

BELGOZOOM

KEN JE BELGIË ECHT GOED ?

Voor 2 tot 6 spelers vanaf 10 jaar

Bachten de Kuppe is een Belgisch gehucht! Maar weet jij waar het zich bevindt? Licht het ten oosten of ten westen van Brussel? En waar bevindt zich de Kluisberg? Eerder ten noorden of eerder ten zuiden van Brussel? Als je België ook maar een heel klein beetje kent, zal je beslist geen problemen ondervinden bij het neerleggen van de "Plaats"-kaarten op de juiste locatie. In het andere geval kan je enkel maar hopen dat de andere spelers niet opmerken dat je de kaarten gewoon eender waar neerlegt! Als ze je bedrog ontdekken, kan je enkel nog proberen jezelf eruit te bluffen en zo overtuigend mogelijk te zijn!

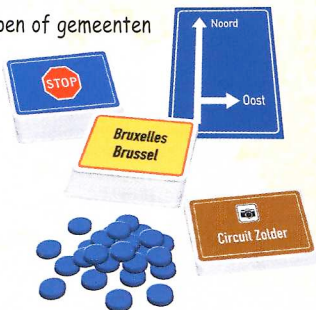
INHOUD

- © 200 "Plaats"-kaarten (175 steden, dorpen of gemeenten
20 toeristische sites · 5 bergen)
- © 2 "Stop"-kaarten
- © 1 "Richting"-kaart
- © 35 houten jetons

Voorzie ook papier en potloden.

DOEL VAN HET SPEL

Het gaat erom de verschillende plaatsen op de tafel neer te leggen volgens hun geografische ligging door het volgen van een noord-zuid-as of een oost-west-as. De speler die zich het minst vergist en de meeste fouten bij zijn tegenstanders achterhaalt, wordt beloond met jetons en wint het spel.



VOORBEREIDING

Schud de "Plaats"-kaarten grondig en schik ze zodanig dat de naam van de plaats zichtbaar is en de andere gegevens (op de achterkant van de kaarten) verborgen zijn. Verdeel ze in 3 stapels van elk 15 kaarten. Het hoopje resterende kaarten wordt voorlopig aan de kant gezet. Plaats een "Stop"-kaart op de eerste stapel, plaats er dan de tweede stapel op, dan de tweede "Stop"-kaart en dan uiteindelijk de derde stapel "Plaats"-kaarten. De zo gevormde stapel wordt binnen handbereik van alle spelers geplaatst. Leg de "Richting"-kaart in het midden van de tafel. Bedek deze vervolgens met de bovenste kaart van de opzijgeschoven reststapel; dit is de startkaart. Elke speler ontvangt bovendien 4 jetons. De andere jetons zullen later in het spel gebruikt worden.

HET SPELVERLOOP

De jongste speler begint. Het spel verloopt kloksgewijs. Tijdens zijn beurt, zal de speler de bovenste kaart van de spelstapel nemen en de naam van de plaats hardop voorlezen. Let op! Geen enkele speler mag de gegevens op de achterkant van de kaart zien! Vervolgens besluit deze speler of hij de kaart op de oost-west-as gaat leggen of op de noord-zuid-as. Aangezien enkel de startkaart wordt neergelegd aan het begin van het spel, beschikt de speler enkel over 4 mogelijkheden om zijn kaarten neer te leggen: boven de startkaart (ten noorden), onder de startkaart (ten zuiden), links van de startkaart (ten westen) of rechts van de startkaart (ten oosten). De volgende speler neemt de volgende kaart. Hij beslist of hij de kaart erboven plaatst, eronder, links of rechts hiervan of **tussen 2 reeds eerder neergelegde kaarten**.



Let op: Een "Plaats"-kaart mag enkel neergelegd worden op de noord-zuid-as of op de oost-west-as, **vertrekkende van de startkaart**. Tijdens het spel zullen de kaarten een kruis gaan vormen. Elke andere manier van plaatsen is niet toegelaten.

Eenmaal de speler zijn beslissing genomen heeft, plaatst hij de kaart. De kaart bevindt zich nu op de noord-zuid-as of op de oost-west-as, vertrekkende van de startkaart. De kaart kan enkel juist geplaatst zijn op één van deze twee assen.



Voorbeeld:

De speler moet Beauvechain neerleggen. De kleine blauwe kruisjes geven 5 van de 10 plaatsingsmogelijkheden aan.

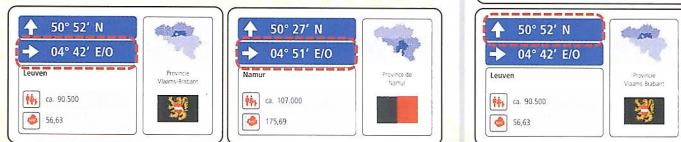
Alle andere spelers geven hun advies

Als alle andere spelers denken dat de kaart goed werd neergelegd, is het de beurt aan de volgende speler om een kaart uit te spelen. Als daarentegen één van de spelers denkt dat de kaart verkeerd werd neergelegd (teveel naar het westen of teveel naar het oosten op de oost-west-as, of teveel naar het noorden of teveel naar het zuiden op de noord-zuid-as), klopt hij snel op de tafel en roept hij: "Fout!". Vervolgens draait hij zowel de kaart om die net werd neergelegd als één van de naburige kaarten.

Goed of fout geplaatst?

De kaart die net werd neergelegd wordt dan vergeleken met de gekozen buurkaart. Met alle andere kaarten wordt er geen rekening gehouden. Op de achterkant van de kaart vind je de gegevens van de plaats. Als de in twijfel getrokken kaart zich op de oost-west-as bevindt, worden enkel de gegevens aan de rechterkant ➡ vergeleken. Als de in twijfel getrokken kaart zich op de noord-zuid-as bevindt, worden enkel de gegevens aan de bovenkant ⬆ vergeleken. De positie van de kaart is juist als de gegevens elkaar kruisen in de richting van de pijlen.

Deze kaarten werden goed geplaatst.



Het kan gebeuren dat de omgedraaide kaarten dezelfde lengte- en breedtegraad hebben. In dit geval werden de kaarten goed geplaatst.

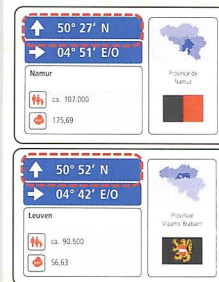
Als de speler de kaart terecht in twijfel trok en de positie van de kaart dus verkeerd was, krijgt deze speler een jeton van de speler die de kaart had neergelegd.

Als de speler de kaart onterecht in twijfel trok en de positie van de kaart dus juist was, krijgt de speler die de kaart had neergelegd een jeton van de speler die de kaart in twijfel had getrokken. Alle kaarten blijven op hun plaats liggen en worden zodanig omgedraaid dat de plaatsnamen weer leesbaar zijn.

De speler die geen jeton meer heeft, hoeft er ook geen te geven. De winnaar van dit duel mag er één uit de voorraad nemen.

Als er niet meer genoeg jetons in de voorraad liggen, wisselen de spelers 5 jetons in voor een reeds uit het spel verwijderde "Plaats"-kaart. Deze kaart zal dus 5 punten opleveren aan het einde van het spel.

Deze kaarten werden verkeerd geplaatst.



TUSSENTIJDSE TELLING

De spelers spelen beurtelings tot de eerste "Stop"-kaart verschijnt. Hierna volgt er een tussentijdse telling. **Alle spelers** moeten nu schatten hoeveel van de kaarten van het kruis **verkeerd** zijn geplaatst. Elke speler noteert in het geheim een aantal. **Alle** momenteel neergelegde kaarten worden vervolgens omgedraaid en gecontroleerd.

Belangrijk: de controle begint altijd vanaf de startkaart. De spelers controleren, één per één, de positie van elke kaart, volgens de 4 windrichtingen (zie methode hierboven). Elke **verkeerd** neergelegde kaart wordt aan de kant gezet. Alle verwijderde kaarten worden opgeteld. De speler die het juiste aantal had neergeschreven, wint twee jetons uit de voorraad. Als geen enkele speler het correcte aantal had neergeschreven, wint diegene die dat aantal het best benaderde één jeton.

En het spel gaat verder...

Alle neergelegde kaarten, waaronder de startkaart, worden uit het spel verwijderd. Een nieuwe startkaart wordt getrokken uit de reststapel kaarten, en het spel gaat verder, zoals eerder uitgelegd.

EINDE VAN HET SPEL

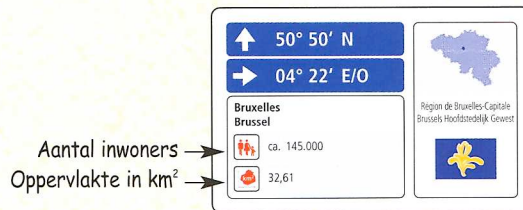
Als de drie stapels van 15 kaarten uitgeput zijn, vindt er een laatste telling plaats. Het spel is dan afgelopen. De winnaar is de speler die de meeste jetons bezit.

Advies: Diegene die het spel eerst beter wil leren kennen, of diegene die speelt met kinderen die de geografische positie van bepaalde plaatsen nog niet goed kennen, kan bepaalde "moeilijke" kaarten uit het spel verwijderen alvorens met het spel te beginnen.

Opmerking: Het aantal inwoners en de oppervlakte van de aangegeven plaatsen in Belgozoom zijn de werkelijke gegevens. Deze gegevens evolueren voortdurend en kunnen licht variëren volgens de bron.

Beste spelers van BELGOZOOM

Op de kaarten vind je eveneens gegevens betreffende het aantal inwoners, de oppervlakte en de hoogteligging van de plaats. Je kan ook met deze gegevens spelen. Je kan de plaatsen ook klasseren volgens hun aantal inwoners of hun oppervlakte en niet enkel volgens de lengte- of breedtegraad. In dit geval vorm je een lijn in plaats van een kruis door het neerleggen van de plaatskaarten van laag naar hoog, de kleinste plaatsen/waarden onderaan en de grotere bovenaan. In deze variant zijn de lengte- en breedtegraad niet van toepassing. Net zoals in de basisregels is het mogelijk de positie van een kaart in twiëfel te trekken en ook de puntentelling verloopt op een gelijkwaardige manier.



Graag zouden wij het Nationaal Geografisch Instituut (NGI) willen bedanken voor de hulp bij het tot standkomen van dit spel.

Het Nationaal Geografisch Instituut (NGI), opgericht bij wet van 8 juni 1976, is de erfgenaam van een lange wetenschappelijke en industriële traditie die teruggaat tot de onafhankelijkheid van België. Bij decreet van het Voorlopig Bewind wordt op 26 januari 1831 immers in de schoot van het Commissariaat-generaal van Oorlog een divisie opgericht die de naam DÉPÔT de la GUERRE et de la TOPOGRAPHIE (Krijgs- en Topografisch Depot, KTD) krijgt. Ze krijgt als opdracht "... de vervaardiging en terbeschikkingstelling van kaarten voor krijgsverrichtingen...".

Het NGI - erfgenaam van de wetenschappelijke knowhow van zijn voorgangers - stelt zich niet zomaar tevreden met het volgen van de technische ontwikkelingen eigen aan zijn opdrachten. Meer dan ooit ten dienste van de Natie, voert het NGI het devies Fidélissime ad optimum hoog in het vaandel.

BELGOZOOM

CONNAISSEZ-VOUS RÉELLEMENT LA BELGIQUE ?

Pour 2 à 6 joueurs à partir de 10 ans

Houte-si-Plout (Outsiplou) est un hameau belge! Mais savez-vous où il se trouve? Est-il situé à l'est ou à l'ouest de Bruxelles? Et où se situe le Mont de l'Enclus? Plutôt au nord ou au sud de Bruxelles? Si vous connaissez un tant soit peu la Belgique, vous n'éprouverez pas de difficulté à poser les cartes « localités » au bon endroit. Dans le cas contraire, vous n'avez plus qu'à espérer que les autres joueurs ne s'aperçoivent pas que vous posez les cartes à l'aveuglette! S'ils devaient découvrir la supercherie, il ne vous resterait plus qu'à être le plus persuasif possible! ...

CONTENU

- 200 cartes « Lieu »
(175 villes, villages ou communes
20 sites touristiques · 5 monts)
- 2 cartes « Stop »
- 1 carte « Direction »
- 35 jetons en bois



Prévoyez également du papier et des crayons.

BUT DU JEU

Il s'agit d'ordonner différents lieux sur la table selon leur situation géographique, en suivant un axe nord-sud ou est-ouest. Le joueur qui se trompe le moins tout en relevant le maximum d'erreurs chez ses adversaires, est récompensé par des jetons et gagne la partie.

PRÉPARATION

Mélangez bien les cartes « Lieu » et ordonnez-les de manière à ce que le nom du lieu soit visible, et les coordonnées et autres informations (au verso des cartes) soient cachées. Formez ensuite 3 paquets de 15 cartes chacun. La pile de cartes restantes est laissée de côté pour l'instant. Placez une **carte « Stop »** sur le premier paquet, puis empilez successivement dessus : le deuxième paquet, la seconde carte « Stop », puis enfin le troisième paquet de cartes « Lieu ». La pile ainsi formée est placée à portée de mains de tous les joueurs. Posez la **carte « Direction »** au centre de la table. Recouvrez-la ensuite avec la carte supérieure de la pile restée de côté : c'est la carte de départ. Chaque joueur reçoit **4 jetons**. Les autres serviront plus tard.

LE JEU

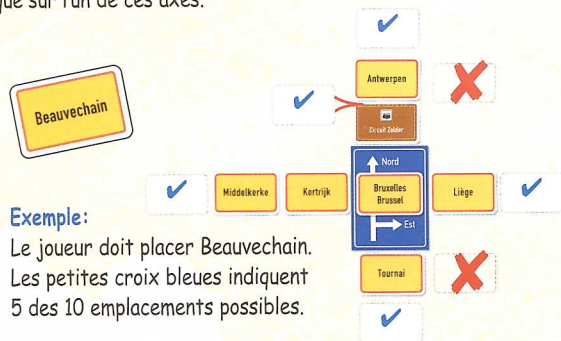
Le plus jeune joueur commence. La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur pioche la carte supérieure de la pile et lit le nom du lieu à voix haute. Attention ! Aucun joueur ne doit voir les coordonnées au dos de la carte ! Il décide alors de placer cette carte selon l'axe est-ouest ou nord-sud. Comme seule la carte de départ est posée au début de la partie, le joueur ne possède que quatre possibilités pour poser sa carte : au-dessus de la carte de départ (au nord), au dessous (au sud), à gauche (à l'ouest) ou à droite (à l'est).

Le joueur d'après pioche la carte suivante et décide s'il la place au-dessus, en-dessous, à gauche, à droite, **ou entre deux cartes déjà posées ...**



Attention : Une carte « Lieu » ne peut être placée que selon l'axe nord-sud ou est-ouest **passant par la carte de départ**. Au cours de la partie, les cartes forment une croix. Toute autre possibilité de pose est exclue.

Une fois qu'il s'est décidé, le joueur place sa carte. Elle est alors sur l'axe nord-sud ou est-ouest passant par la carte de départ. La carte n'est bien placée que sur l'un de ces axes.



Exemple:

Le joueur doit placer Beauvechain.
Les petites croix bleues indiquent
5 des 10 emplacements possibles.

Tous les autres joueurs donnent leur avis

Si tous les joueurs pensent que la carte est bien placée, c'est au tour du joueur suivant de jouer. Par contre, si l'un des joueurs pense qu'elle 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 tape rapidement sur la table et crie « Faux ! » Il retourne alors la carte qui vient d'être posée ainsi qu'une carte voisine.

Bien ou mal placée ?

La carte qui vient d'être posée est alors comparée à la carte voisine choisie. Toutes 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 mise en doute se trouve sur l'axe est-ouest, seules les coordonnées vers la droite ➡ seront comparées. Si la carte mise en doute se trouve sur l'axe nord-sud, seules les coordonnées vers le haut ⬆ seront comparées. La position de la carte est bonne si les coordonnées croissent dans le sens des flèches.

Ces cartes sont mal placées.



Ces cartes sont bien placées.



Il peut arriver que les deux cartes retournées aient exactement la même longitude et latitude. Dans ce cas, les deux cartes sont bien placées.

Si le joueur a eu raison de douter de la carte, et que la position de cette dernière était donc mauvaise, celui-ci reçoit un jeton du joueur qui l'a posée. La carte est retirée du jeu.

Si le joueur a eu tort de douter de la carte, et que la position de cette dernière était donc correcte, le joueur qui l'a posée reçoit un jeton du joueur qui l'a mise en doute. Toutes les cartes restent en place et sont retournées de manière à ce que les noms des lieux soient de nouveau lisibles.

Le joueur qui n'a plus de jeton n'en donne pas. Le vainqueur de ce duel peut en prendre un dans la réserve.

Si l'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 donc 5 points à la fin.

DÉCOMPTE INTERMÉDIAIRE

Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que la première carte « Stop » apparaisse. Un décompte intermédiaire a lieu : **Tous les joueurs** doivent alors estimer combien de cartes actuelles de la croix sont **mal** placées. Chacun note secrètement son nombre. **Toutes** les cartes posées sont ensuite retournées et contrôlées.

Important : La vérification commence toujours à partir de la carte de départ. Les joueurs contrôlent, une par une, la position de chaque carte, selon les quatre points cardinaux (voir méthode ci-dessus). Toute carte **mal** placée est mise de côté. Toutes les cartes ainsi écartées sont comptées. Le joueur qui a trouvé le bon nombre gagne deux jetons de la réserve. Si aucun joueur n'a trouvé, celui qui s'en approche le plus gagne un jeton.

Et la partie continue ...

Toutes les cartes posées, y compris la carte de départ, sont retirées de la partie. Une nouvelle carte de départ est tirée de la pile des cartes laissées de côté au début et la partie continue, comme expliqué auparavant.

FIN DE LA PARTIE

Lorsque les 3 paquets de 15 cartes sont épuisés, un dernier décompte a lieu. La partie est alors terminée. Le vainqueur est le joueur qui possède le plus de jetons.

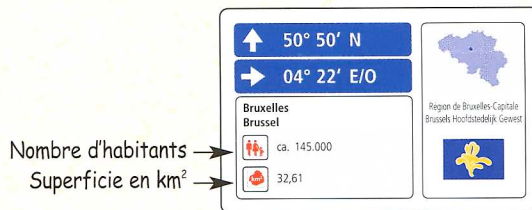
Conseil : Celui qui désire d'abord se familiariser avec le jeu, ou qui joue avec des enfants qui ne connaissent pas encore bien la position géographique de certains lieux, peut écartier certaines cartes « difficiles » avant de commencer.

Indication : Le nombre d'habitants et la superficie des lieux indiqués dans Belgozoom sont les données actuelles. Celles-ci évoluant sans cesse, elles peuvent varier légèrement selon les sources.

Chères joueuses, chers joueurs de BELGOZOOM,

Sur les cartes figurent également des informations sur le nombre d'habitants, la superficie et l'altitude du lieu. Vous pouvez également jouer avec ces données !

Vous pouvez ainsi classer les lieux, non plus selon leur longitude ou latitude, mais selon leur nombre d'habitants ou leur superficie. Dans ce cas, formez une ligne au lieu d'une croix, en plaçant les lieux de bas en haut, les plus petits lieux en bas et les plus grands en haut. Dans cette variante, les coordonnées ne servent pas. Comme dans la règle de base, il est possible de contester la position d'une carte et le décompte des points reste le même.



Nous tenons à remercier l'Institut géographique national de nous avoir aidé pour la réalisation de ce jeu.

L'Institut géographique national (IGN) créé en vertu de la loi du 8 juin 1976 est l'héritier d'une longue tradition scientifique et industrielle qui remonte à l'indépendance de la Belgique. En effet, le 26 janvier 1831, un décret du Gouvernement provisoire crée au sein du Ministère de la Guerre un DÉPÔT de la GUERRE et de la TOPOGRAPHIE (DLG) ayant comme mission « ... l'établissement et la fourniture de cartes pour l'ensemble des opérations militaires ... ».

L'IGN - héritier de la tradition scientifique de ses prédécesseurs en titre - ne se contente pas seulement de suivre l'évolution des techniques inhérentes à sa mission. Reprenant la devise « Fidelissime ad optimum », il est plus que jamais au service de la Nation.