

P'tit Curieux

DU PATRIMOINE VIVANT®

RÈGLES DU JEU :

Quand joueur lance à son tour les 2 dés et suivant le résultat obtenu, il avancera son plan de case en case.

Ainsi va démarrer la partie, déterminer qui commence : il peut l'agir du plus jeune ou du plus ancien, par exemple : se faire au hasard des dés (celui qui le chiffre le plus élevé).

Pour gagner une partie, il faut être le premier à arriver sur la dernière case, n°63, mais avec l'obligation d'arriver sur une case. Au cas où le joueur réussit à arriver un score de dés supérieur qu'un nombre de cases, le joueur de la victoire, il devra reculer l'autant de cases supplémentaires.

Les cases du jeu du P'tit Curieux® sont illustrées et certaines ont des règles spécifiques. Elles attirent un joueur, s'il s'arrête dessus, un bonus ou un malus durant la partie.

Les règles du jeu à respecter selon le nombre que l'on fait ou de la case sur laquelle on tombe :

- Au commencement de la partie, si l'un des joueurs fait n°9, il doit avancer son plan immédiatement sur la case 26.
- Le joueur dont les dés ont le même chiffre reçoit.

- Celui qui tombe sur le P'tit Curieux® gagne de nouveau le nombre de bonus échutés.
- Celui qui tombe sur la case 20, « Maison de la culture » doit poser son tour durant 1 tour.

- Celui qui tombe sur la case 31 « le paix » retourne en case 20.
- Celui qui tombe sur la case 42, « le dayrime » retourne à la case 30.
- Celui qui tombe sur la case 52, « le graine », attendra qu'un autre joueur vienne ou même numéro pour repartir ou de faire un double aze, dès pour se libérer.
- Celui qui tombe sur la case 58 « le volrom » recommencera la partie depuis le début.



La conception du jeu du P'tit Curieux® s'appuie sur le travail de plus de 15 ans réalisé par l'Association Cultures du Monde pour la valorisation, promotion et défense des Patrimoines Culturels Immatériels (PCI). Ce jeu a été élaboré à l'origine à l'initiative du patrimoine culturel immatériel du ministère de la Culture. Lancé en 2008, l'inventaire national du Patrimoine culturel immatériel vise à répertorier des pratiques vivantes, grâce à la voie de communautés, de groupes et d'individus. Il a pour objectif de épargner aux abdulgations de la Convention UNESCO.

