



La Porte du Hainaut
Communauté d'Agglomération

&

Le réseau de Lecture Publique

La Grande Boucle

Jeu de connaissance pimenté de hasard et de stratégie

Contenu de la boîte :

- 1 voiture balai qui indique la progression sur le plateau de jeu
- 1 plateau hexagonal représentant la France
- 1 pot pour les mises à poser au centre du plateau.
- 1 boîte Chrono parsemée de chiffres de 1 à 6 (voir visuel)
- 6 disques avec code couleur, marqués de 1 à 6, à placer à la périphérie du plateau hexagonal.
- 6 coureurs
- Deux boîtes de 'jetons primes' (afin de pouvoir distribuer 20 jetons par joueur) :
valeur 1 point : 10 jetons - 2 points: 5 jetons et 5 points : 5 jetons par coureur
- 25 cartes (dos rouge) : 17 cartes événements + 8 cartes Quizz
- 11 cartes (dos bleu) : choix de la rubrique
- 20 cartes (dos bleu) : (numéro de la question)
- Un Quizz sur papier avec questions et réponses portant sur 100 questions réparties en 5 rubriques.
- Un classeur avec le règlement du jeu.

Nombre de joueurs : 6 au maximum + 1 meneur de jeu

But du jeu :

Etre celui qui aura la plus grande valeur de 'jetons primes' à la fin du jeu.

Préparatifs

- ✓ Choisir un meneur de jeu pour lire les questions du Quiz
- ✓ Choisir son coureur
- ✓ Poser le plateau et les disques à la périphérie du plateau
- ✓ Mettre la voiture balai au départ (Porte du Hainaut)
- ✓ Tous les concurrents déposent un jeton dans le pot posé sur le plateau
- ✓ Les cartes événements et Quiz (dos rouge) sont mélangées et posées face contre la table en un tas.



La Grande Boucle

Déroulement du jeu

- Le jeu se joue en six manches.
- Le plus jeune commence.
- Il pose son coureur sur une des cases numérotées de son disque (code couleur)
- Puis il fait tourner la boîte chrono. Une flèche dessinée sur le disque indiquera alors un chiffre qui servira de point référence au cours de l'utilisation de la carte événement. Voir l'explication encadrée
- Ensuite, il tire une carte « événement » la retourne et applique l'incidence de la carte pour lui ou pour les coureurs concernés.
- Si c'est une carte quiz, il doit essayer d'y répondre.
- Le meneur de jeu lui fait choisir 2 cartes (**dos bleu**) 1 choix de la rubrique et 1 numéro de la question.
- Si c'est une carte événement : Ravitaillement ou fringale (il faudra faire une comparaison avec le chiffre indiqué par la boîte chrono).
- § Si le coureur, après avoir suivi la consigne de la carte événement, est sur le même chiffre que celui donné par la boîte chrono, il emporte le pot.
- § S'il n'est pas sur le même chiffre de la boîte chrono, il doit mettre au pot la valeur le séparant du chiffre indiqué par le chrono.
- Il retire son coureur en attendant son prochain tour de jeu.
- Puis, c'est au coureur de gauche de jouer. (sens des aiguilles d'une montre)
- Après que chaque coureur ait joué, la voiture balai change d'étape (un des côtés de l'hexagone).
- Les cartes événement ou Quiz (**dos rouge**) jouées sont remises en jeu dans le tas de cartes
- Le jeu continue ainsi jusqu'au terme des six étapes.

Cartes événements		
Légende des cartes	Nombres de cartes	Incidence sur le jeu
Sprint	1	Les autres joueurs mettent un jeton prime au pot
Crevaision	3	Le joueur concerné met un jeton prime au pot
Ravitaillement	5	Le joueur concerné avance de 2 cases sur son disque
Fringale	3	Le joueur concerné recule de 2 cases sur son disque
Chute	3	Le joueur concerné Passe 1 tour
Echappée	2	Le joueur concerné Emporte le pot
Carte quiz	8	Bonne réponse : tous les autres joueurs mettent un jeton prime au pot. Mauvaise réponse : Le joueur concerné met 2 jetons au pot