

# 10 VOOR TOPO 10 EN GÉO



Spelregels

Règles de Jeu

00482



Opgelet: wegens de kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.

Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments de petites dimensions pouvant être absorbés.

© 2002 Jumbo International, Amsterdam.  
[www.jumbo.nl](http://www.jumbo.nl)

# 10 EN GEO

## Principe du jeu

Apprendre la géographie de la Belgique et de l'Europe tout en s'amusant. Avant de commencer, les joueurs dissimulent certains noms de villes inscrits sur les cartes géographiques, à l'aide de jetons 'bus'. A tour de rôle, les joueurs lancent les dés afin de déterminer la province ou le groupe de pays dans lequel ils doivent trouver le nom de la ville caché. A l'aide de leurs cartes de vote, les autres participants indiquent si la réponse leur semble juste ou fausse. Les joueurs sont récompensés en euros.

## Matériel

- 24 jetons 'bus' (rectangulaires) de quatre couleurs différentes
- 2 X 4 cartes de vote
- Plateau de jeu
- 2 dés
- 1 pion 'bus' en bois
- 4 jetons 'stop'
- des euros

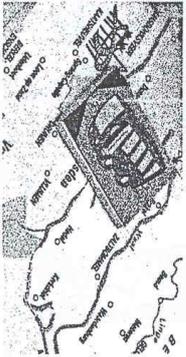


## Préparation

Placez le plateau de jeu sur la table. Chaque joueur reçoit 6 jetons 'bus' d'une couleur, 2 cartes de vote de couleur identique et 5 euros. Les autres euros ainsi que les 4 jetons 'stop' restants sont mis de côté, prêts à être utilisés. Il est nécessaire de choisir le niveau de difficulté avant de commencer à jouer : les grandes villes sont en rouge et les villes de taille moindre (donc plus difficiles à trouver) sont en vert. Les joueurs peuvent également tenir compte des villages.

## Cacher les noms de villes

Chaque joueur cache 6 noms de villes. C'est à dire qu'il dépose ses 6 jetons 'bus' sur 6 noms de villes du plateau de jeu. Les villes choisies doivent être de la couleur du niveau de difficulté déterminé en début de partie. Chaque joueur n'a le droit de choisir qu'un seul nom par province (ou par groupe de pays pour la carte de l'Europe). Il est donc important pour un joueur de mémoriser les villes qu'il vient de cacher sans pour autant les lire à haute voix. Les jetons 'bus' sont placés sur le plateau de telle sorte que la face sur laquelle est représenté le bus soit visible. L'avant du bus présente sur les jetons est noir et en forme de flèche. Posez les jetons 'bus' de manière à cacher totalement le nom de la ville, en veillant à ce que la pointe de la flèche désigne le rond de couleur correspondant. Ce rond doit rester le plus dégagé possible.



Posez le jeton 'bus' de manière à cacher le nom de la ville, en veillant à ce que la pointe de la flèche désigne le rond de couleur.

## Déroulement du jeu

Lorsque les participants ont fini de placer leurs jetons 'bus', un des joueurs est désigné pour commencer. Il reçoit le pion 'bus' ainsi que les 2 dés. Il lance les dés. Comme on peut le voir sur la carte, chaque province possède un code : par exemple, la Flandre Occidentale a pour

code A1.

Les dés indiquent la (les) province(s) dans laquelle (lesquelles) il faudra découvrir le nom de la ville dissimulé. Si les dés indiquent E2, il faudra choisir une ville du Luxembourg. Dans le cas où il n'y a plus de jeton 'bus' sur cette partie de la carte, pas de chance, il faut passer son tour. Si on obtient une étoile sur l'un des dés, le joueur peut choisir une lettre parmi A, B, C, D ou E, qui associée au numéro indique sur l'autre dé, désigne une province.

Examinez les jetons 'bus' placés dans la province en question. Sélectionnez en un, prenez le pion 'bus' et dites : "Le bus s'arrête à... ", puis citez le nom de la ville qui, d'après vous, est caché sous le jeton. Ne retirez pas encore ce jeton.

Les autres joueurs indiquent à l'aide de leurs cartes de vote si la réponse leur semble juste (1) ou fausse (2) en posant la carte correspondante, face cachée, sur la table.



## Récompense

Le jeton 'bus' peut, maintenant, être retiré.

*C'est une bonne réponse*

- On retourne les cartes de vote. Les joueurs ayant estimé que votre réponse était fausse, vous remettent 1 euro. Les joueurs ayant estimé que votre réponse était juste, ne reçoivent rien. Si un joueur ne possède plus d'euro, il ne doit rien payer.
- Si vous avez choisi un nom de ville caché par un de vos jetons 'bus', vous recevez 1 euro de la banque. Par contre, si vous en avez choisi un caché par un jeton adverse (et que votre réponse est juste), vous recevez 3 euros de la banque. Le jeton 'bus' est retiré du jeu et rangé dans la boîte.

Vous vous êtes trompé de ville

- Retournez les cartes de vote. Les joueurs ayant estimé que votre réponse était juste, vous remettent 1 euro. Les joueurs ayant estimé que votre réponse était fausse, ne reçoivent rien.

*Conseil important : Si, durant votre tour, il vous arrivait de ne pas connaître le nom de la ville à trouver, dépêchez-vous d'en inventer un en donnant l'impression d'être sûr de vous. Vous recevrez 1 euro de chaque joueur ayant cru à votre réponse.*

- Reposez le jeton 'bus' sur le nom de la ville. Déposez 3 euros de la banque ainsi qu'un jeton 'stop' sur ce jeton 'bus'. Cette ville reste inaccessible jusqu'à ce que les 4 jetons 'stop' soient placés sur le plateau de jeu et que le prochain joueur donnant une réponse incorrecte ou ne pouvant pas répondre, prenne un de ces jetons 'stop' pour le déposer sur le nom de la ville dont il n'a pas su donner la bonne réponse. Le nom de la ville qui était recouvert d'un jeton 'stop' est à nouveau accessible et rapporte, maintenant, plus d'euros. Si un joueur donne à nouveau une mauvaise réponse pour cette ville, 3 euros supplémentaires viennent s'ajouter ainsi qu'un jeton 'stop'.

*Remarque : S'il ne reste que des jetons 'stop' sur le plateau, les noms de villes correspondants deviennent accessibles.*

## Fin de la partie

La partie est terminée lorsque tous les noms de villes cachés ont été découverts. Le joueur qui possède le plus d'euros est le vainqueur.