.
- Vous tournerez dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Chaque joueur sera tour à tour joueur du casino pour accumuler des points puis juge arbitre pour laisser les autres joueurs tenter leur chance.
- Pour rendre le jeu plus dynamique, vous pouvez mettre une limite de temps par tour de jeux de 1 minute.

RÈGLE DE DÉCOMPTE DES POINTS :

Au cours du jeu, il est possible de gagner des points de trois façons différentes :

- À la lecture de votre carte (de 0 à 100) : vous pouvez déjà gagner « des points de localisation » si vous trouvez la région, le département, le numéro de département, la préfecture où se situe le «site ou joyau ».
- Une bonne réponse rapporte 10 points, 3 bonnes réponses rapportent 50 pts, 4 bonnes réponses rapportent 100 pts.

- Lors des phases de pari (de 0 à 500) : miser sur vos chances de répondre aux questions en fonction de la difficulté des questions : Novice 50, Erudit 200 ou Expert 500. Il faut minimum 2 bonnes réponses pour remporter son pari.
- Lors de la phase de surenchère (de 50 à 500) : si le joueur du tour rate son pari, un des adversaires (celui qui lève la main le premier) peut miser à son tour pour tenter de répondre. S'il réussit, il remporte le gain (les points de la carte), s'il échoue, la mise de son pari revient au joueur du tour. Il faut 2 bonnes réponses également pour remporter le gain.

TOUR DE JEU :

- Le joueur parie sur ses chances de réussite en choisissant la difficulté des questions (Novice, Erudit, Expert) et pioche une carte.
- Le joueur essaie de gagner les « points de localisation »
- Le joueur essaie de répondre à au moins deux questions et c'est le juge arbitre (celui qui vient de jouer prend le rôle de juge) qui vérifie les réponses dans le livre de réponse
- Si le pari est réussi, le joueur empoche les points correspondants et un nouveau tour commence
- Si le pari est raté, le joueur le plus rapide peut surenchérir, s'il réussit, il remporte le gain (les points de la carte), s'il échoue, la mise de son pari revient au joueur du tour.

Nota : Tous les joueurs ayant 3 bonnes réponses doublent leurs gains.

CONSEILS :

- Notez les points sur un papier comme à la belotte.
- En fonction de votre temps de jeu, vous pouvez décider de fixer un nombre de cartes « site » à gagner ou un nombre de points ou un nombre de points définis sans aller jusqu'à 3000.
- **Nota** important : pour rythmer le jeu vous pourrez ne lire dans le livre que les réponses en gras (2 phrases maximum)
- Les deux phrases complémentaires en caractères non gras seront à lire en fonction de la curiosité des joueurs et des « bijoux » traités.