

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

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 une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures 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 8 500 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com



LE
GRAND JEU
DU TOUR
DE FRANCE



Claude DROUSSENT



Hugo Sport

RÈGLES DU JEU

1 LE BUT DU JEU

Le *Grand Jeu du Tour de France* est un jeu de société pour toute la famille, qui permet à chacun de se transformer, le temps d'une partie, en un champion du Tour.

Ce jeu se pratique de deux à six joueurs.

Le « vainqueur du Tour » est le premier joueur à avoir parcouru le plateau, à atteindre la case *Arrivée* et à répondre à une ultime question.

2 LES COMPOSANTS DU JEU

LE MATÉRIEL

Un plateau, un livret, un dé, six figurines (une par joueur).

Le jeu réclame l'utilisation d'un chronomètre, les temps de réponse aux questions (15 ou 30 secondes) étant limités.

LE PLATEAU

Il comporte, outre les cases *Prologue* et *Arrivée*, 63 cases réparties en trois catégories :

- 21 cases *Étape*
- 21 cases *Quiz Tour*
- 21 cases *Quiz France*

LE LIVRET

Dans le livret sont proposés les défis correspondant à chaque case *Étape* et posées les questions (plus de 400) correspondant aux deux catégories *Quiz Tour* et *Quiz France*.

Ces deux catégories donnent elles-mêmes lieu à trois modes de jeu différents :

- les questions *Sprint* : tous les joueurs peuvent répondre ; il n'y a pas de limite au nombre de mauvaises réponses que l'on peut donner avant de trouver la bonne réponse ; le temps imparti est limité à 15 secondes ;
- les questions *Contre-la-montre* : seul le joueur qui a lancé le dé peut répondre ; il doit donner le nombre de réponses justes exigées dans le temps imparti à chaque question, 15 ou 30 secondes ; il n'y a pas de limite au nombre de



mauvaises réponses que le joueur peut donner avant de fournir les bonnes réponses demandées ;

- les questions *Échappée solitaire* : seul le joueur qui a lancé le dé peut répondre ; il a droit à trois réponses ; le temps imparti est de 30 secondes.

Les questions *Quiz Tour* et *Quiz France* (numérotées de 1 à 210 pour chaque catégorie) sont séparées dans le livret, mais au sein de ces deux catégories, les questions correspondant aux trois modes de jeu *Sprint*, *Contre-la-montre* et *Échappée solitaire* sont réparties de manière aléatoire.

3 LE DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

LE DÉPART

Chaque joueur choisit une figurine qu'il positionne sur la case *Prologue*, puis lance le dé une première fois afin de s'attribuer un « numéro de dossard » qui lui servira pour jouer sur certaines cases. Chaque joueur doit recevoir un dossard différent : un joueur qui tirerait un numéro déjà attribué doit donc relancer le dé jusqu'à ce qu'il obtienne un numéro de dossard non encore attribué.

Le joueur ayant obtenu le plus petit numéro de dossard (le 1 si ce numéro a été attribué, sinon le 2, ainsi de suite) commence et relance le dé pour débiter son parcours. Les autres concurrents jouent ensuite chacun leur tour, dans le sens des aiguilles d'une montre.

LE PARCOURS

Chaque joueur avance sur le plateau en fonction du nombre de cases indiqué par le dé, comme pour un jeu de l'oie.

Chaque case du parcours correspond à une action ou à une question.

Toute nouvelle case *Étape* entraîne une action précise, indiquée dans le livret.

Certaines de ces actions sont des défis qui impliquent le joueur lui-même ; les autres concernent sa figurine.

Si le joueur tombe sur une case *Quiz Tour* ou *Quiz France*, le joueur placé immédiatement après lui dans le sens des aiguilles d'une montre indique un numéro entre 1 et 210. La question correspondante (exemple : *Quiz France 63*, si le joueur est tombé sur une case *Quiz France*, ou *Quiz Tour 21*, si le joueur est tombé sur une case *Quiz Tour*) est lue à haute voix par un autre joueur, qui déclenche le chronomètre immédiatement après en avoir terminé la lecture. (Dans le cas d'une partie entre deux joueurs, le joueur qui donne le numéro de question est aussi celui qui lit la question et déclenche le chronomètre.)



Si le joueur qui a lancé le dé donne la ou les bonne(s) réponse(s), il peut relancer le dé. Il avance alors sur le parcours selon le nombre de cases indiqué par le dé et répond à une nouvelle question ou un nouveau défi, selon la case sur laquelle il s'arrête.

Si le joueur qui a lancé le dé n'a pas trouvé la ou les bonne(s) réponse(s), c'est au joueur suivant de lancer le dé.

Un même joueur ne peut lancer le dé que trois fois de suite. Il doit ensuite laisser le dé au joueur suivant, même s'il a répondu correctement à trois reprises.

Cas particulier des questions *Sprint* : le joueur qui a lu la question est exclu des joueurs pouvant répondre. Le joueur qui a lancé le dé doit être le premier à s'imposer pour avoir le droit de rejouer. S'il n'est pas le premier à donner la bonne réponse, c'est au joueur suivant de lancer le dé.

L'ARRIVÉE

Le joueur vainqueur doit atteindre la case *Arrivée* et répondre correctement à une question *Quiz Tour*.

Pour atteindre la case *Arrivée*, le joueur doit avoir obtenu, à son dernier lancer de dé, le nombre exact de cases qui lui restait à franchir. En cas de nombre supérieur, il recule d'autant de cases que d'unités en trop et doit donc continuer de répondre aux questions ou aux défis correspondant aux cases sur lesquelles il tombe.

Une fois atteinte la case *Arrivée*, le joueur doit, pour valider définitivement sa victoire, répondre à une question *Quiz Tour* choisie au hasard par le joueur placé immédiatement après lui dans le sens des aiguilles d'une montre.

S'il échoue, il reste sur la case *Arrivée* et doit répondre à une nouvelle question choisie au hasard au tour suivant, par le joueur placé après celui qui a posé la question précédente dans l'ordre des aiguilles d'une montre, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il réponde correctement.

Une fois le vainqueur désigné, les autres joueurs continuent à jouer afin de déterminer le classement final.



RAPPEL DES RÈGLES RELATIVES À CHAQUE TYPE DE QUESTION



Questions Sprint

Tous les joueurs peuvent répondre, à l'exception de celui qui lit la question.

Le joueur qui a lancé le dé doit être le premier à s'imposer pour avoir le droit de rejouer.

Pas de limite au nombre de mauvaises réponses que l'on peut donner avant de trouver la bonne réponse.

Temps imparti : 15 secondes.



CLM

Questions Contre-la-montre

Seul le joueur qui a lancé le dé peut répondre.

Pas de limite au nombre de mauvaises réponses que le joueur peut donner avant de fournir les bonnes réponses demandées.

Temps imparti : 15 ou 30 secondes (précisé pour chaque question).



Questions Échappée solitaire

Seul le joueur qui a lancé le dé peut répondre.

Trois réponses possibles (le joueur a donc droit à deux mauvaises réponses).

Temps imparti : 30 secondes.

