

le jeu où il ne faut pas perdre le Nord !

OÙ C'EST DONC EN FRANCE ?



Bernhard Lach • Uwe Rapp

HUCH!



OÙCÉDONC EN FRANCE ?

le jeu où il ne faut pas perdre le Nord !

Pour 2 à 6 joueurs à partir de 10 ans

Clochemerle ! Où c'est donc ça, Clochemerle ? Certains disent que ce petit village se trouve au nord de Pétaouchnok, un peu à l'est de Perpète-lès-Oies ! En tous cas, bien au sud de Tataouine-les-Bains, mais pas autant que Pampérigouste. Si la localisation exacte de ces villes imaginaires vous est totalement inconnue, vous pourrez vous exercer avec des villes bien réelles en jouant à Oùcédonc, un jeu qui demandera quelques connaissances géographiques et un soupçon de chance.



Contenu

- 200 cartes Lieu (160 villes et 40 sites touristiques)
- 2 cartes « Intermède »
- 1 carte « Direction »
- 35 jetons en bois

Une feuille et des crayons vous seront également utiles.

But du jeu

Dans Oûcédonc, vous devrez classer les cartes Lieu selon leur position géographique, sur un axe nord-sud ou est-ouest.

Les joueurs gagnent des jetons en se trompant le moins souvent et en décelant les erreurs commises par leurs adversaires. Le vainqueur est le joueur avec le plus de jetons à la fin de la partie.



Préparation

Mélangez les **cartes Lieu** et positionnez-les de façon à ce que le nom du lieu (situé au recto des cartes) soit visible de tous les joueurs. Les coordonnées et les autres informations (au verso des cartes) doivent rester cachées. Formez ensuite 3 paquets, de 15 cartes chacun. Les cartes restantes sont temporairement mises de côté (en cours de partie, elles seront placées au centre de la carte Direction).

Placez une carte « **Intermède** » sur le dessus du premier paquet. Puis, empilez successivement le deuxième paquet, la seconde carte « Intermède » et enfin le troisième paquet de cartes Lieu. La pile ainsi formée est placée à portée des joueurs.

Posez la carte « **Direction** » au milieu de la table. Placez en son centre, côté recto, la première carte de la pile que vous avez mise de côté. Elle devient la carte de départ. Chaque joueur reçoit **4 jetons**. Les autres seront utilisés en cours de partie.



Le jeu

Le plus jeune joueur commence. La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsque c'est à son tour de jouer, le joueur pioche la carte du haut de la pile et lit le nom du lieu à voix haute (en veillant à ne pas montrer les coordonnées situées au dos de la carte). Il doit alors décider de placer cette carte selon l'axe nord-sud ou l'axe est-ouest qui passe par la carte de départ.



Note : en début de partie, le joueur ne possède que quatre possibilités : au-dessus de la carte de départ (au nord), au dessous (au sud), à gauche (à l'ouest) ou à droite (à l'est). Une fois sa décision prise, le joueur place sa carte sur l'axe choisi.

Ensuite, le joueur suivant pioche à son tour une carte de la pile et décide s'il la place au-dessus, au dessous, à gauche ou à droite ou bien entre deux cartes déjà posées.



Note : au cours de la partie, les cartes formeront donc une croix.

Avis des joueurs

Si tous les joueurs pensent que la carte jouée est correctement placée, alors c'est au tour du joueur suivant. Par contre, si l'un des joueurs, en commençant par le joueur situé à la gauche de celui qui a posé la carte, pense que la nouvelle carte Lieu est mal placée (trop à l'ouest ou trop à l'est sur l'axe est-ouest, trop au nord ou trop au sud sur l'axe nord-sud), il retourne la carte qui vient d'être posée ainsi qu'une carte de son choix voisine de celle-ci.



Vérification de la position

Les coordonnées de la carte qui vient d'être posée sont alors comparées à celles de la **carte voisine** choisie. Les autres cartes ne sont pas prises en compte. Au verso de chaque carte figurent les coordonnées (longitude et latitude) du lieu. Si la carte contestée se trouve sur l'axe est-ouest, seules les coordonnées symbolisées par les flèches horizontales (↔) seront comparées. Si la carte contestée se trouve sur l'axe nord-sud, seules les coordonnées symbolisées par les flèches verticales (↕) seront comparées. La position de la carte est considérée comme bonne si les coordonnées prises en compte sont croissantes dans le sens des flèches.



Ces cartes sont bien placées.



Ces cartes sont mal placées.



Note : même si cela est extrêmement rare, il peut arriver que deux cartes aient exactement les mêmes coordonnées (longitude ou latitude). Dans ce cas, ces deux cartes sont considérées comme étant bien placées.



Attention : les flèches de direction sont inversées pour les lieux situés à l'ouest du méridien de Greenwich. Une carte Lieu avec des coordonnées ouest devra toujours être placée à l'ouest d'une carte avec des coordonnées est, et vice-versa.

Il en va de même pour les lieux situés de part et d'autres de l'équateur : une carte Lieu avec des coordonnées nord devra toujours être placée au nord d'une carte avec des coordonnées sud, et vice versa.

Si un joueur a eu raison de douter de la position de la carte (qui s'avère effectivement erronée), il reçoit un jeton du joueur ayant posé la carte. Cette carte est alors retirée du jeu.

Si un joueur a eu tort de douter de la position de la carte (dont le placement s'avère correct), il donne au joueur l'ayant posé l'un de ses jetons. La carte reste en jeu. Les deux cartes sont retournées de manière à ce que seul le nom des lieux soit de nouveau lisible.

Si un joueur doit donner un jeton alors qu'il n'en a plus, le vainqueur prend à la place un jeton de la réserve.

S'il n'y a plus assez de jetons dans la réserve, les joueurs échangent 5 jetons contre une carte Lieu déjà retirée du jeu : cette carte rapportera 5 points à la fin de la partie.

Décompte intermédiaire

Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que la première carte « Intermède » apparaisse, déclenchant alors un décompte intermédiaire. **Tous les joueurs** doivent alors estimer combien de cartes en jeu sont **mal placées**. Chacun note son estimation sur une feuille. Les cartes en jeu sont ensuite retournées et contrôlées.



Important : la vérification commence toujours à partir de la carte de départ en comparant ses coordonnées avec celles des cartes voisines immédiates. Les joueurs contrôlent, une par une, la position de chaque carte. Toute carte mal placée avec la carte qui la précède est mise de côté.

Toutes les cartes ainsi écartées sont comptées.

Le joueur qui a trouvé le bon nombre gagne 2 jetons pris dans la réserve. En cas d'égalité, tous les joueurs gagnent 2 jetons.

Si aucun joueur n'a trouvé le bon chiffre, celui qui s'en approche le plus gagne 1 jeton.

Toutes les cartes en jeu, y compris la carte de départ, sont retirées de la partie.

Une nouvelle carte de départ est piochée dans la pile des cartes laissées de côté lors de la préparation. La partie reprend avec le joueur dont c'était le tour.

Fin de la partie

Lorsque les 3 paquets de 15 cartes sont épuisés, un dernier décompte intermédiaire a lieu, puis la partie s'achève.

Le vainqueur est le joueur qui possède le plus de jetons.



Conseil : avant le début de la partie, rien ne vous empêche d'écarter certaines cartes que vous jugez trop difficiles.



Note : les cartes qui représentent des villes indiquent également le nombre d'habitants. Vous pouvez également jouer avec ces données si vous le désirez. Par exemple, vous pouvez décider de classer les cartes en fonction de

leur nombre d'habitants au lieu de leur position géographique. Vous devrez alors former une colonne, en plaçant les villes les plus peuplées en haut de cette colonne. Dans cette variante, ni la carte « Direction » ni les sites touristiques ne sont utilisés. La règle concernant l'attribution des jetons ne change pas.



Exemple :

Un arrangement en fonction du nombre d'habitants pourrait ressembler à ceci.



Nous remercions la société Fata Morgana de nous avoir permis de publier ce jeu inspiré de ANNO DOMINI.

LOCALISATION ET DISTRIBUTION PAR ATALIA JEUX, 40 AVENUE CHARLES DE GAULLE, 92350 LE PLESSIS ROBINSON FRANCE

© 2006, 2021 HUCH!

www.hutter-trade.com

Auteurs : Bernhard Lach, Uwe Rapp

Illustrations : Cyril Bouquet

Traduction : Arnauld Della Siega



Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments.
Dangers de suffocation.

