

Règle du Jeu Euro-Culture

De 2 à 6 joueurs (ou équipes) – De 9 à 99 ans : grand public européen

Principe : le but du jeu est de gagner le plus grand nombre de drapeaux. Le jeu permet aux joueurs de découvrir l'unité et la diversité du patrimoine européen ainsi que les cultures des pays de l'Union européenne, qui se révèlent notamment au travers des questions relatives aux motifs représentés sur les pièces et les billets de la monnaie commune, l'euro.

Matériel de jeu

- Un plateau représentant l'euro est subdivisé en cases que les joueurs parcourent et qui correspondent à des cartes de la même couleur :
 - cases bleues / 25 cartes bleues : Institutions européennes
 - cases rouges / 27 cartes rouges : 27 Pays de l'Union européenne.
 - cases jaunes / 24 cartes jaunes : Grande Europe
 - cases vertes / 14 cartes vertes : 2 x 7 motifs des billets de l'euro
 - cases blanches pièces / 60 cartes carrées blanches : 60 motifs des pièces de l'euro
 - case bleue / 6 cartes bleues carrées : motif de la pièce commémorative du Traité de Rome
- Au total 156 cartes de jeu ; chaque carte a 3 questions
- 6 pions et un dé
- 114 drapeaux : Union européenne et pays de l'Union européenne

Préparation du jeu

- Ouvrir le plateau de jeu et séparer les différentes cartes selon leurs couleurs, ainsi que les drapeaux.
- Chaque joueur choisit un pion et le place sur la case départ « D ».

Déroulement du jeu

- Le joueur ayant le plus récemment visité un pays de l'Union européenne commence.
- Il lance le dé et avance du nombre correspondant et joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Il s'arrête sur une case correspondant au type de cartes avec questions.

Le voisin de gauche du joueur prend la carte du dessus du paquet de la couleur correspondante à la case et propose au joueur le choix d'une question généralement de la plus facile à la plus difficile, valant 1, 2 ou 3 drapeaux.

Il demande donc : « **Question 1, 2 ou 3 ?** » valant respectivement 1, 2 ou 3 drapeaux, ou avec l'habitude : « **Question à combien de drapeau ?** ».

- **Bonne réponse** : le joueur gagne le nombre de drapeaux correspondant à la difficulté de la question posée.
- **Mauvaise réponse** : le joueur ne gagne rien.

Dans les deux cas, le tour de jeu du joueur est fini. C'est à son voisin de gauche de jouer.

!!! Astuce en prévision de la case Traité de Rome / Grand Saut, représenté par la flèche rose :

Les joueurs répondant correctement à une **question carte bleue « Institutions européennes »** ou une **question carte rouge « Pays de l'Union européenne »** ont intérêt à prendre le drapeau de l'Union européenne en complément d'autres drapeaux.

Précision : les joueurs ne prennent qu'un seul drapeau de l'Union européenne par bonne réponse, même s'ils ont choisi une question à 2 ou 3 drapeaux.

Le drapeau de l'Union européenne est utile pour le Grand Saut représenté par la flèche rose. Il permet d'effectuer le Grand Saut sans condition, sans avoir à s'arrêter sur la case **Traité de Rome**.

Traité de Rome

Le Grand Saut est le passage de la case **Traité de Rome**, pointe nord-est du circuit à celle sud-est, d'un bout à l'autre de la flèche rose.

Les joueurs possédant le drapeau de l'Union européenne, car ils ont bien répondu à une **question d'une carte bleue « Institutions Européennes »** ou une **question rouge « Pays de l'Union européenne »**, peuvent donc faire le Grand Saut sans condition, sans s'arrêter en continuant à avancer au-delà de la case Traité de Rome.

- L'arrêt sur la case **Traité de Rome** est obligatoire pour les joueurs qui ne possèdent pas le **drapeau de l'Union européenne**.
 - Si le joueur ne parvient pas à faire un lancer de dé lui permettant de s'arrêter exactement sur la case **Traité de Rome**, il "rebondit" sur cette case et recule son pion.
 - Dans tous les cas, en reculant, il s'arrêtera sur une case pièce ou de couleur et devra répondre à la question correspondante.
 - Lorsqu'il s'arrête sur la case **Traité de Rome** il devra répondre à une question **Traité de Rome** (cartes carrées bleues avec le motif de la pièce commémorative).
- Bonne réponse : le joueur gagne le nombre de drapeaux correspondant à la difficulté de la question et effectue le grand saut en posant son pion directement sur la **case blanche pièce** de la pointe sud-est du circuit et répond à une question pièce.
- Mauvaise réponse : le joueur ne gagne rien, il devra payer une pénalité en rendant un nombre de drapeaux équivalent à la force de la question qui lui a été posée. Cependant, il effectue le grand saut et place son pion sur la pointe sud-est du circuit sur la case blanche pièce et répond à une question d'une carte blanche pièce.

Fin de partie *:

- Le jeu s'arrête immédiatement dès qu'un joueur a atteint la case d'arrivée "A".
- Le joueur ayant le plus grand nombre de drapeaux a gagné.

***Quand on a davantage de temps**, on peut aussi prolonger la partie : le gagnant est alors celui qui a le premier, le nombre de drapeaux correspondant soit au nombre de pays de la zone euro (16 à partir du 1er janvier 2009) soit à celui de l'Union européenne (soit 27).

On fait alors autant de tours de jeu que nécessaires en passant par la case rouge/ jaune/ bleue/ verte située au milieu Ouest des deux branches centrales : on répond alors à la question de couleur de son choix ...