

Spielanleitung · Instructions · Règle du jeu · Spelregels · Instrucciones · Istruzioni

# LÄNDER EUROPAS

...ein rasantes Wissensspiel



Copyright **HABA**® - Spiele Bad Rodach 2018



# LES PAYS D'EUROPE

Un jeu de connaissances rapide pour 2 à 4 guides touristiques de 8 à 99 ans.

**Auteur :** Markus Nikisch  
**Illustration :** Thies Schwarz  
**Rédaction :** Therese Schumann  
**Durée de la partie :** env. 20 minutes

## Contenu du jeu :

4 figurines touristes, 1 plateau de jeu, 4 tableaux représentant les drapeaux, 76 cartes de jeu (51 cartes de pays, 16 cartes de réponse, 8 cartes de risque, 1 carte « interdiction de regarder ! »), 1 règle du jeu

## Idée

Quatre touristes qui n'ont aucun sens de l'orientation sont en voyage en Europe. Leur bus se rend chaque jour dans un pays différent et les pauvres touristes ne savent plus où ils se trouvent. Venez-leur en aide ! Trouvez où ils séjournent avec les renseignements qui sont donnés pour chaque pays. Moins vous aurez besoin de renseignements et plus vous pourrez avancer votre touriste.

**Le but du jeu est de terminer le premier le tour de l'Europe avec son touriste !**

## Préparatifs

Posez le plateau de jeu au milieu de la table. Chaque joueur prend un tableau, un touriste, les cartes de réponse et les cartes de risque de la couleur correspondante. Posez les touristes sur la case de départ de couleur orange. Posez les cartes de réponse et de risque devant vous, faces cachées. Mélangez les cartes de pays et empilez-en douze, face réponse visible. Posez par-dessus la carte « interdiction de regarder ! » et posez cette pile à côté du plateau de jeu. Les autres cartes de pays et les accessoires de jeu non utilisés sont remis dans la boîte.

## Déroulement de la partie

Vous jouez dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus âgé commence. Tu défies les autres joueurs en testant leurs connaissances sur l'Europe. Prends la première carte de pays placée sous la carte « interdiction de regarder ! ». Regarde les renseignements discrètement et choisis-en un. Après chaque renseignement donné, pose la carte de pays devant toi de manière à ce que les autres joueurs puissent bien lire les quatre possibilités de réponse indiquées par A, B, C et D.

Lis chaque renseignement lentement et répète-le plusieurs fois si nécessaire.



## Cartes de pays

### Recto

Il y a quatre renseignements :



**Le code du pays :** dis tout haut le nombre indiqué à côté des petites jumelles. Les autres joueurs cherchent sur le plateau de jeu le pays auquel ce nombre correspond.

**La capitale :** lis tout haut le nom de la capitale indiquée.

**Le code du drapeau :** lis tout haut le nombre indiqué à côté du petit drapeau. Les autres joueurs regardent sur le tableau où se trouve le drapeau portant ce nombre.

**Le renseignement « 50-50 » :** choisis deux pays indiqués au dos de la carte des pays, qui ne sont **pas bons**, et annonce les deux lettres de l'alphabet correspondantes.

FRANÇAIS

**Conseil :** évite de donner le renseignement 50-50 au début de la partie.

### Verso



**Les autres joueurs donnent leur réponse comme suit :**  
Après chaque renseignement donné, vous avez la possibilité de poser l'une de vos cartes de réponse (A, B, C ou D).

Posez votre carte de réponse face cachée sur une case du bord du plateau de jeu devant vous comme suit :

- après le premier renseignement sur la case à 4 points
- après le deuxième renseignement sur la case à 3 points
- après le troisième renseignement sur la case à 2 points
- après le quatrième renseignement sur la case à 1 point

Le joueur donne les renseignements jusqu'à ce que les autres joueurs aient tous déposé une carte de réponse. Chacun doit avoir déposé sa carte de réponse au plus tard après le quatrième renseignement.

**Important !** Une fois qu'une carte de réponse a été déposée, elle ne peut plus être retirée ! Vous n'avez plus le droit de la déplacer même si vous remarquez, après avoir reçu d'autres renseignements, que vous vous êtes trompé. Dans un tel cas, vous pourrez vous servir de l'une de vos cartes de risque.

## Les cartes de risque

Chaque joueur a deux cartes de risque.

### « Attention, meilleure idée ! »

Vous pouvez rectifier une carte de réponse déjà posée en y mettant dessus cette carte de risque. Puis, vous posez sur la carte de risque une nouvelle carte de réponse. Si cette réponse est bonne, le nombre de points indiqué sur cette case-réponse comptera. Si la réponse précédente était la bonne et si la réponse « rectifiée » est mauvaise, vous ne gagnez évidemment aucun point.

### « A moi les points ! »

Vous pouvez poser cette carte de risque sur la carte de réponse d'un autre joueur. Si sa réponse est bonne, vous récupérez alors ses points. Il n'a donc pas de points pendant ce tour et n'a pas le droit d'avancer son pion. Cependant, s'il s'est trompé, la carte de risque jouée ne vous rapportera rien.

Chaque carte de risque ne peut être utilisée qu'une seule fois pendant toute la partie. Une fois jouées, les cartes de risque sont retirées du jeu.





## Fin du tour

Un tour est terminé dès que tous les joueurs ont posé leur carte de réponse. Le joueur qui a lancé le défi donne la solution et tous les joueurs retournent leur carte de réponse.

### La réponse est-elle bonne ?

- **Oui**

Bravo ! Avance ton touriste du même nombre de cases que de points figurant sur la case-réponse correspondante.

- **Non**

Domage ! Ton touriste ne sait toujours pas où il se trouve et n'a pas le droit d'avancer. Mais ne perds pas courage, tu vas avoir une nouvelle chance au tour suivant !



FRANÇAIS

### Nouveau tour

Lorsque tous les joueurs qui ont donné une bonne réponse ont avancé leur touriste, un nouveau tour commence. La carte de pays du tour précédent est retirée du jeu. C'est au tour du joueur suivant de prendre une nouvelle carte de pays.

## Fin de la partie

Dès qu'un joueur arrive sur la case de départ ou la dépasse avec son touriste, on continue la partie commencée jusqu'au joueur qui a débuté la partie. Il est possible que plusieurs joueurs atteignent l'arrivée. Le gagnant est celui qui est allé le plus loin. En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.

Si, après la douzième question, aucun touriste n'est arrivé sur la case de départ, le gagnant est celui qui sera le plus avancé sur le parcours.

**Conseil :** vous pouvez bien sûr prendre plus des cartes de pays et jouer jusqu'à ce que le premier touriste arrive sur la case de départ.

## Variante pour les experts sur l'Europe

Cette variante se joue comme dans le jeu précédent, avec les différences suivantes :

- Au lieu de prendre les cartes de réponse, vous prenez des petits morceaux de papier et un crayon.
- Celui qui lance le défi doit tenir la carte de manière à ce que les autres joueurs ne voient pas les quatre possibilités de réponse !
- Maintenant, il n'y a plus que trois renseignements. Le renseignement 50-50 est supprimé.
- Les réponses ne peuvent donc être posées que sur les cases à quatre, trois ou deux points.
- Après chaque renseignement, les joueurs peuvent inscrire discrètement le pays qu'ils pensent être bon et poser leur morceau de papier sur la case-réponse correspondante.

**Le gagnant de cette variante connaît vraiment bien l'Europe !**

*\* Alors que l'Europe est délimitée par des mers au nord et au sud et par un océan à l'ouest, la limite vers l'Asie n'est pas facile à déterminer. Une définition possible et reconnue jusqu'à aujourd'hui a été donnée par le géographe suédois Philip Johan von Strahlenberg (1676 – 1747). Selon lui, les monts Oural, le fleuve Emba et la dépression de Kouma-Manytch au nord de la chaîne du Caucase forment la frontière géographique qui a été reconnue en 1730 par le tsar russe et par les scientifiques. Selon cette frontière, 47 pays sont situés en entier ou en partie en Europe.*

*Entretemps, l'Europe s'est également organisée au niveau politique dans différentes institutions, comme par ex. l'Union Européenne (UE), l'Organisation pour la sécurité et la coopération en Europe (OSCE) ou le Conseil de l'Europe. Chypre est en plus membre de l'UE depuis 2004. Dans ce jeu, vous trouverez donc en tout 51 cartes de pays.*