ENTRAÎNEMENT

Mélanger toutes les cartes et mettre le tas au milieu de la table, face drapeau visible. Prendre en bas du tas la dernière carte A et la mettre à côté du tas B, bien visible par tous les joueurs. Le premier joueur qui dit correctement le nom du pays correspondant à ce drapeau (par ex. Cuba) gagne la carte. Une fois les cartes terminées, le vainqueur est celui qui en a gagné le plus grand nombre. VARIANTE: vous pouvez aussi jouer à deviner la capitale, plutôt que le nom du pays.

Un Jeu de: **Emanuele Pessi**
Graphisme par: **Domenico Monforte**
Produit par: **CreativaMente srl**
Via A. Volta, 69 - 20863 Concorezzo (MB)

CreativaMente
LUDO ERGO SUM

CreativaMente
LUDO ERGO SUM

Flaggy

LE JEU DES DRAPEAUX

5 99

2 T 10

Contenu

- 48 cartes avec les drapeaux
- 3 dés en bois
- Ce livret avec les règles des 5 jeux

Les 2 dés bleus A représentent les 6 symboles du jeu: bandes verticales, bandes horizontales, cercles, étoiles, croix et animaux (essentiellement des oiseaux). Le dé rouge B représente les 5 continents plus le joker “Monde”. Les 48 cartes ont toutes sur la face avant C une image de drapeau et au dos des informations D, comme par exemple le nom du pays et sa capitale, à des fins éducatives. Les symboles qui se trouvent en bas au dos de la carte sont ceux représentés sur le drapeau (par exemple les bandes verticales pour l’Italie). Les 4 cartes avec une bordure doré au dos sont des cartes spéciales E sont des cartes spéciales, car ce sont les seules dont le drapeau contient plus de 2 symboles

B A

C

D

E

Les 21 cartes avec la bordure rouge doivent être utilisées avec les 2 dés bleus afin d’identifier, dans les différents jeux, une seule carte parmi toutes :

- si les 2 dés indiquent 2 symboles différents alors leur combinaison identifie la seule carte présentant ces deux symboles et la bordure rouge (par exemple aussi bien le Brésil que la Tunisie F présentent ★ + ◎ mais seule la carte du Brésil a un bord rouge G).
- si les 2 dés indiquent le même symbole alors ils identifient la seule carte avec ce symbole et la bordure rouge (◎ + ◎ indique le Japon H).

F

G

H

Les deux pages centrales de ce livret présentent tous les drapeaux du jeu avec les noms des pays, à l’exception de la France, dont le drapeau est représenté sur cette page.

JEU N°1
TROUVE-MOI!

BUT: être le premier à conquérir le nombre de cartes établi (6 cartes à 2 joueurs, 5 cartes de 3 à 7 joueurs et 4 cartes si on joue à 8 ou plus).

PRÉPARATION: les 21 cartes avec la bordure rouge au dos sont toutes disposées au hasard sur la table, avec le drapeau bien visible pour toutes les cartes.

DÉROULEMENT DU JEU: un joueur lance les deux dés bleus, qui indiquent une seule carte (par exemple ◎ + ▭ indiquent le drapeau de l'Inde). Le premier joueur qui met son doigt sur cette carte la gagne: il la prend sur la table et la place couverte sur les autres déjà gagnées. Puis il lance les deux dés bleus pour la prochaine carte à trouver, et ainsi de suite. Si la carte indiquée par les dés n'est plus visible sur la table, parce qu'elle a déjà été gagnée, le premier joueur qui se propose (par ex en levant la main) doit se rappeler – sans regarder ses cartes – qui possède cette carte. S'il le devine, il prend la carte à l'autre joueur. Si en revanche il se trompe, comme pénalité il perd une des cartes qu'il a déjà gagnées, et il la remet bien en vue sur la table (s'il n'a encore gagné aucune carte, il paiera la pénalité avec la première carte qu'il gagnera).

REMARQUES:

- Le joueur qui s'est proposé peut aussi s'autodésigner, pour garder la carte, s'il pense qu'il la possède
- si aucun des joueurs ne se propose, on lance de nouveau les deux dés bleus.

FIN DU JEU: la partie est remportée par celui qui, le premier, gagne sa dernière carte (par ex. la cinquième si on joue à quatre).

JEU N°2

METS-MOI À LA BONNE PLACE!

BUT: mettre sa carte à la bonne place par rapport à toutes les autres.

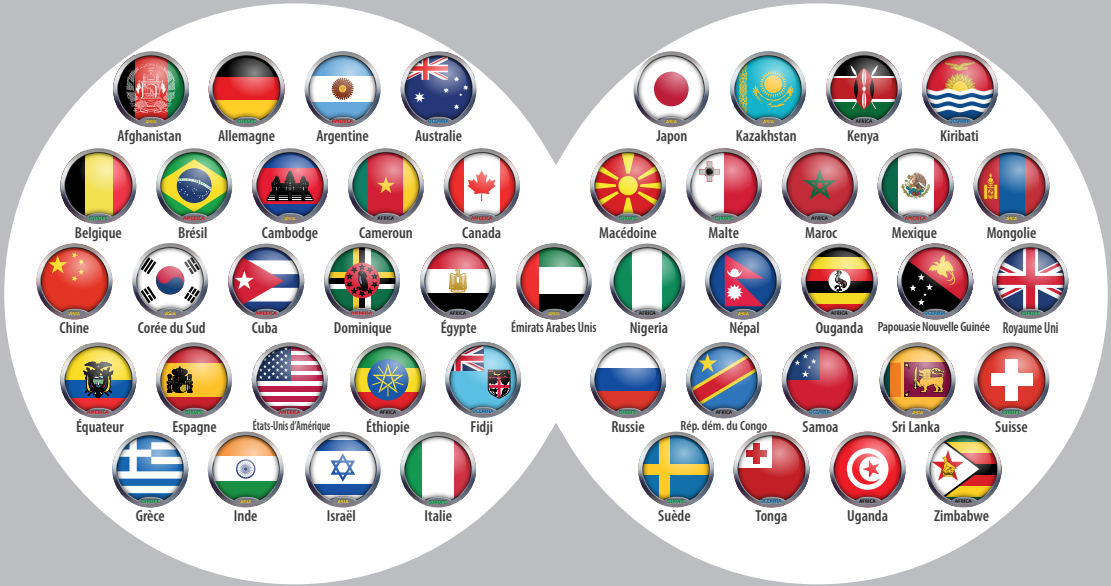
PRÉPARATION: mélanger toutes les cartes et placer le tas au centre de la table, avec le côté drapeau visible. Le joueur le plus jeune commence, il prend la première carte sur le dessus du tas et la met sur la table, tournée du côté dos, avec l'information relative à la superficie bien en vue. Le jeu se poursuit dans le sens horaire.

DÉROULEMENT DU JEU: Le joueur dont c'est le tour prend la première carte sur le dessus du tas et, sans regarder les informations au dos de la carte, la place sur la table à côté des autres cartes déjà présentes. Pour la placer il doit décider s'il faut la mettre à gauche (la superficie la plus petite de toutes), ou à droite (la superficie la plus grande de toutes) ou au milieu de la file de cartes, dans une position précise. Il place sa carte, du côté drapeau, puis la carte est retournée pour contrôler si elle a bien été mise à la bonne place, en gardant toutes les cartes en ordre croissant de superficie. Si un joueur ne met pas sa carte au bon endroit il sort du jeu, à moins qu'en lançant le dé rouge il obtienne le continent de sa carte (ou le joker). Dans tous les cas, la carte est ensuite placée au bon endroit. Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul joueur, qui gagne cette manche et prend la dernière carte jouée.

REMARQUES: • la deuxième carte est simplement placée à droite ou à gauche de la première carte
• à partir de la troisième carte il sera possible de mettre sa carte soit à l'une des deux extrémités soit à l'intérieur de la file de cartes.

FIN DU JEU: le gagnant est le premier qui réussit à prendre 3 cartes.

VARIANTE: au lieu de classer les pays selon leur superficie il est possible de jouer en les classant selon leur population.


Afghanistan
Allemagne
Argentine
Australie
Japon
Kazakhstan
Kenya
Kiribati
Belgique
Brésil
Cambodge
Cameroun
Canada
Macédoine
Malte
Maroc
Mexique
Mongolie
Chine
Corée du Sud
Cuba
Dominique
Égypte
Émirats Arabes Unis
Nigeria
Népal
Ouganda
Papouasie Nouvelle Guinée
Royaume Uni
Équateur
Espagne
États-Unis d'Amérique
Éthiopie
Fidji
Russie
Rép. dém. du Congo
Samoa
Sri Lanka
Suisse
Grèce
Inde
Israël
Italie
Suède
Tonga
Uganda
Zimbabwe

JEU N°3
UN DEUX TROIS

BUT: Être le premier à se défaire de toutes ses cartes.

PRÉPARATION: mélanger les 48 cartes et en distribuer 11 à chacun des joueurs (si on joue à plus de 4 on distribue moins de cartes, en en donnant le même nombre à tous les joueurs). Le reste des cartes constitue la pioche. On lance les deux dés bleus – si nécessaire plus d'une fois – et celui qui a la carte indiquée par les dés commence la partie, qui se poursuit ensuite dans le sens horaire.

DÉROULEMENT DU JEU: le joueur dont c'est le tour décide combien de dés et lesquels lancer, d'un minimum de 1 à un maximum de 3. Il peut se défaire d'une carte pour chacun des dés qu'il a lancé (par exemple Kenya pour [illegible] et Suisse pour EUROPE) et aussi d'autre cartes pour chacune des combinaisons de deux dés (par ex. l'Allemagne se trouve en Europe et a des bandes horizontales). S'il n'arrive pas à se défaire d'au moins autant de cartes que le nombre de dés qu'il a lancé, alors il doit piocher des cartes, une pour chaque dé lancé.

REMARQUES:

- si on lance 1 dé, on peut se défaire au maximum d'une carte
- si on lance 2 dés, on peut se défaire de jusqu'à 3 cartes: 1 carte pour chaque dé + une troisième carte pour la combinaison des deux dés
- si on lance 3 dés, on peut se défaire de jusqu'à 6 cartes: 1 carte pout chacun des 3 dés + 3 cartes pour chacune des éventuelles combinaisons de dés.
- quand le tas de pioche se termine, on le reforme en mélangeant toutes les cartes mises de coté jusqu'à ce moment

FIN DU JEU: la partie se termine quand un joueur, le vainqueur, joue sa dernière carte.

VARIANTE: si vous ne voulez pas risquer que la partie s'éternise, vous pouvez décider que le vainqueur est le premier qui reste avec une seule carte.

JEU N°4

CELLE-CI ET CELLE-LÀ

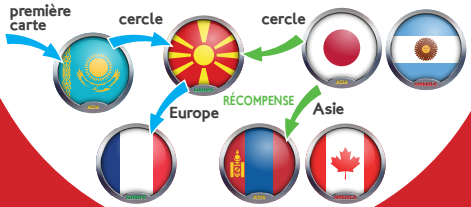
BUT: Être le premier à se défaire de ses cartes.

PRÉPARATION: mélanger les 48 cartes et en distribuer 9 à chacun des joueurs (si on joue à plus de 5 on distribue moins de cartes, en en donnant le même nombre à tous les joueurs). Le reste des cartes constitue la pioche. On lance les deux dés bleus – si nécessaire plus d'une fois – et celui qui a la carte indiquée par les dés commence la partie, qui se poursuit ensuite dans le sens horaire.

DÉROULEMENT DU JEU: le joueur dont c'est le tour peut jouer une carte s'il peut l'associer à l'une des cartes déjà présentes sur la table, parce qu'elle a le **même continent** ou au moins un **même symbole**. Une carte peut être associée à **deux autres cartes**, plutôt que seulement à une, quand elle a un élément en commun (continent ou symbole) avec les deux. Dans ce cas, comme récompense (flèches vertes) il continue à jouer, en posant une deuxième carte et ainsi de suite. Par exemple le Japon s'associe aussi bien à la Macédoine qu'à la Mongolie.

REMARQUES:
- les cartes sur la table ne peuvent jamais dépasser une séquence de 5 cartes (ligne ou colonne)
- les cartes sur la table ne peuvent jamais former un carré complet de 25 cartes (5 x 5)
- si on n'arrive pas à jouer une seule carte, on pioche une nouvelle carte et le tour passe au joueur suivant

FIN DU JEU: la partie se termine lorsqu'un joueur, le vainqueur, joue sa dernière carte.



JEU N°5

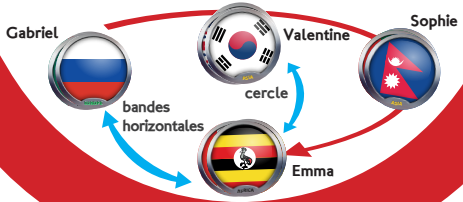
CRIE!

BUT: gagner le plus grand nombre de cartes.

PRÉPARATION: mélanger les 48 cartes. Le joueur le plus jeune est le donneur, et on joue dans le sens horaire.

DÉROULEMENT DU JEU: le donneur pose une carte, découverte, devant chacun des joueurs. Quand la dernière carte découverte (par ex. le drapeau de l'Ouganda donné à Emma) a le même symbole qu'au moins une autre des cartes posées, la compétition commence: Emma doit dire le nom du pays de Valentine (Corée du Sud, parce que les deux ont un cercle) ou de Gabriel (Russie), tandis qu'aussi bien Valentine que Gabriel doivent dire le nom du pays d'Emma: Ouganda. Le premier qui dit le nom du pays de l'autre joueur lui prend 2 cartes. Si un joueur dit un mauvais nom (par ex: Sophie dit Ouganda), comme pénalité il donne une carte à chacun des joueurs (dans le sens horaire s'il n'y en a pas assez pour tout le monde). Si aussitôt après Gabriel aussi dit Ouganda, Gabriel ne gagne plus les 2 cartes, parce que le tour s'était terminé avec l'erreur de Sophie.

REMARQUES: • en cas de simultanéité entre plusieurs noms dits à voix haute, celui qui gagne est celui qui a le pays venant le premier par ordre alphabétique.

• si après qu'un joueur ait cédé quelques-unes de ses cartes la nouvelle carte qui apparaît sur son tas a le même symbole que celle d'un autre joueur, on ne peut pas crier, le tour est terminé, on continue en distribuant la prochaine carte

FIN DU JEU: la partie se termine lorsque toutes les cartes ont été retournées. Le gagnant est celui qui en a pris le plus grand nombre. En cas d'égalité on lance les deux dés bleus– si nécessaire plus d'une fois – et le vainqueur est, parmi les joueur ayant le meilleur score, celui qui a la carte qui correspond aux deux dés (comme expliqué à la page 3).