

TACTIC®

Drapeaux
DU MONDE
Le Jeu



Règles

RÈGLES

Contenu du jeu :

1 plateau de jeu
(comprenant : une carte du monde au centre, un circuit de jeu = "Piste de marquage des points",
36 emplacements de cartes "Drapeau")

30 pions de jeu (5 couleurs différentes,
6 de chaque)
200 cartes (191 cartes "Drapeau",
8 cartes "Joker" et 1 carte "Continent")

1 carnet de réponses "Joker",
1 règle de jeu



Photo 1

Préparation du jeu :

Placer le plateau de jeu au milieu des joueurs.
Extraire la carte "Continent" du paquet de cartes "Drapeau".
Mélanger les cartes "Drapeau". En poser 36, faces cachées (drapeaux visibles), sur les emplacements qui leur sont réservés sur le plateau. Chaque joueur choisit une couleur et prend les 6 pions de sa couleur.
Puis il pose l'un de ses pions (appelé alors sa marque) sur la case départ du circuit (piste de

marquage des points) situé sur le plateau autour de la carte du monde (voir photo 1).

But du jeu :

Le but du jeu est d'obtenir le plus possible de points en devinant de quels pays sont les drapeaux représentés sur les cartes et en répondant correctement aux questions concernant ces pays. Le jeu se joue en un nombre de parties déterminé à l'avance. (cf. "Déroulement du jeu" – point 1)

Les cartes " Drapeau " :

(voir photo 2)

La flèche représentée sur la face drapeau des cartes, doit toujours pointer vers le haut car elle indique le sens dans lequel les drapeaux doivent être lus. Sur l'autre face, se trouvent l'emplacement du pays, localisé sur une petite carte géographique détaillée, le continent où figure le pays, ainsi que 3 questions et leur réponse concernant ce même pays :

- question 1 : quel est le pays ?
- question 2 : quelle est la capitale de ce pays ?
- question 3 : diverses questions à choix multiple concernant ce pays.

Le jeu peut se jouer de 2 façons

1. Jeu simple : les questions des cartes sont lues en donnant tous les choix possibles au joueur, qui choisit la réponse qui lui semble correcte. Les bonnes réponses apparaissent toujours en caractères gras, afin d'être distinguées des autres.
2. Jeu plus difficile : les deux premières questions sont posées directement sans donner d'indices, et les joueurs doivent y répondre correctement. La troisième question reste une question à choix multiple.



Photo 2

Il est bien sûr possible et parfois recommandé de jouer des deux façons à la fois, selon le niveau des joueurs.

Déroulement du jeu :

1. Décider du nombre de parties et de la façon de jouer (1 ou 2 voir ci-dessus). Le nombre maximum de parties possibles est de 5.
2. Le joueur le plus jeune commence (joueur A). Il désigne l'un des drapeaux posés sur le plateau et en indique le pays.
3. Le joueur situé à la droite de A (joueur B), est le meneur de jeu pour ce tour. Il prend la carte et vérifie la réponse donnée :
 - Si la réponse est fausse : le tour passe directement au joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre (voir ci-après partie 6.).La carte jouée est retirée du plateau de jeu et remise sous le paquet de cartes restantes.
 - Si la réponse est correcte : A peut poser 1 pion de sa couleur sur le plateau, sur le continent dont fait partie le pays découvert (si A possède déjà un pion sur ce même continent, il empile son deuxième pion sur le premier).
4. A a répondu correctement à la première question et désire rejouer : B lui lit la deuxième question :
 - Si la réponse est de nouveau correcte (B vérifie sur la carte la réponse en gras) A obtient 1 point et peut déplacer sa marque d'une case sur la piste de points.
 - Si sa réponse est fausse : le tour passe directement au joueur suivant (voir ci-après partie 6.).
5. A a répondu correctement à la deuxième question et désire rejouer : B lui lit la troisième question (question à choix multiple) :

- Si la réponse est correcte : A obtient 1 point supplémentaire et déplace sa marque d'une case sur la piste de points. Le tour passe au joueur suivant.
 - Si sa réponse est fausse : le tour passe au joueur suivant.
6. Si A donne une mauvaise réponse à l'une des questions posées, les autres joueurs, sauf le meneur de jeu de ce tour, ont le droit d'essayer d'y répondre (à deux joueurs cette règle n'a pas lieu d'être).
Les joueurs crient leur prénom et celui qui s'est fait entendre le premier (le meneur en est le juge) a le droit de donner sa réponse :
 - Si la réponse est correcte : il peut déplacer sa marque d'une case vers l'avant sur la piste de points.
 - Si la réponse est fausse : il doit reculer sa marque d'une case sur la piste de points.
 7. Dans tous les cas de jeu décrits aux points 3., 4., 5. et 6. ci-dessus, la carte jouée est replacée sous le paquet de cartes restantes et le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.
 8. Le joueur A devient à présent meneur de jeu, pour le tour suivant.

Attention : Les points accumulés par les pions posés sur les continents de la carte du monde ne sont comptabilisés qu'en fin de partie. Durant une partie, les joueurs ne déplacent leur marque sur la piste de points que lorsqu'ils répondent correctement aux questions 2, 3 ou joker des cartes "Drapeau".

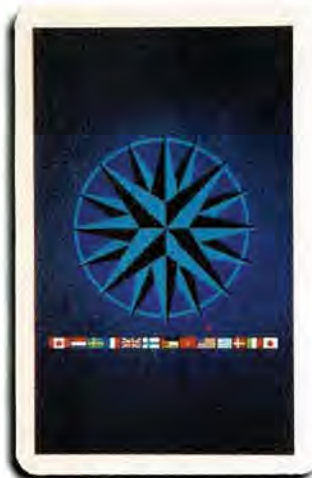


Photo 3

Les cartes "Joker"

(voir photo 3)

Le jeu contient 8 cartes "Joker". Ces cartes sont sans drapeau et ne comportent qu'une seule question. Cette question, toujours de type à choix multiple, peut porter sur n'importe quel sujet en rapport avec le pays choisi. Les différentes possibilités et réponses à ces questions se trouvent dans le carnet de réponses "Joker".

Il existe 4 questions différentes :

1. Quelle est la monnaie de ce pays ?
2. Quelle(s) est ou sont la ou les langue(s) officielle(s) de ce pays ?
3. Quelle est la religion prédominante de ce pays ?
4. Quelles est la superficie de ce pays ?

Si un joueur identifie correctement un pays correspondant au drapeau d'une carte "Drapeau" qu'il a désignée et dans le cas où une (ou plusieurs) carte(s) "Joker" est/sont posée(s) sur le plateau en début de partie : le joueur peut, s'il le désire, essayer de répondre à la question de la carte "Joker".



Cette tactique est conseillée dans le cas où le joueur connaît bien le pays qu'il vient de déterminer et augmente ainsi ses chances de pouvoir répondre à la question "Joker". Le meneur de jeu prend alors la carte "Joker" et le carnet de réponses "Joker". Il lit la question à haute voix qui est écrite sur la carte "Joker" ainsi que les différentes possibilités de réponses données dans le carnet de réponses. La bonne réponse est en gras.

- Si le joueur répond correctement à la question : il déplace sa marque de 3 cases sur la piste de points.

S'il le souhaite, le joueur peut maintenant continuer à jouer en répondant aux questions 2 et 3 de la carte "Drapeau" (voir "Déroulement de jeu" parties 4., 5. et 6.).

Si sa réponse est fautive : il doit reculer de 2 cases sur la piste de points. Le tour passe au joueur suivant.

Attention : Les autres joueurs ne peuvent pas tenter de répondre à la question de la carte "Joker".

Fin d'une partie :

1. Une partie prend fin lorsqu'un joueur a réussi à poser sur le plateau (sur les continents de la carte du monde) ses 5 pions de jeu. Son sixième pion est la marque qui lui sert à marquer des points supplémentaires et qui se déplace uniquement sur la piste de points. Ce pion doit rester sur le plateau jusqu'à ce que toutes les parties soient jouées.
2. A la fin de la partie, les cartes "Drapeau" posées sur le plateau sont ramassées et replacées dans le paquet de cartes restantes. Le paquet de cartes est alors soigneusement mélangé.
3. Les joueurs comptent leurs points (voir ci-après "Compter les points") et déplacent en conséquence leur marque sur la piste de points.
4. Les joueurs peuvent maintenant ôter du plateau tous leurs pions de jeu.
5. 36 nouvelles cartes "Drapeau" sont posées, face drapeau visible, sur le plateau sur leur emplacement respectif, et une nouvelle partie peut commencer.
6. La nouvelle partie recommence par le joueur dont cela devait être le tour durant la partie précédente.

Compter les points :

- Les joueurs marquent des points de 3 façons :
- le premier joueur à avoir placé ses 5 pions sur les continents = 1 point
 - pour chaque pion de jeu posé sur la carte du monde (plusieurs pions peuvent être posés sur le même continent) = 1 point
 - pour chaque continent sur lequel un joueur a des pions posés = 1 point

A la fin de la partie, le joueur avancera sa marque de points d'autant de cases que de points comptabilisés comme ci-dessus.

Le gagnant :

Une fois toutes les parties (quantité déterminée en début de jeu) jouées et tous les points comptabilisés, le joueur qui obtient le plus grand nombre de points remporte la victoire.

**Alors à vos drapeaux, prêts....
partez pour un extraordinaire tour du monde !**