

# Drapeaux DU MONDE

www.tactic.net

Une façon amusante d'apprendre les pays et les capitales. Le drapeau est un signe de reconnaissance simple et coloré pour chaque pays. Tu peux utiliser les cartes de ce jeu de différentes façons. Découvre les règles de 4 jeux "drapeaux du monde".

**Contenu du jeu:** 200 cartes, 1 planisphère

Commence d'abord par te familiariser avec les drapeaux!  
Utilise les drapeaux les plus simples et connus pour ta première partie. Ils sont numérotés de 1 à 70 par ordre de difficulté, le drapeau numéro 1 étant le plus connu de tous et ainsi de suite.

## Drapeaux du monde I

De 2 à 7 joueurs. A partir de 8 ans

**But du jeu:**  
Gagner le plus de cartes "drapeau" en identifiant les drapeaux et les pays qu'ils représentent. Le joueur qui, à la fin du jeu, a remporté le plus de cartes gagne.

**Préparation du jeu:**  
Le nombre de cartes par joueur dépend du nombre de joueurs: à 2-3 joueurs 40 cartes, à 4-5 joueurs 50 cartes et à 6-7 joueurs 60 cartes. Les cartes sont mélangées et chaque joueur en reçoit 4. Le reste des cartes est divisé en deux piles égales et placé, face "drapeau" visible, au centre de la table: c'est la pioche.

**Déroulement du jeu:**  
Les joueurs posent leurs cartes devant eux sur la table, face "drapeau" visible.

Le premier joueur A, placé à la droite du distributeur de cartes, commence à jouer et désigne le drapeau d'une carte de ses adversaires qu'il reconnaît et annonce à quel pays il appartient (un seul essai). Si A ne reconnaît aucun drapeau parmi les cartes des autres joueurs, il en désigne un au hasard.

Le possesseur de la carte "drapeau" désignée retourne la carte et vérifie la réponse.

Si sa réponse est correcte, A remporte la carte. S'il connaît aussi la capitale du pays annoncé, il obtient une carte supplémentaire qu'il tire de l'une des deux pioches. Il forme alors sa propre pile de cartes gagnées.

Les joueurs doivent toujours avoir 4 cartes étalées devant eux, chaque carte manquante étant immédiatement remplacée par une carte tirée de l'une des deux pioches.

Une fois les réponses d'un joueur vérifiées et son tour terminé, le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Si A ne connaît pas le pays représenté par le drapeau ou donne une mauvaise réponse, le possesseur de la carte donne la bonne réponse.  
Si A à présent connaît la capitale de ce pays, il gagne la carte. Si A ne connaît pas non plus la capitale, le possesseur de la carte la révèle puis place la carte sous l'une des deux pioches. Le tour passe au joueur suivant.

1

## Drapeaux du monde II

De 2 à 5 enfants plus un meneur de jeu. Version de jeu simplifiée. A partir de 6 ans.

**Préparation du jeu:**  
Le choix des drapeaux et le nombre de cartes distribuées dépendent de l'âge et du niveau de connaissance des joueurs. Le meneur de jeu sélectionne les drapeaux les plus connus pour jouer. Pour les plus jeunes, 10-16 cartes suffisent (selon le nombre de joueurs). Le meneur mélange les cartes et en distribue 2 par joueur, qui les étalent devant eux; et pose en pile au centre de la table 6 cartes qui forment la pioche. Toutes les cartes sont posées face "drapeau" visible.

**Déroulement du jeu:**  
Le joueur le plus jeune commence. Il désigne l'un des drapeaux qu'il reconnaît, parmi les cartes étalées de ses adversaires, et annonce à quel pays il appartient. S'il n'en reconnaît aucun, il en choisit un au hasard.

Si la réponse est bonne, le joueur gagne la carte et forme sa propre pile de cartes gagnées. Le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Si la réponse est fautive, le possesseur de la carte désignée donne la bonne réponse et place la carte sous la pioche. Le tour passe au joueur suivant.

Les joueurs doivent toujours avoir 2 cartes posées devant eux. Les cartes manquantes sont remplacées par une carte tirée de la pioche. Une fois la pioche épuisée, le meneur ramasse toutes les cartes étalées (2 par joueur), les mélange et en distribue une à chaque joueur. Le reste forme la pioche. Le jeu continue comme précédemment jusqu'à ce que la pioche soit de nouveau épuisée ou que les joueurs ne reconnaissent plus aucun drapeau.

**Le gagnant:**  
Le joueur qui a remporté le plus de cartes est le gagnant.

## Drapeaux du monde III

De 5 à 9 joueurs, se joue à deux équipes. A partir de 8 ans.

Pour jouer à "Drapeaux du monde III", les joueurs doivent former deux équipes et désigner un meneur de jeu qui ne fait partie d'aucune des deux équipes. Le but du jeu est d'accumuler le plus de points possibles.

**Préparation du jeu:**  
Le meneur sélectionne 20 cartes (par exemple parmi les plus faciles numérotées de 1 à 70) à l'avance. Les données "1" et "2" des cartes (côté face "pays") représentent des indices de jeu.

**Déroulement du jeu:**  
Le meneur détient les cartes de façon à ce que les joueurs ne les voient pas. Il commence par montrer un drapeau aux deux équipes. L'équipe 1 doit annoncer à quel pays il appartient. Si l'équipe ne connaît pas la réponse ou se trompe, le meneur lit le premier indice et si nécessaire par la suite, le second indice.

Points récoltés par l'équipe qui donne une bonne réponse:		
Bonne réponse à partir du drapeau		3 points
" " après le premier indice		2 points
" " " second indice		1 point

Si l'équipe 1 ne donne toujours pas de bonne réponse après les deux indices, l'équipe 2 peut tenter sa chance et obtenir 1 point si sa réponse est correcte.  
Si aucune des équipes n'a su répondre, le meneur donne lui-même la réponse exacte.

Le jeu continue et le tour passe à l'équipe 2, à laquelle le meneur montre un deuxième drapeau.

2

## Drapeaux du monde: jeu de l'étoile

Version plus difficile, de 2 à 6 joueurs ou de 4 à 6 joueurs par équipe.

Le jeu de l'étoile est une variante plus élaborée des "Drapeaux du monde" qui peut se jouer de deux façons.

### Jeu de l'étoile 1, jeu de base.

Pioche une carte et donne une réponse immédiate.

Se joue avec 2-6 joueurs qui ne sont pas par équipe.

### Préparation du jeu:

Toutes les cartes sont mélangées et chaque joueur en reçoit 5. Les joueurs posent leurs 5 cartes en pile, face "drapeau" visible, devant eux sur la table.

Le reste des cartes est disposé, face "drapeau" visible, en 5 piles de tailles égales au centre de la table formant une étoile: c'est la pioche.

### But du jeu:

Gagner le plus de cartes possibles en identifiant les drapeaux et devinant les pays auxquels ils appartiennent. Les autres joueurs peuvent vérifier les réponses s'ils pensent qu'elles ne sont pas correctes. Dans cette version, les joueurs peuvent gagner ou perdre des cartes!

### Déroulement du jeu:

Le plus jeune joueur commence. Il désigne un drapeau parmi ceux des piles de l'étoile, et dit à quel pays il appartient. Puis le joueur prend la carte sans la retourner et la pose, face "drapeau" toujours visible, près de lui (elle représente sa pile de cartes gagnées). Si le joueur ne reconnaît aucun drapeau, il essaye de deviner un pays au hasard.

La réponse du joueur est considérée comme exacte tant qu'aucun autre joueur ne s'écrie "vérification" (voir "La vérification").

### Le bonus "capitale":

Un joueur en reconnaissant un drapeau et son pays peut aussi en donner la capitale s'il la connaît. Cela doit être fait avant de tirer la carte de la pioche. Le joueur gagne une carte supplémentaire qu'il tire d'une des pioches: c'est le bonus "capitale". Les joueurs peuvent jouer de même avec les indices 1 et 2 de la face "pays" des cartes (voir "Jeu de l'étoile 2"). La réponse est considérée exacte tant qu'aucun des joueurs ne demande une "vérification".

### La vérification:

Si l'un des joueurs doute de la réponse d'un autre joueur, il peut s'écrier "vérification" et vérifier la réponse sur la carte. Ceci doit être fait avant qu'un autre joueur n'ait recommencé à jouer.

Si la réponse est correcte après vérification, le joueur peut rejouer et désigner un autre drapeau. Une fois le tour terminé, le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

### Vérification:

A=joueur "vérifié" B=joueur qui demande la "vérification"

Si la réponse est exacte: A garde sa carte et B paye une amende à A (voir "Les amendes").

Si la réponse est fautive: A donne la carte à B et paye une amende à B.

### Les amendes:

Les joueurs payent leurs amendes en donnant une carte tirée de leurs piles de cartes gagnées. MAIS, la carte n'est obtenue que si le joueur identifie le drapeau et le pays auquel il appartient. Au besoin, les indices 1 et 2 peuvent être lus.

### Fin du jeu et gagnant:

Dès que la pile de cartes gagnées d'un joueur est vjdee, ce dernier a perdu et est éliminé

## Jeu de l'étoile 2.

### Pioche une carte et joue par équipe.

Se joue par équipe de deux avec 4-6 joueurs. Les deux joueurs d'une même équipe ne s'assoient pas côte à côte.

Cette version se joue de la même façon que le "Jeu de l'étoile 1", mais les partenaires ont la possibilité de se lire à tour de rôle les indices "1" et "2" des faces "pays" des cartes.

### Comment jouer?

A chaque carte tirée des pioches de l'étoile, les joueurs peuvent soit donner leur réponse directement soit être aidés des indices lus par leur partenaire de jeu. Dans le deuxième cas, le joueur ne peut pas donner sa réponse avant que ne soit lu le premier indice, même s'il connaît la réponse avant. Au tour suivant, les joueurs changent de rôles.

### Déroulement du jeu:

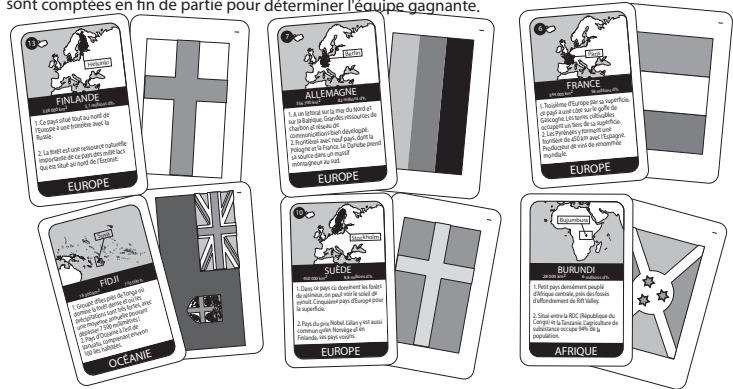
Si le joueur donne la bonne réponse après le premier indice, l'équipe gagne la carte et a le droit de rejouer.

Si le joueur donne une mauvaise réponse après le premier indice, l'équipe suivante peut donner sa réponse. Si la seconde équipe répond correctement elle gagne la carte, sinon le tour passe à l'équipe suivante et ainsi de suite jusqu'à ce qu'une équipe donne une réponse exacte.

Si aucune des équipes ne reconnaît le pays après le premier indice, la première équipe lit le deuxième indice et l'on rejoue comme précédemment.

Si aucune des équipes ne reconnaît le pays après les deux indices, la bonne réponse est lue et la carte remise sous l'une des pioches.

"La vérification" peut se faire à chaque réponse, mais avant que les joueurs ne lisent les indices. Les partenaires d'une équipe ne peuvent s'entraider qu'en lisant les indices des cartes. Les cartes gagnées sont comptées en fin de partie pour déterminer l'équipe gagnante.



Du fait de notre technique d'impression les couleurs des drapeaux sont susceptibles d'être légèrement différentes des couleurs réelles.

Fabriqué sous licence de BE-Flag, Barbro Englesson. Tactic est une marque déposée par Nelostuote Oy, Finlande. Tous droits réservés.