

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien,

entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42

escaleajeux@gmail.com



TEAM AREVA'S Cup

RÈGLE DU JEU 2 À 4 ÉQUIPES DE 2 JOUEURS

1. LE JEU :

Le jeu TEAM AREVA'S CUP se joue sur un plateau "carte marine". Pour avancer, il faut répondre correctement aux questions posées. Le vainqueur est l'équipage constitué de 2 navigateurs qui décroche la coupe en fin de parcours.

2. LES CATÉGORIES DE QUESTIONS :

Le jeu TEAM AREVA'S CUP se compose de 4 catégories de questions à choix multiples sur les thèmes suivants :

> **AREVA** : le Groupe (chiffres clés, activité des filiales, les métiers, etc.).

> **LE DEFI AREVA** : l'America's Cup (l'histoire, les figures héroïques, les étapes de la compétition, les bateaux, les équipes...).

> **SCIENCES & TECHNOLOGIES** : les grandes découvertes scientifiques, l'essor des nouvelles technologies, les notions de base relative à l'énergie et à la connectique...

> **INTERNATIONAL** : des informations sur les pays où le Groupe AREVA est implanté (démographie, économie, etc.), les grands enjeux environnementaux, la production et la consommation d'énergie dans le monde, etc.

3. MATÉRIEL :

> 1 plateau de jeu.

Évoquant le traditionnel jeu de l'oie, ce plateau se compose d'une cinquantaine de cases de couleurs différentes : Rouge / AREVA (15 cases) ; "Lime" / DEFI AREVA (10 cases) ; Bleu / SCIENCE & TECHNOLOGIE (10 cases) ; Vert bouteille / INTERNATIONAL (10 cases). Le jeu comporte également 5 cases ornées d'une photo de voilier.

> 4 pions, un dé classique, un sablier (1 minute).

> 250 cartes QCM réparties en 4 catégories correspondant aux cases de couleurs (100 cartes rouges ; 50 cartes "lime" ; 50 cartes bleues ; 50 cartes vert bouteille). Chaque carte comporte au recto une question à réponses multiples (A, B ou C) portant sur le thème relatif à ladite couleur ; la réponse à cette question, agrémentée le cas échéant d'une explication succincte, se trouvant au verso.

4. DÉROULEMENT D'UNE PARTIE :

Mise en place :

Les parties se jouent par équipe de 2 joueurs appelés à se concerter entre eux, à mettre en commun leurs connaissances lorsqu'ils affrontent une ou plusieurs équipes adverses.

Le plateau doit être placé sur une table. Chaque équipe de 2 joueurs se voit attribuer un pion. Les cartes sont disposées en 4 piles distinctes (par couleur). La partie peut alors commencer. L'équipe qui débute est celle qui réalise le plus haut score en lançant le dé.

Déplacement :

Les joueurs progressent en fonction du nombre de cases correspondant au chiffre indiqué par le dé qu'ils ont lancé. Une question correspondant à la couleur de la case sur laquelle l'équipe se trouve leur est alors posée par un membre d'une équipe adverse qui pioche une carte (celle sur le dessus du paquet).

Si les joueurs sont sur une des cases ornées d'une photo de bateau, ils sont libres de choisir la catégorie de la question qui leur sera posée.

Ces derniers ne disposent que d'une minute pour donner leur réponse ; le sablier permet de s'assurer qu'ils respectent ce temps et garantit le dynamisme de la partie.

> En cas de bonne réponse, les joueurs sont invités à relancer le dé et à déplacer leur pion une nouvelle fois.

> En cas de mauvaise réponse, ils ne bougent pas. C'est au tour d'une autre équipe de jouer.

Attention : Les joueurs qui ont donné 2 bonnes réponses d'affilée ne peuvent néanmoins pas continuer à jouer. Après avoir déplacé leur pion sur une 3^e case, ils passent leur tour.

Fin de partie :

L'équipe de 2 joueurs qui arrive la première sur la case d'arrivée, symbolisée par la coupe, remporte la partie.

BONNE CHANCE ET BON VENT !