

Règle du jeu

Contenu du jeu

- Une planche de jeu
- 500 cartes "questions-réponses"
- 34 cartes jokers
- 330 photos couleur touristiques
- 100 photos couleur d'événements
- 5 personnages sur socle
- 30 fiches recettes
- le trophée "**BEL-PARTY**"
- une règle du jeu

Chacune des dix provinces et Bruxelles-Capitale sont illustrés par 30 photos touristiques.

Chaque "événement" folklorique ou traditionnel est représenté par 5 photos folkloriques.
(différenciées des premières par la présence, sur un de leur angle, d'un petit masque).

Préparation de la boîte avant la partie de jeu.

Ranger le "trophée" et les 5 petits touristes avec leur socle dans la cavité **A**.

Placer dans la cavité **B** les 375 cartes questions-réponses "**jeunes**", de **couleur bleue**, en y intercalant judicieusement les 24 cartes jokers (12 "ballons" et 12 "agents de police") de couleur bleue également.

Placer dans la cavité **C** les 125 cartes questions-réponses "**plus jeunes**", de **couleur verte**, et y intercaler de même les 10 cartes jokers (5 "ballons" et 5 "agents de police") de couleur verte.

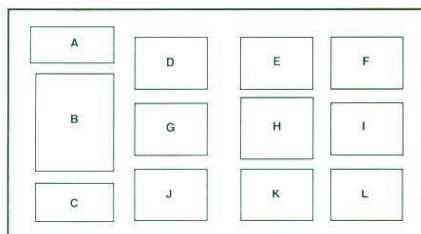
Dans la cavité **D** les 10 photos-folklore de la région de Bruxelles-Capitale et les 40 photos-folklore de la région flamande.

Dans la cavité **E** les 50 photos-folklore de la région wallonne.

Dans la cavité **F** les 30 photos touristiques de la région de Bruxelles-Capitale.

Dans chacune des cavités **G – I – J – K – L**, grouper les photos de deux provinces, soit 2 x 30 photos.

La cavité **H** contiendra les 30 cartes-recettes.



BEL-PARTY®

Cinq touristes, nos plus proches voisins (l'Anglais, l'Allemand, le Français, le Luxembourgeois et la petite Hollandaise), valises à la main ou sac au dos, prennent à Bruxelles le départ du rallye "**BEL-PARTY**".

Ils sont tous désireux de connaître ce beau petit pays et sa culture, de vivre son folklore et même de goûter à la cuisine de son terroir.

Lequel d'entre eux gagnera le superbe trophée du rallye BEL-PARTY ?

Déroulement du jeu

Chacun des joueurs choisit au départ de jouer "**jeune**" (cartes bleues) ou "**plus jeune**" (cartes vertes). Il restera obligatoirement dans cette catégorie jusqu'à la fin du jeu.

Chacun s'est choisi aussi une nationalité d'emprunt en prenant un des cinq petits personnages comme pion de jeu. Il peut alors s'élancer à la découverte du pays.

Dès que le nombre de joueurs dépasse cinq, il faut jouer en équipes de deux.

Tous les joueurs se placent sur Bruxelles, case départ.

Un premier joueur s'avance sur une ville voisine de Bruxelles, pour autant qu'elle lui soit reliée par une route directe. Il tire alors une carte "questions-réponses" dans la catégorie choisie.

S'il répond correctement à **une** des trois questions que lui propose cette carte, il pourra choisir

- une photo touristique de cette ville ou de la région de cette ville
 - ou une photo folklorique d'un "événement" de cette ville
 - ou encore une carte-recette,
- suivant ce que cette ville peut lui proposer.




S'il n'a pu répondre correctement à **une** des questions – il a droit à un seul essai, pour une seule question – il ne recevra rien du tout.

Les petits caractères dans les réponses des "questions-réponses" sont là à titre informatif.

Les gros caractères suffisent pour la réponse souhaitée.

Chacun des joueurs voyage alors à son tour, avance d'une ville, tire une question et, comme le premier joueur, reçoit ou ne reçoit pas de photo (ou de carte-recette).

A chaque tour, on avance d'office d'une ville , et si l'on a répondu correctement, on reçoit sa gratification :

- Si la ville est marquée d'un point rouge, le joueur aura l'occasion de la découvrir et d'emporter une **photo touristique** de cette ville ou de la région de cette ville.
-  Si la ville est marquée d'un point vert et d'un *masque*, il participera là à un événement folklorique ou traditionnel et aura l'occasion – toujours s'il a bien répondu à une des questions – d'emporter une **photo folklorique** de cet événement.
-  Si la ville est marquée d'un point rouge et d'un *masque*, il aura – toujours en cas de réussite d'une question – le choix entre une **photo touristique** de la ville ou de sa région, et une **photo folklorique** de l'événement qu'elle lui offre de vivre.
-  Si la ville est marquée d'une *toque de cuisinier*, il pourra y glaner une **carte-recette**.
- Bruxelles offrira à ses visiteurs **photo touristique** ou **photo folklorique**.

On voyagera

- * **par route** : on va d'une ville à la suivante, par la route qui les relie entre elles. On ne peut "sauter" une ville.
- * **par fleuve** : on peut aller d'une ville vers celle qui la précède ou qui la suit sur la Meuse ou sur l'Escaut.
- * **par air** : on peut aller d'une ville avec aéroport vers n'importe quelle autre ville qui en possède un aussi.

Petites règles de bonne marche :

- On ne peut jamais se trouver à deux sur une même ville.
- On ne peut obtenir qu'une seule photo ou fiche-recette par séjour dans une ville, même si celle-ci offre tourisme, folklore ou gastronomie.
- On ne peut jamais passer deux tours sur la même ville : il faut toujours être en marche et découvrir de nouveaux horizons. Le temps presse : n'oubliez pas qu'il s'agit ici d'un rallye ! Et tant pis pour les photos non prises !
On peut cependant quitter une ville et y revenir dans un tour suivant.
- Exception faite pour Bruxelles où l'on pourra, capitale oblige, faire des séjours plus prolongés et, à chaque tour passé dans la ville, y glaner toute photo touristique ou folklorique souhaitée.

Cartes "malchance"



Le joueur qui tire en place d'une question-réponse un "agent de police", s'est vu siffler par lui pour non respect des règles de bonne conduite routière.

Il est renvoyé dans son pays d'origine, au poste frontière. Chacun des cinq postes frontières est représenté ici par le drapeau du pays correspondant.

Il pourra au tour suivant revenir en Belgique, à la première ville reliée par route directe - maritime ou terrestre - à ce poste frontière.

Cartes "chance"



L'heureux joueur qui tire en place d'une question-réponse une carte "ballon" pourra se rendre directement sur une ville de son choix.

Il tirera alors une autre question et s'il y répond correctement, recevra photo ou fiche-recette. Quel temps précieux gagné !

Aéroport



Lorsqu'on arrive sur une ville avec aéroport, comme pour les autres villes, on tire une question, on reçoit ou non une photo.

Mais au tour suivant, on peut prendre l'avion et rejoindre n'importe quelle autre ville qui possède son aéroport. Un détour en vaut parfois la peine ! Attention cependant : si l'on peut prendre l'avion autant de fois que l'on veut au cours du jeu, on ne peut le prendre deux fois en suivant !

Séjour gastronomique



Vous avez tellement sympathisé avec l'aubergiste d'une des villes qui arborent une toque de chef coq qu'il vous a glissé à l'oreille un de ses secrets culinaires. Mais le savoir-faire se paie ! Vous devrez gagner vos chevrons de cuisinier et pouvoir en fin de parcours épater tous vos amis en leur expliquant correctement une des savoureuses recettes de notre terroir.

Les joueurs qui ont choisi au départ la catégorie "jeunes" (cartes bleues) devront tirer, sans choisir, une recette classée 2 ✨, les "plus jeunes" (cartes vertes) en tireront une dans les recettes classées 1 ✨.

Echange des cartes

A partir du moment où vous avez deux ou plusieurs cartes d'une province, vous pouvez, à chaque fois que c'est votre tour, demander à **un** des joueurs s'il a une carte double de telle ou telle province qui vous intéresse. S'il a effectivement deux cartes d'une telle province, il **doit** vous en céder une, et en compensation, vous lui en remettez une autre de **votre** choix.

Qui sera l'heureux gagnant du trophée " BEL-PARTY " ?

Le premier qui aura eu, en un temps record, la vision la plus complète du pays.

Pour cela, il devra être de retour au poste frontière de son pays avec :

- une photo touristique de chaque province du pays. L'appartenance d'une ville à telle province étant clairement illustrée au verso de la photo.
- une photo touristique de Bruxelles
- une photo folklorique de chacune des trois "régions" différentes de notre pays. L'appartenance à sa "région" - wallonne, flamande ou celle de Bruxelles-Capitale - étant également illustrée au verso de la photo.
- une recette de notre gastronomie belge, qu'il devra, séance tenante, expliquer sans faute aux autres joueurs.

Si l'exécution n'en est pas correcte, il devra repartir vers n'importe quelle auberge de son choix, et y passer un tour pour peaufiner son savoir-faire.

Il pourra, au tour suivant, revenir en une fois en son pays, et tenter à nouveau de prouver ses capacités culinaires. Ceci autant de fois qu'il le sera nécessaire, avec le risque, bien sûr, qu'un touriste plus "qualifié" lui subtilise entre-temps la première place et le trophée.

Les joueurs qui auront réalisé les mêmes performances prendront successivement les 2^{ème}, 3^{ème}, ... places.

Variantes du jeu

On peut décider, pour diminuer la durée du jeu, de ne ramener par exemple qu'une photo de six provinces seulement, trois provinces flamandes et trois provinces wallonnes.

On peut aussi "corser" le jeu en décidant de glaner deux recettes culinaires, ou encore, de ramener deux photos par province.

Nous conseillons à ceux d'entre vous qui jouent pour la première fois de jouer "plus jeunes" : à force d'entendre les questions-réponses de ceux qui jouent "jeunes", vous serez très vite à même de passer dans cette catégorie plus difficile.

*Et maintenant,
à vous de jouer!
Et... good luck!*



Remerciements

Nous tenons ici à remercier chaleureusement le Palais royal, les conservateurs de musées, les châtelains, les directeurs de réserves ou de sites naturels protégés, les abbayes, les couvents, les fabriques d'églises, les directeurs de manufactures, de domaines ou de sites attractifs, les responsables d'événements, les parcs zoologiques ou à gibier, ainsi que les administrations communales, pour leur autorisation à publier nos photos, pour leur encouragement bien sympathique parfois envers ce projet.

Illustration de la planche de jeu

Rita van Bilsen

Photographies

Agnès Jacquet

sauf :

- pignon de la brasserie de l'abbaye de Villers-la-Ville : photo Dalmas
- plans d'eau des jardins d'Annevoie : photo Guy Deflandre
- masque africain du Musée royal d'Afrique centrale à Tervueren : photo R.Asselberghs
- barrage de la Gileppe : photo J.-M. Potjes
- nature en hiver : photo J.-M. Potjes
- floraison dans les vergers : photo J.-M. Potjes
- champignon des bois : photo Paul Jacquet

Photogravure

Van Noppen à Vosselaar

Copyrights

Nous ne mentionnerons ici que les © des sociétés qui ont expressément souhaité être publiées.

- Charleroi, ville de la B.D., *statue du Marsupilami* : © Marsu Productions 1997
- Charleroi, ville de la B.D., *statue de Boule & Bill* : © Roba – Lic. B.B.M.P. 1997
- Atomium : © Sominex 98 – 619
- Tapisserie de Tournai, détail de *Melchisedech bénissant Abraham à son retour victorieux d'Hobah*, © Collection de la Communauté française – Dépôt Fondation de la Tapisserie de Tournai.
- Partie de façade de la Maison de Rubens : © Rubenshuis, Antwerpen.
- Belgacom-Lessive, station terrienne de télécommunications par satellites : © Belgacom
- Middelheim, Anvers, *statue du bourgmestre Craeybeckx* par Vic Gentils : © Musée de Sculpture du Middelheim, Anvers.
- *Tchantchès*, Collection de Marionnettes Denis Bischeroux - ,, Musée Tchantchès – R.L.O.M., rue Surlet, 56 à 4020 Liège.
- Soignies, *le tailleur de pierre*, © Centre de Documentation de la Pierre bleue et du Verre.

Errata :

Dans questions-réponses "jeunes", cartes bleues, il faut lire :

- "A quel endroit se déroula la prestation de serment de Léopold I^{er} en 1831 ? Place Royale à Bruxelles".
- "A quelle date Léopold I^{er} prêta-t-il serment devant la nation ? Le 21 juillet 1831".

En attendant qu'une édition suivante répare cette faute de frappe, veuillez, lorsque vous tombez sur ces cartes, les corriger au fin marker ou au bic. Merci !

• Toute reproduction de tout ou partie du jeu est interdite •
© Sofam – A. Jacquet, 723, Terhulpensesteenweg, 3090 Overijse

« Bel - Party » un véritable rallye à travers toute la Belgique.

Résumé du jeu

Point de départ du rallye : Bruxelles.

Chacun des touristes que nous sommes s'en va visiter nos dix provinces et Bruxelles-Capitale, en découvrant au passage le folklore de nos trois régions.

A chaque tour, il avance d'une ville vers l'autre, s'y arrête et répond à une question tirée parmi les 1500 questions touchant à tous les domaines qui ont trait à notre pays (histoire, géographie, sport, culture, littérature, cinéma, sciences, médias, gastronomie, arts, tourisme, actualité, politique, B.D. ...).

Pour preuve de son passage, il recevra à chaque bonne réponse une photo de la ville ou contrée visitée, d'un événement folklorique de l'endroit, ou une fiche recette de notre gastronomie, suivant les circonstances du jeu.

But du jeu : gagner le trophée du rallye.

Qui le gagnera ?

Le premier qui aura rapporté une photo touristique de chacune de nos provinces et de Bruxelles, une photo folklorique d'un événement propre à chacune de nos trois régions, et une recette typiquement belge.

Modalités ? Suivez la règle du jeu !

Durée du jeu

Vous adaptez la durée du jeu au temps dont vous disposez. Ainsi, au lieu de faire "le grand rallye" comme indiqué dans la règle du jeu et ci-dessus, vous pouvez décider de jouer un rallye plus court, par exemple de visiter trois, quatre, six provinces, ou encore, de visiter nos provinces flamandes et de découvrir uniquement le folklore de la région flamande, ou nos provinces wallonnes et le folklore wallon uniquement... Offrez-vous un petit rallye les premières fois, pour vous familiariser avec "Bel-Party".

1500 questions-réponses, 430 photos en couleurs de notre pays et 30 recettes typiques de notre terroir sont là pour animer la partie, vous enthousiasmer ou vous défier tout au long de ce rallye.

A vous de jouer!...

Conseils avant de jouer à « Bel-Party »

Comme vous vous en rendrez vite compte, “ **Bel-Party** ” est un jeu amusant, excitant, avec des petits imprévus ; un jeu qui demande aux joueurs organisation, prévoyance et même tactique pour agencer au mieux leur voyage en un laps de temps le plus court ; un jeu qui fait appel à la mémoire aussi (pour pouvoir expliquer une recette belge en fin de parcours).

Mais tout en jouant avec beaucoup de plaisir, on y apprend beaucoup sur la Belgique :

- en louvoyant sur la carte du pays pendant les parties de jeu et en se familiarisant ainsi avec villes, cours d'eau, provinces,
- en découvrant par les cartes ‘questions-réponses’ mille et une choses intéressantes dans tous les domaines qui ont trait à **notre** pays,
- par les photos qui captivent de telle sorte que, lorsqu'on les a tenues en main pendant toute la durée du jeu, on retiendra aisément qu'à Audenarde on peut s'émerveiller devant les belles tapisseries appelées « légumes », qu'à Ostende, on peut admirer dans la « Maison d'ensor » les masques dont l'artiste s'est inspiré pour ses tableaux, qu'à Wéris on peut découvrir dolmens et menhirs, etc.

Cinq petits touristes, nos voisins immédiats, sont les joueurs.

Le gagnant pourra tenir un vrai « trophée » en main, bien belge lui aussi !

Important : **avant de commencer le jeu** les photos doivent être bien triées par « province » et par « région » (cartes avec les masques). Et même au sein de ces séries, il est souhaitable de mettre les photos d'une même ville ensemble.

Ainsi, l'on aura aucune peine à retrouver au cours des parties la photo de telle ou telle ville, ni celle de tel ou tel événement folklorique de nos régions. Pour ne pas devoir répéter cette opération, nous vous conseillons de mettre un élastique autour de chaque petit paquet de cartes avant de ranger la boîte.

Pour jouer, les petits paquets de cartes qui ne trouvent pas place dans les cavités de la boîte peuvent être mis sur la table, à côté de la boîte.

Il est plus facile, pendant le jeu, de poser les petits paquets de cartes de telle sorte que le côté visible soit celui présentant le dessin de la province ou de la région. On retrouvera ainsi aisément les photos souhaitées.

Lire consciencieusement la règle du jeu avant la partie. Comme pour chaque nouveau jeu, il faut « rentrer dedans ». A la deuxième partie, tout devient « un jeu d'enfant ».