



FR

TACTIC

Balade autour du monde



Contenu : Plateau de jeu, 200 cartes (195 Cartes « Drapeau » et 5 Cartes « Continent »), 30 pions (6 x 5 couleurs).

Règles abrégées

1. Tout d'abord, les joueurs décident combien de manches ils veulent jouer (5 max.) et s'ils vont utiliser les propositions de réponses.
2. Le joueur le plus âgé commence, et le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.
3. Le joueur choisit un drapeau et essaie de deviner le nom du pays. Si sa réponse est correcte, il peut choisir de répondre à une question additionnelle. Le joueur à sa droite lit la question à voix haute.
 - **Si la première réponse est correcte, il peut placer un pion sur la carte du plateau, sur le continent en question. S'il répond à la question supplémentaire correctement, il peut déplacer son pion sur la piste de points.**
4. La manche se termine lorsqu'un joueur a placé tous ses pions sur la carte ou lorsqu'il n'y a plus de cartes « Drapeau » sur le plateau. À la fin de la manche, les points sont comptabilisés et les joueurs déplacent leurs pions sur la piste de points.
5. Toutes les cartes restantes sont retirées du plateau et sont remplacées par de nouvelles cartes. Les joueurs retirent leurs pions de la carte et une nouvelle manche peut commencer.
6. À la fin de la partie, le joueur avec le plus de points remporte la partie !

• **Si la réponse à la question supplémentaire est fautive, les autres joueurs peuvent essayer d'y répondre en criant leur nom.**

Préparation du jeu

Placez le plateau de jeu sur la table et séparez les cartes « Continent » du paquet de cartes.

Mélangez les cartes « Drapeau », choisissez-en 34 au hasard et placez-les sur le plateau de jeu.

Chaque joueur choisit une couleur de pion et prend tous les pions de cette couleur. Chaque joueur place l'un de ses pions sur la case départ de la piste de points. (Image 1)

But du jeu

Le but du jeu est d'obtenir le plus de points possible en devinant de quels pays sont les drapeaux représentés sur les cartes et en répondant correctement aux questions des cartes. Le jeu se joue en un nombre de manches déterminé à l'avance et le joueur ayant le score le plus élevé gagne la partie.

Les cartes « Drapeau »

La flèche sur les cartes « Drapeau » indique quel côté de la carte doit être tourné vers le haut. La flèche doit toujours être tournée vers le haut (Image 2). Les bonnes réponses apparaissent en gras sur les cartes.

Dans le jeu, vous pouvez soit énoncer les différentes propositions de réponses ou soit décider de ne pas les dire pour une partie de jeu encore plus ardue. Il est également possible d'avoir recours aux deux options en même temps : Les parents peuvent répondre directement aux questions sans qu'on leur lise les options de réponses, mais lire les propositions de réponses aux plus jeunes joueurs. Cependant, lisez toujours les propositions de réponses pour la question 3 !



Déroulement du jeu

Mettez-vous d'accord sur le nombre de manches que vous allez jouer et sur la façon de répondre aux questions. Le nombre maximum de manches est de cinq. Le joueur le plus âgé commence à jouer en choisissant une carte « Drapeau » sur le plateau de jeu. Le joueur à sa droite prend la carte et lit la question à voix haute, en donnant les options de réponses si nécessaire. La réponse correcte apparaît en gras.

- **Si le joueur donne une mauvaise réponse, le tour passe directement au joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre. La carte « Drapeau » jouée est retirée du plateau de jeu.**
- **Si le joueur répond correctement, il peut placer l'un de ses pions sur la carte du plateau de jeu où est représenté le continent dont fait partie le pays en question. Cependant, il ne peut pas encore déplacer son pion sur la piste de points !**

Ensuite, le joueur peut décider s'il souhaite répondre à une question supplémentaire afin de marquer encore plus de points.

- **S'il choisit de ne pas répondre à une question supplémentaire, la carte est retirée du plateau de jeu.**
- **S'il choisit de répondre à une question supplémentaire, le joueur à sa droite lui pose la question correspondant à la couleur de l'espace où se trouve son pion. [Picture] S'il répond correctement, il peut avancer son pion sur la piste de points. S'il donne une mauvaise réponse, les autres joueurs ont le droit d'essayer de répondre à cette question et de marquer un point à sa place.**
 - **La première personne qui crie son nom a le droit de répondre à la question.**
 - **Si le joueur donne une mauvaise réponse, il doit reculer son pion d'une case sur la piste de points.**
 - **Si le joueur donne la bonne réponse, il peut avancer son pion d'une case sur la piste de points.**

Attention ! Vous n'obtenez des points pour les pions posés sur la carte du plateau de jeu qu'à la fin de chaque manche. Durant chaque manche, la seule manière de gagner des points est de répondre correctement aux questions supplémentaires.

Fin d'une manche

Une manche prend fin lorsque l'un des joueurs a placé ses 5 pions sur la carte du plateau de jeu. Les cartes restantes sont retirées du plateau de jeu et mises à part. Une manche se termine également s'il ne reste plus de cartes « Drapeau » sur le plateau.

Les joueurs comptent leurs points et chacun déplace son pion sur la piste de points. Pour commencer une nouvelle manche, placez 34 nouvelles cartes sur le plateau, face drapeau vers le haut. Le joueur qui commence la nouvelle partie est celui qui devait jouer durant la manche précédente.

Compter les points

Comptez les points après chaque manche conformément aux instructions suivantes :

- **Le premier joueur à avoir placé ses cinq pions sur le plateau marque 1 point.**
- **Pour chaque pion placé sur la carte, les joueurs marquent 1 point.**
- **Les joueurs marquent 1 point pour chaque continent où ils ont placé un ou des pions.**

Les joueurs comptent leurs points après chaque manche et avancent leurs pions sur la piste de points d'autant de cases que de points comptabilisés. Chaque point correspond à une case. Retirez les pions de la carte et commencez une nouvelle manche.

Le gagnant

Le joueur qui obtient le plus de points à la fin de la partie, après le nombre de manches déterminé au début du jeu, remporte la partie !