

AGRI QUIZ

Règle du Jeu

▼ BUT DU JEU

Le gagnant est celui, qui arrivé sur la dernière case du plateau, répond correctement à la question posée.

▼ COMPOSITION ET ÉLÉMENTS DU JEU

- **1 plateau.**
- **200 cartes/1 000 questions** réparties en deux paquets de 100 cartes chacun rangé dans 2 boîtiers : l'un « Enfant » et l'autre « Adulte ».
- **2 dés** à 6 faces.
- **6 pions figurines** permettant de jouer jusqu'à 6 joueurs.



▼ PRINCIPE DU JEU

AGRIQUIZ est un jeu de parcours fondé sur le principe du jeu de l'oie où l'on avance par case sur un parcours de 63 cases en lançant un dé (ou deux dés) mais en répondant correctement à des questions. Le vainqueur est le premier qui arrivé sur la dernière case trouve la bonne réponse à la question posée.

Chaque case (en dehors des cases spéciales) représente l'une des couleurs de chacune des **5 thématiques** de questions :

- **Élevage** ● **Culture** ● **Machinisme**
- **Histoire de l'Agriculture** ● **Vie à la ferme.**

Suivant son profil « Adulte » ou « Enfant », le joueur devra répondre correctement à la question correspondant à la thématique sur laquelle son pion s'est arrêté.

Au total, il y a 1000 questions : 500 pour les enfants et 500 pour les adultes.

OPTION : « JEU RAPIDE »

Utilisez 2 dés,
pour des parties plus rythmées
et augmentez ainsi le nombre
de cases parcourues.

▼ PRÉPARATION ET DÉROULEMENT DU JEU :

- ▶ Après avoir décidé du nombre de joueurs, choisissez chacun votre pion figurine et placez-le sur la case de départ.
- ▶ Disposez les cartes enfants et les cartes adultes séparément dans chacun de leur boîtier respectif, sans les mélanger.
- ▶ Déterminez l'ordre de départ des joueurs, en lançant chacun le dé : celui qui tire le plus grand nombre commence (si égalité, retirez). L'ordre des autres joueurs se fait suivant le sens des aiguilles d'une montre.
- ▶ Le jeu commence. Le premier joueur lance le dé et avance son pion du nombre de cases indiqué par le dé. La couleur de la case sur laquelle il s'arrête indique la thématique de la question à laquelle il va devoir répondre.
- ▶ Le joueur situé à sa gauche tire une carte « Adulte » ou « Enfant » suivant le profil et lit la question correspondant à la thématique de la case.
- ▶ Si la réponse est correcte, le joueur relance le dé et ainsi de suite. Son tour s'arrête lorsqu'il ne répond pas correctement à la question posée. Dans ce cas, il reste sur sa case et attend que tous les autres joueurs aient joué et passé leur tour pour répondre à nouveau à une nouvelle question sur la même thématique.

Remarque : plusieurs joueurs peuvent se retrouver sur une même case.

CASES SPÉCIALES

Au nombre de 12, elles symbolisent des « événements » bonus ou malus sans couleur de thématique et donc sans nécessité de passer par une question. Elles animent le déroulement du jeu en accélérant ou en retardant le jeu.



AVANCEZ DE NOUVEAU
du même nombre
de cases

et

6 HAUSSE DES COURS

Le joueur **avance à la case 12**

19 MAUVAISE RÉCOLTE

Le joueur **recule de 4 cases**

32 ALERTE VÉTÉRINAIRE

Le joueur **recule de 8 cases**

42 NOUVELLE RÉGLEMENTATION EUROPÉENNE

Le joueur **retourne à la case 30**

52 SURENDETTEMENT

Le joueur **laisse passer 1 tour**

58 CHANGEMENT DE PROPRIÉTAIRE

Le joueur **retourne à la case départ et recommence la partie !**

▼ RÈGLE POUR GAGNER SUR LA DERNIÈRE CASE

Pour gagner, le joueur doit tomber pile sur la case 63 (sinon, il repart en arrière sur les cases précédentes) et répondre correctement à une question dont la thématique lui aura été imposée par le joueur placé juste derrière lui. S'il ne trouve pas la réponse correcte, il attend à nouveau son tour sans relancer le dé.

Remarque : si 2 joueurs se retrouvent sur la case d'arrivée, ils choisissent chacun la thématique de leur adversaire.

OPTION : « CHALLENGE »

Challengez vos concurrents en pariant sur leurs capacités à bien répondre et donnez plus d'animation au déroulement du jeu.

Le principe : n'importe quel joueur peut utiliser cette option.

Au moment où l'un des joueurs va devoir répondre à la question correspondant à la thématique de sa case, n'importe quel autre joueur peut prononcer le mot « challenge » mais avant que la question ait été posée. Le joueur challengé peut relever le pari en prononçant le mot « Relève ».

▶ **Si le joueur challengé (celui qui doit répondre) ne trouve pas la réponse correcte**, il perd le défi et devra reculer de 2 cases et attendre son tour. Si, en plus, il avait relevé le pari (prononcé le mot Relève), il devra reculer de 2 cases supplémentaires.

▶ **Si le joueur challengé répond correctement** à la question et qu'il a relevé le pari ; il doublera son score au prochain lancé. Le challengeur quant à lui sera pénalisé et devra reculer de 2 cases avant de reprendre le jeu.



À VOUS DE JOUER !

