



UN WEEK-END À PARIS

DÉCOUVRIR LA VILLE ET APPRENDRE

LE FRANÇAIS EN JOUANT à partir de 14 ans, de 2 à 5 joueurs

But du jeu

Les joueurs effectuent un circuit touristique dans Paris. Chacun d'entre eux place son pion sur le point de départ qui lui a été attribué, puis le fait avancer à travers Paris, sur le plan quadrillé de la ville. Il s'agit de se diriger vers les curiosités touristiques indiquées sur le plan par un numéro. Une fois sur place, il faut répondre correctement à une question afin d'acquérir ou de remettre une carte illustrée. Chaque bonne réponse rapporte au joueur un jeton de transport lui permettant de prendre un taxi, le bus ou le métro. Avec un peu de tactique et de chance, chacun peut prendre l'avantage sur ses adversaires, contribuant ainsi à accroître le suspense de la partie.

Contenu

- 1 plateau de jeu
- 5 pions de couleur auxquels correspondent 4 jetons marqueurs de la même couleur
- 5 cartes ARRIVÉE
- 295 cartes questions-réponses
- 50 cartes illustrées correspondant aux curiosités touristiques de Paris indiquées sur le plan
- 1 dé
- 60 jetons de transport



Quel est votre niveau en français ?

Le jeu prend en compte le fait que les joueurs n'ont pas forcément tous le même niveau en français. C'est pourquoi la première question des cartes-réponses est linguistiquement plus facile (niveau 1) que la seconde (niveau 2). Avant de commencer, chaque joueur choisit son niveau. S'il s'agit du niveau 1, il répondra à chaque fois à la première question, si c'est le niveau 2, à la seconde question. Vous pouvez aider les joueurs dont le français est moins bon que le vôtre ! Vous aider mutuellement lorsque vous rencontrez des problèmes de prononciation ou de compréhension ne diminue en rien les chances de gagner. Par ailleurs, il y a deux sortes de questions : des questions de culture générale et des questions de langue française.



Préparation

1. Placer le plateau de jeu au milieu de la table.
2. Chaque joueur prend 1 pion, 2 jetons marqueurs de la couleur de son pion et 3 jetons de transport.
3. Chaque joueur décide du niveau auquel il joue (voir remarque page 1).
4. Mélanger les cartes ARRIVÉE. Chaque joueur tire une carte face cachée.
5. Chaque joueur place son pion sur le point de départ indiqué sur sa carte ARRIVÉE.
6. Mélanger les cartes illustrées et en distribuer 2 à chaque joueur, qui les pose devant lui faces visibles. Mettre le reste des cartes en pile à côté du plateau de jeu.
7. Mélanger les cartes questions-réponses et les placer dans le compartiment de la boîte.

Signification des symboles représentés sur le dé

 **piéton** – avancer de 1 case, aucun frais de transport

 **joker** – avancer de 1 à 4 cases, aucun frais de transport

 **taxi** – avancer de 1 à 4 cases, prix de la course : 2 jetons de transport

 **bus** – avancer de 1 à 2 cases, prix du trajet : 1 jeton de transport

 **métro** – aller jusqu'à l'une des stations de métro les plus proches. Là, avancer d'autant de stations de la même ligne que vous le souhaitez. Par « station la plus proche », on entend une station située dans le carré du plan où se trouve le pion du joueur ou dans un carré voisin. Si la station est éloignée de deux carrés ou plus, le joueur passe son tour. Frais de transport : 1 jeton jusqu'à 3 stations, à partir de 4 stations 2 jetons.

Le gagnant

Le joueur qui, le premier, s'est débarrassé de ses 2 cartes illustrées, en a acquis au moins 2 nouvelles et est retourné à son point de départ a gagné.

Conseil : si vous souhaitez prolonger la partie ou si vous jouez à deux ou trois joueurs seulement, il est conseillé de distribuer au début de la partie 3 à 4 cartes illustrées à chaque joueur (au lieu de 2) ainsi que le nombre correspondant de jetons marqueurs.





Déroulement du jeu

Les joueurs regardent leurs cartes illustrées. Grâce aux *coordonnées ou au numéro* indiqués sur chaque carte, ils repèrent les carrés du plan vers lesquels ils doivent se déplacer. Ils posent leurs jetons marqueurs sur le plan, à l'emplacement des curiosités dont ils détiennent les cartes illustrées.

Le joueur le plus jeune commence. Il lance le dé et déplace son pion en fonction du symbole obtenu. Le joueur peut avancer dans toutes les directions en ligne droite, mais pas en diagonale. En se déplaçant, il n'a pas le droit de bifurquer, ni de reculer après avoir avancé. Dans tous les cas, il n'a pas le droit de rester à sa place.

S'il arrive dans *un carré du plan dans lequel se trouve une curiosité dont il détient la carte illustrée (un carré avec l'un de ses jetons marqueurs)*, le joueur placé à sa droite tire une carte questions-réponses et lit la question à voix haute. Si le joueur répond correctement à la question, il peut **se débarrasser de sa carte illustrée** (il la dépose sur la pile de cartes) et **prendre un jeton de transport**. *Puis, il enlève son jeton marqueur du plan.*

Si le joueur arrive *dans un carré du plan contenant une curiosité sur laquelle ne se trouve aucun jeton marqueur* (lui appartenant à lui ou aux autres joueurs), il doit également répondre à une question. S'il donne la bonne réponse, il peut **prendre un jeton de transport** de même que **la carte illustrée** de la curiosité *dans la pile*. Si cette carte est en possession d'un autre joueur, *il la lui prend !*

Chaque joueur décide de l'ordre dans lequel il tente de se débarrasser ou d'acquérir des cartes illustrées.

Attention : *les joueurs posent leurs cartes illustrées devant eux faces visibles (afin que leurs adversaires puissent les leur dérober).*

Une fois qu'un joueur s'est débarrassé des 2 cartes illustrées qui lui avaient été distribuées au début de la partie et qu'il en a acquis au moins 2 nouvelles, *il rebrousse chemin pour rejoindre son point de départ*. Si en route il fait étape dans des carrés contenant des curiosités (sans jetons marqueurs), il doit également répondre aux questions. S'il donne la bonne solution, il peut **avancer de 1 à 3 cases** ; s'il se trompe, il doit **donner l'une de ses cartes illustrées** (et la poser sur la pile).

Pour rejoindre son point de départ, *le joueur doit, lorsqu'il lance le dé, obtenir un symbole lui permettant d'avancer du nombre de carrés nécessaire pour y parvenir directement*. Si le symbole obtenu ne convient pas, il ne déplace pas son pion et attend que ce soit de nouveau son tour de jouer pour retenter sa chance.

Définir son itinéraire

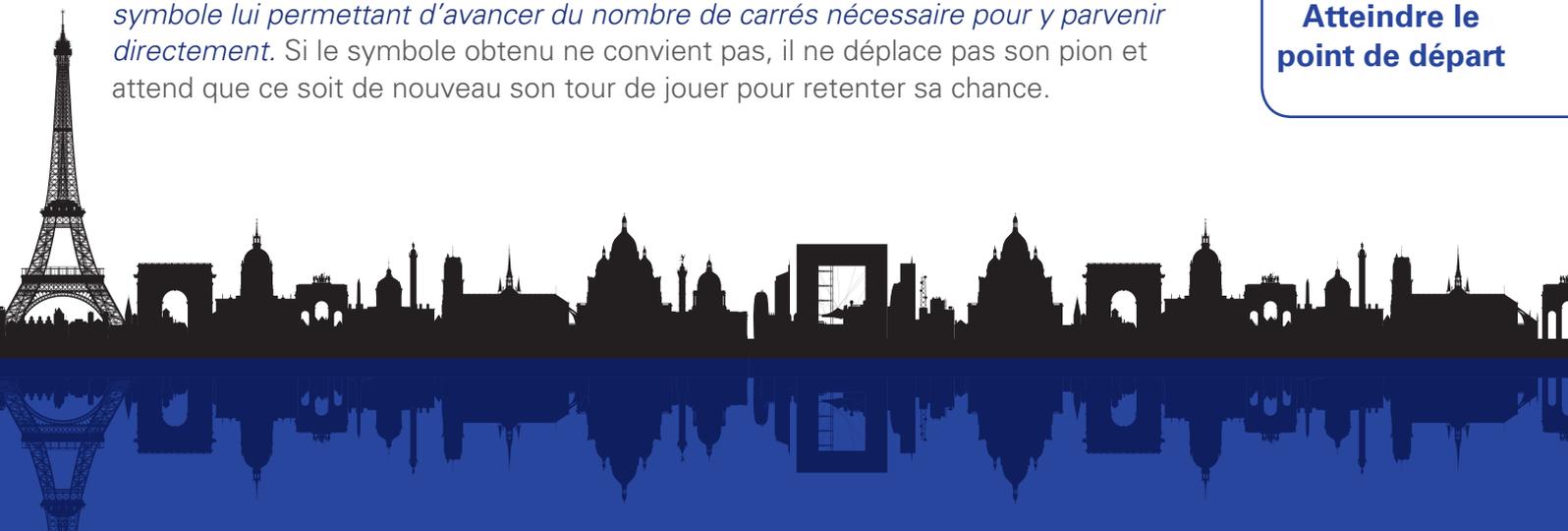
Lancer le dé et avancer

Se débarrasser des cartes illustrées

Acquérir des cartes illustrées

Rebrousse chemin

Atteindre le point de départ



Que se passe-t-il quand...

... un joueur ne répond pas correctement à une question ?

Tant pis pour lui, il n'obtient rien. Au tour suivant, il devra avancer et ne pourra revenir dans ce carré du plan qu'ultérieurement. S'il est déjà sur le chemin du retour, il doit se séparer de l'une de ses cartes illustrées.

... un joueur arrive dans un carré du plan contenant plusieurs curiosités ?

S'il répond correctement à la question, il peut prendre la carte illustrée de la curiosité de son choix parmi celles qui se trouvent dans ce carré. (Ceci n'est valable que pour les curiosités sur lesquelles ne se trouve aucun jeton marqueur.) Il est conseillé de choisir une curiosité dont un autre joueur détient la carte illustrée.

... un joueur n'a plus de jetons de transport ?

À tout moment, il peut échanger une carte illustrée avec un autre joueur contre 2 jetons de transport, à condition que l'un des autres joueurs en ait envie. Si plusieurs d'entre eux sont intéressés, le joueur décide avec qui il échange une carte. Sinon, il a la possibilité de mettre l'une de ses cartes illustrées sur la pile et de prendre un jeton de transport. (Ceci n'est bien sûr pas valable pour les cartes illustrées dont il doit se débarrasser !) Si le joueur n'a pas de carte illustrée, il ne peut avancer que si, en lançant le dé, il obtient le joker ou le piéton.

... un joueur arrive dans un carré où se trouve déjà le pion d'un autre joueur ?

L'autre joueur doit retourner à son point de départ. Il peut y échapper en donnant à son adversaire 1 carte illustrée (à condition que ce ne soit pas l'une de celles dont il doit se débarrasser) ou 2 jetons de transport.

Amusez-vous bien !



Alle Rechte vorbehalten
© 2011 Grubbe Media GmbH
www.grubbemedia.de

Idee und Konzeption: Inez Sharp / Gerhard Grubbe
Redaktionelle Projektleitung: Christelle Viard
Autoren: Christelle Viard, Dominique Calvet
Übersetzung und Lektorat: Marie-Odile Buchschmid, Armelle Carnet, Isabelle Hartmann, Francine Martens, Chantal Nagat-Hoffmann, Ingrid Sturm, Susanne Triebswetter, Christelle Viard

Redaktion: Écoute – www.ecoute.de
Design: agenten.und.freunde.de – www.a-u-f.de
Björn Hölle, Martina Dobrindt
Bildredaktion: Viola Smolla
Kartografie: Astrid Fischer-Leitl
Bildnachweis: AKG-Images, AFP/Gettyimages (2), dpa/PA (2), Le Bon Marché, www.parisinfo.com (43), Sipa Press (3), RATP, Thinkstock (2)