

MILLENNIUM QUIZ

Avec le JEU-CONCOURS DU MILLÉNAIRE vous avez en mains la clôture ultime du vingtième siècle. Les questions de ce jeu font passer en revue les événements les plus amusants, les plus importants et les plus inoubliables du siècle passé. De plus, des centaines de gros titres de journaux s'arrêtent encore une fois aux faits d'armes marquants des cent dernières années. Les joueurs font un voyage captivant et instructif à travers le temps et doivent essayer d'obtenir le plus possible de cartes années.

CONTENU DU JEU

- 1 jeu avec aiguille tournante
- 1 dé à jouer standard à six faces
- 53 cartes questions en deux langues (néerlandais/français)
- 25 cartes années en deux langues (néerlandais/français)

JOUEURS

Le JEU-CONCOURS DU MILLÉNAIRE est conçu pour 2 à 6 joueurs.

CATÉGORIES



Le Benelux



L'Europe



Le monde



Les films & le théâtre



Les livres et les bandes dessinées



L'art et la musique



La radio & la télévision



Les sports et les jeux



Les sciences et la technologie



Les aliments et les boissons



L'homme et son environnement



Divers

PRÉPARATION DU JEU

Placez le jeu sur une surface plate. L'aiguille est tournée de façon à ce qu'elle montre une des douze cases blanches millénaires. Battez les cartes années et les cartes questions et les posez en deux piles différentes à côté du jeu, avec les questions et les titres de journaux dans la langue dans laquelle on ne joue pas, face dessus.

BUT DU JEU

Pendant le jeu les joueurs ont la possibilité de gagner des cartes années. Dès qu'un joueur possède 13 cartes, ou si, avant cela, il possède une majorité de cartes et ne peut plus être rattrapé par aucun des autres joueurs, il devient le gagnant du JEU-CONCOURS MILLÉNAIRE.

DÉBUT DU JEU

Tous les joueurs jettent le dé. Le joueur ayant jeté le plus de points commence. Après cela chacun joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

SON TOUR

Un joueur dont c'est le tour, jette le dé et tourne l'aiguille d'après le nombre de points jetés. L'aiguille ne doit être tournée que dans le sens des aiguilles d'une montre. En fonction de la case indiquée par l'aiguille, il peut se produire une des situations suivantes :

UNE CASE QUESTION

Si l'aiguille indique une case rouge, jaune ou bleue, un des joueurs ne jouant pas à ce moment-là, prend une carte question de la pile concernée. Le jeu se fait sur l'arrière de la carte, dans la langue dans laquelle se déroule le jeu. Si le joueur a jeté 1, 2, 3, 4 ou 5 on lira d'abord la catégorie et ensuite la question concernée. Si, par exemple, le joueur a jeté 3, il faudra lire la troisième question. Si un joueur a jeté 6, on lira alors les 5 catégories différentes de la carte, suite à quoi, le joueur dont c'est le tour pourra choisir une question. Cette question est lue à voix haute. Si le joueur donne la bonne réponse, il pourra continuer à jouer. S'il ne donne pas la bonne réponse, ce sera au tour du joueur suivant. Quelle que soit la réponse, la carte question est placée à l'envers sous la pile.

UNE CASE MILLÉNAIRE

Si l'aiguille indique une case millénaire, un des joueurs dont ce n'est pas le tour, prend une carte année de la pile et la tourne. Il lit à voix haute l'année et le titre des journaux qui sont déterminés par le nombre de points qu'indique le dé. Le joueur dont c'est le tour, doit maintenant décider si l'événement caché dans le titre des journaux, a eu lieu avant ou après l'année indiquée pour la nouvelle concernée. Pour permettre de contrôler, les années justes sont indiquées derrière les différents titres de journaux. Si la réponse du joueur est correcte, il pourra garder la carte année et la posera sur une pile devant lui. Si sa réponse est fautive, la carte sera posée à l'envers sous la pile. Quoi qu'il en soit c'est le tour du prochain.

FIN ET GAGNANT DU JEU

Dès qu'un joueur possède 13 cartes, ou si, avant cela, il possède une majorité et ne peut plus être rattrapé par aucun des autres joueurs, il devient le gagnant du JEU-CONCOURS DU MILLÉNAIRE et le jeu est terminé.