**Frankofoni spill: spilleregler**

Materiell: spillebrett, fem bunker med kort fordelt i tema, en terning.

1. To til fem spillere setter seg sammen i grupper.
2. Hver spiller velger en spillebrikke.
3. Spillerne plasserer sin spillebrikke på en av spillrutene.
4. Den første spilleren kaster terningen og flytter sin spillebrikke det antallet felter mot enten høyre eller venstre.
5. Rutens farge avgjør spørsmålets tema.

En **gul rute** gir et spørsmål om temaet **«Fransk er lett å lære»**

En **grønn rute** gir spørsmål om temaet **«Fransk er et internasjonalt språk»**

En **lilla rute** gir et spørsmål om temaet **«Fransk er nyttig for studier»**

En **rød rute** gir et spørsmål om temaet **«Fransk er et forretningsspråk»**

En **blå rute** gir et spørsmål om temaet **«Fransk er et offisielt språk for internasjonale relasjoner»**

1. Spørsmålet stilles til spilleren, som kan eventuelt få se bildet, men ikke teksten.
2. Spilleren beholder kortet hvis han/hun klarer å svare riktig. (Det riktige svaret er skrevet med fet skrift.)
3. Den første spilleren som klarer å samle minst ett kort per tema vinner. Man kan spille på nytt men denne gangen stilles spørsmålene uten svaralternativer.
4. For mer spenning, kan man tilsette seksern-regelen: hvis spiller A får terningkast 6, kan han/hun stjele et kort fra en annen spiller. Denne spilleren B velger ett kort blant de han/hun allerede har vunnet og stiller spørsmålet på nytt til spilleren A (med eller uten svaralternativer). Spiller A får kortet hvis han/hun gjentar det riktige svaret.

**Le jeu de la Francophonie: règles du jeu**

Matériel: le plateau de jeu, cinq tas de cartes-question divisées par thème, un dè.

1. Les joueurs se mettent par groupe de deux à cinq joueurs.
2. Ils choisissent un pion chacun.
3. Ils placent leur pion sur une des cases du plateau de jeu.
4. Le premier joueur lance le dé et déplace son pion d’autant de cases indiquées vers la gauche ou vers la droite.
5. La couleur de la case détermine le thème de la question.

Une **case jaune** correspond à une question sur le thème **«Le francais, langue facile à apprendre»**

Une **case verte** correspond à une question sur le thème **«Le francais, langue internationale»**

Une **case violette** correspond à une question sur le thème **«Le francais, langue des études»**  Une **case rouge** correspond à une question sur le thème **«Le francais, langue des affaires»**

Une **case bleue** correspond à une question sur le thème **«Le francais, langue des relations internationales»**

1. On lit la question au joueur en montrant eventuellement l’image mais pas le texte !
2. Le joueur garde la carte-question s’il répond correctement. (La bonne réponse est indiquée en caractères gras.)
3. Le premier joueur qui obtient au moins une carte de chaque thème a gagné. Il est alors possible de recommencer le jeu, mais cette fois-ci en posant les questions sans lire les propositions de réponse.
4. Pour plus de suspens, on peut ajouter la règle du 6 : Si un joueur A obtient 6 avec le dè, il peut «voler» une carte-question déjà obtenue par un autre joueur. Ce joueur B choisit une carte parmi les cartes-questions qu’il a déjà gagné et repose la question au joueur A (avec ou sans proposition de réponse). Le joueur A obtient la carte s’il retrouve la bonne réponse.