

FRENCH TOUR

RÈGLES DU JEU

Un tour de France inoubliable en 66 étapes.

Découvrez la diversité de ses paysages, de ses monuments, la richesse de son histoire, ses curiosités, ses spécialités, et beaucoup d'autres choses.

Chaque thème est présenté par une illustration reproduite sur 2 cartes, et par une courte description pour retenir l'essentiel du thème.

Amusez-vous à retrouver sur la carte de France un détail de chaque tableau et apprenez ainsi la localisation du thème.

But du jeu : remportez un maximum de points en rassemblant vos paires et en retrouvant les emplacements sur la carte de France.

Votre destination : la France !

Contenu la boîte :

2 paquets de 68 cartes

1 carte de France / règle du jeu

À partir de 7 ans

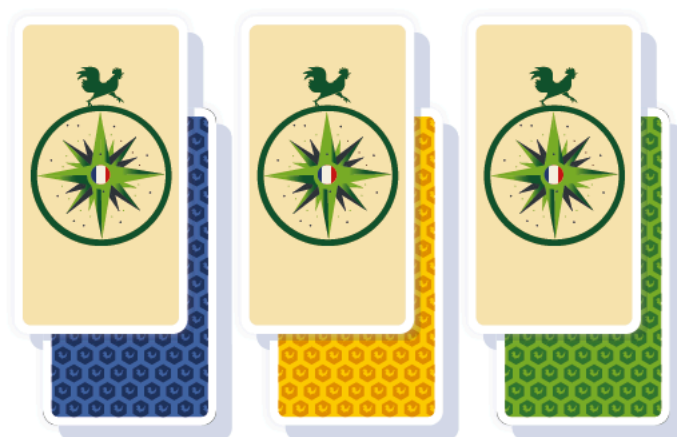
De 2 à 6 joueurs

Durée de la partie : 20 min

PRÉPARATION

Ouvrir les 2 paquets de cartes.

Regrouper les cartes de manière à former 3 paquets de jeu homogènes, en suivant les codes couleurs situés au dos des cartes. Chaque paquet contient 22 paires et 1 carte « intrus ».



Placer les 3 paquets dans un sachet, pour qu'ils ne se mélangent pas.

À chaque nouvelle partie, choisissez l'un des 3 paquets.

LE JEU

▣ PREMIÈRE PHASE DE JEU

Le jeu utilise la règle du Mistigri



1 Choisir l'un des 3 jeux de 45 cartes.

- 2 Mélangier et distribuer toutes les cartes du paquet.
- 3 Les joueurs recherchent d'abord dans leur jeu, les paires de cartes d'un même thème. Ils les retirent et les placent devant eux, face visible.
- 4 Le joueur situé à la droite du donneur présente son jeu de cartes caché à son voisin de droite qui choisit une carte au hasard. Il prend la carte sans la montrer et l'intègre à son jeu. Si cette nouvelle carte crée une paire avec l'autre carte du même thème, il la sort de son jeu et la pose devant lui. Puis à son tour il présente son jeu caché à son voisin.
- 5 La partie continue ainsi jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une seule carte : l'intrus représenté par la rose des vents.
- 6 Les joueurs comptent alors 1 point par paire de cartes. Le dernier joueur à posséder la rose des vents retire 2 points à son score.
- 7 Les joueurs gardent les paires qu'ils ont gagnées devant eux, face visible.

► SECONDE PHASE DE JEU

Le jeu utilise la règle du « Recherche et trouve ».

Déplier la carte de France.

La seconde phase de jeu se joue :

- en 5 tours pour 2 joueurs,
 - en 3 tours pour 3 joueurs et plus.
- 1 Le joueur qui a gagné le plus de points lors de la première partie commence. C'est le joueur A.
 - 2 Le joueur situé à sa droite est le joueur B. Il choisit une paire de cartes dans le jeu du joueur A et le défi de la situer en France.

- 3 Le joueur A doit alors lire à voix haute le thème et retrouver en 20 secondes maximum le détail de la paire situé sur la carte de France. On mesure le temps à l'aide d'une montre ou d'un smartphone.

Exemple : Marseille.

Le détail à retrouver sur la carte de France est la statue de Notre-Dame de la Garde.



Attention : de nombreux détails n'appartenant pas aux thèmes se sont glissés dans la carte !

- 4 Si le joueur A parvient à trouver l'emplacement du dessin sur la carte dans les temps, il gagne 1 point supplémentaire et pose la paire devant lui. S'il échoue, il donne la paire au joueur B.
- 5 La partie continue : le joueur B fait piocher une paire à son voisin de droite, le joueur C, etc.

Le joueur qui comptabilise le plus grand nombre de points en additionnant la première phase et la seconde gagne la partie.

Cas particulier : si au début de la seconde partie un joueur possède moins de 3 paires, un autre joueur lui donne une de ses paires de cartes, sans perdre de points.