



Règles du jeu

Ce jeu se joue en équipe avec un maître du jeu

Matériel :

- 1 pion par équipe
- 1 plateau de jeu
- 5 paquets de cartes de couleur différente (cartes lieu et cartes piège)
- 1 livret pour le maître du jeu comportant réponses et explications
- 1 exemplaire du règlement intérieur de l'établissement dans lequel se déroule la partie

But du jeu :

La première équipe qui a réuni les cinq couleurs a gagné !

Pour valider une couleur, il faut gagner deux cartes de la même couleur.

A chaque bonne réponse accordée par le maître du jeu, l'équipe garde la carte de couleur associée.

Déroulement du jeu :

Les joueurs désignent le maître du jeu.

L'équipe avec le plus jeune joueur commence.

Elle positionne son pion sur une couleur du plan de l'établissement. Elle tire une carte de cette couleur et se rend sur le lieu indiqué par la carte.

Si la carte tirée est une carte piège, l'équipe doit suivre les indications de la carte (exemple : « passer son tour »).

Si la carte tirée est une carte « situation », un membre de l'équipe lit la carte et l'équipe se concerta pour faire des propositions de réponse et donner une solution au maître du jeu.

Un indice « valeur républicaine » (situé en haut de la carte) aide l'équipe à trouver la bonne réponse.

A partir du livret, deux niveaux de jeu sont possibles :

niveau 1 : le maître du jeu peut utiliser les propositions de réponse et lancer (si besoin) le débat au sein de l'équipe

niveau 2 : le maître du jeu propose de débattre en utilisant les arguments de la troisième colonne.

Ensuite, il accepte ou refuse la solution proposée par l'équipe.

S'il accepte, l'équipe gagne la carte et rejoue.

S'il refuse, l'équipe perd la carte et perd son tour.

Chaque équipe se déplace librement sur le plateau de jeu.

La première équipe qui a réuni deux cartes de chaque couleur a gagné.



