



CARTTE DE
PRESSE
GRAND REPORTER

GRANDS REPORTERS

FERNAND NATHAN

CONTENU DE LA BOÎTE

- 1 plan de jeu avec téléscripateur
- 6 «plan de bouclage»
- 24 pions «reporter »
- 33 cartes «imprévu»
- 180 points «info»
- 1 dé chiffré
- 1 dé spécial
- 1 livret



GRANDS REPORTERS



TELEX AU REDACTEUR EN CHEF.

ETRE JOURNALISTE, UN METIER QUI FAIT
REVER: RAPPORTER A TOUT PRIX LA NOU-
VELLE SENSATIONNELLE, FAIRE CONNAITRE
LA VIE TELLE QU'ELLE SE DERoule AIL-
LEURS, COMMENTER LES EVENEMENTS POLI-
TIQUES, MAIS UN METIER DUR, OU IL
FAUT TOUJOURS ETRE LE PREMIER.
TOUS LES JOURS, VOUS REGARDEZ LA TELE-
VISION, ECOUTEZ LA RADIO OU LISEZ UN
JOURNAL.

"GRANDS REPORTERS" VOUS FAIT PENE-
TRER DANS CE MONDE PASSIONNANT. COMME
LE FERAIT UN REDACTEUR EN CHEF, VOUS
ENVERREZ VOS REPORTERS A LA RECHERCHE
D'INFORMATIONS. VOUS ALLEZ RENCONTRER
DES DIFFICULTES QU'IL VOUS FAUDRA SUR-
MONTER. ALORS CHOISISSEZ BIEN VOTRE
SECTEUR, SI VOUS VOULEZ ETRE LE PRE-
MIER A "BOUCLER" VOTRE EDITION.

NATHAN-PARIS.

Avant de commencer à jouer, il est conseillé de lire attentivement le chapitre «Description des principaux éléments de jeu» (page 11 à 14).



Chaque joueur est le rédacteur en chef d'un grand organe d'information. Il cherche à boucler son édition le premier avec les points «info» gagnés par ses reporters envoyés sur les différents circuits du jeu. Pour cela, il lui faut remplir les 30 cases «info» de son «plan de bouclage».



RÈGLE DU JEU

Le plan de jeu étant ouvert, chaque joueur choisit un «plan de bouclage» et pose les 4 pions «reporter» de la couleur correspondante dans la partie «salle de rédaction» (voir page 14).

.....

Les cartes «imprévu» sont posées (à l'envers) sur la table ainsi que les points «info».

.....

Les joueurs lancent chacun le dé chiffré. Le joueur qui obtient le plus grand chiffre commence la partie.

.....

La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.



● **Au début de la partie**, le joueur situé à la droite du premier joueur place l'ouverture d'«info brûlante» du téléscrip-teur devant l'information de son choix (voir téléscrip-teur page 13.).



● Le premier joueur lance une première fois le dé chiffré. S'il fait 1 ou 6, il fait avancer le téléscrip-teur d'une case dans le sens de la flèche. S'il fait un autre chiffre, le téléscrip-teur ne bouge pas.

- Dans les deux cas, la lettre, la couleur et le texte d'une information apparaissent dans l'ouverture du secteur «info brûlante». La lettre détermine le **seul couloir** (voir «Circuits» page 11) où le joueur peut engager ses reporters. Il n'a pas le droit d'envoyer plus de deux reporters à la fois.

- Le joueur pose son ou ses deux reporters au départ du couloir.

- Il jette à nouveau le dé chiffré, une fois pour chaque reporter. Les reporters avancent chacun à leur tour du nombre de cases indiqué par le chiffre du dé, en se conformant aux indications spéciales des cases (voir page 11).

- Le joueur suivant lance le dé chiffré. Comme le premier joueur, il faut qu'il fasse 1 ou 6 pour faire avancer le téléscripneur.

- Si c'est le cas, il peut envoyer ou non 1 ou 2 de ses reporters sur le nouveau couloir d'information dont la lettre et le texte apparaissent dans l'ouverture du secteur «info brûlante».


- S'il tire un autre chiffre, le téléscripneur ne bouge pas et le joueur peut lancer 1 ou 2 de ses reporters sur le **même couloir** que celui du premier joueur.

- Les autres joueurs continuent à jouer de la même façon, chaque pion avançant du chiffre indiqué par le dé... en passant éventuellement par-dessus un adversaire.



En résumé, chaque joueur :

- ① — lance le dé chiffré pour faire ou non tourner d'une case le téléscripneur ;
- ② — s'il lui reste des reporters en «salle de rédaction», il choisit d'en envoyer sur le couloir information déterminé par le téléscripneur et les met au départ ;
- ③ — lance le dé chiffré d'abord pour les reporters nouvellement entrés en compétition ;
- ④ — lance ensuite le dé chiffré pour chacun de ses reporters présents sur les différents circuits. A chaque lancer de dé, il décide, en fonction du chiffre indiqué, quel reporter il fera progresser selon la tactique qu'il a adoptée.

Quand un reporter a le droit d'avancer une nouvelle fois, selon le dé  ou une carte «imprévu», il doit se conformer aux indications portées sur les cases qu'il atteint. (S'il recule, il tient compte de ces indications de la même manière).

Si un pion qui avance arrive sur une case occupée par un autre pion, il prend sa place, et l'autre est mis sur la première case libre juste derrière lui. S'il recule et arrive également sur une case occupée, il prend la place du pion qui s'y trouve, celui-ci reculant à la case précédente. (Les pions qui sont «chassés» par d'autres pions ne tiennent évidemment pas compte des indications des cases sur lesquelles ils sont contraints de reculer).

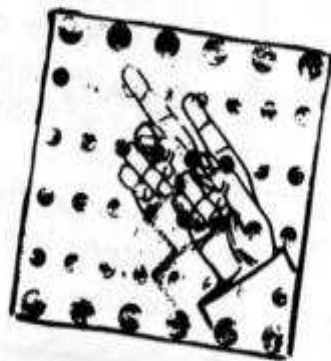


A son tour de jeu, chaque joueur est autorisé à enlever un ou plusieurs pions «reporter» se trouvant sur un circuit qu'il juge peu intéressant. Le ou les pions «reporter» sont remis en «salle de rédaction» et pourront repartir au tour suivant. Ce choix doit être effectué avant toute autre opération.

Quand un pion «reporter» obtient un chiffre suffisant pour franchir la ligne d'arrivée du couloir information où il se trouve, il reçoit les points «info» correspondants (voir ci-contre), rentre en «salle de rédaction» et n'en ressort qu'au tour suivant.



A chaque tour, les «rédacteurs» sont tenus de jouer tous leurs «reporters» présents sur les circuits (qu'ils progressent ou qu'ils rentrent en «salle de rédaction»).



LES POINTS INFO

Pour chacun de ses pions «reporter» ayant franchi la ligne d'arrivée, le joueur cherche sur le téléscripteur dans quel secteur se trouve la lettre correspondant à son couloir.


Dans ce secteur et dans la couleur correspondant à son circuit, il lit le nombre de points qui lui est octroyé. Il prend les points «info» et les pose sur son «plan de bouclage».

EXEMPLE


Exemple : pour un pion sortant du couloir C, circuit orange, si la lettre C est visible dans le secteur :

- info brûlante : le joueur reçoit 12 points «info» ;
- info d'actualité : le joueur reçoit 10 points «info» ;
- info récente : le joueur reçoit 8 points «info» ;
- info d'hier : le joueur reçoit 6 points «info».

Si la lettre n'apparaît pas, c'est que l'information se trouve sous «info dépassée». Le joueur ne reçoit aucun point.

Si une case  (envoi de reportage) permet à un joueur, s'il le souhaite, de rentrer en «salle de rédaction» sans avoir à terminer le couloir où il se trouve, il calcule son gain de la même façon mais n'obtient que la moitié des points «info» octroyés par le téléscripteur.

EXEMPLE

Exemple : un joueur se trouve sur la case  (envoi de reportage) du couloir J ; la lettre J apparaît dans le secteur «info d'actualité», le nombre de points pour le circuit vert est de : 6 points ; il gagne donc :

$$\frac{6 \text{ points}}{2} = 3 \text{ points.}$$

(Il peut cependant estimer que le gain est trop faible et continuer son parcours).

REMARQUE

Les joueurs ont parfois intérêt à attendre pour faire arriver leur reporter, et donc à surveiller le téléscripteur, ceci pour obtenir le plus possible de points «info».



Le premier joueur ayant rempli ses cases avec les 30 points «info» «boucle» son édition et gagne la partie.

DESCRIPTION DES PRINCIPAUX ÉLÉMENTS DE JEU

1

PLAN DE JEU

Les circuits

Sur le plan de jeu, se trouvent 4 circuits de longueur et de couleur différentes correspondant à 4 grands secteurs d'information :

- Faits divers (bleu)
- Politique étrangère (orange)
- Sport (vert)
- Politique intérieure (jaune).

Les circuits sont divisés en 3 couloirs désignés chacun par une lettre dans la case départ. **Cette lettre représente une information spécifique.**

Certaines cases des couloirs portent des indications spéciales qu'il convient de respecter :


- Case normale : le joueur s'y arrête simplement.

- Case



Le joueur prend une carte «imprévu» et se conforme aux indications qui y sont portées.



- Case 

Le joueur jette à nouveau le dé chiffré avec le dé spécial ; le symbole \oplus le fait avancer du nombre de cases correspondant au chiffre sorti, le symbole \ominus , le fait reculer d'autant, le symbole \square annule le chiffre et le reporter reste sur la case.




EXEMPLE

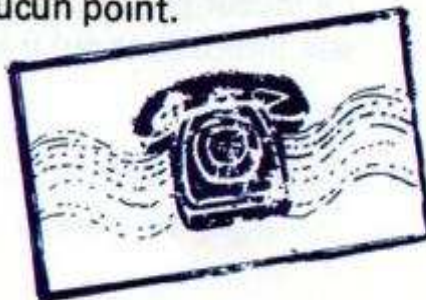
3 et \oplus : le reporter avance de 3 cases

3 et \ominus : le reporter recule de 3 cases

3 et \square : le reporter ne bouge pas.

- Case 

Le reporter est autorisé à envoyer son reportage. Il peut donc retourner en «salle de rédaction» et le joueur reçoit la moitié des points «info» indiqués sur le secteur du télécriteur où apparaît la lettre du couloir. Ce reporter pourra repartir au tour suivant sur le couloir information indiqué par le télécriteur. Si la lettre de l'info ne figure pas sur le télécriteur, cette info ne rapporte aucun point.



● Case **EXCLUSIF**

Cette case donne un droit d'exclusivité au reporter et les reporters concurrents situés sur le **même couloir**, placés avant ou après cette case exclusivité, doivent retourner en «salle de rédaction» sans gagner de points. Ils pourront en ressortir au prochain tour.



● Case **PERTE DE MATERIEL**

Le reporter tombant sur cette case doit retourner en «salle de rédaction» sans gagner de points. Il peut repartir au prochain tour.



Le téléscripneur

Il regroupe les 12 informations spécifiques (1 par case) correspondant aux 12 lettres des 4 circuits (avec leurs couleurs de rappel).

Le disque mobile est divisé en 5 secteurs :

- info brûlante
- info d'actualité
- info récente
- info d'hier
- info dépassée.



Dans chacun de ces secteurs, sauf pour «info dépassée», apparaissent deux lettres qui varient à chaque fois que le disque tourne. Le téléscripteur laisse «tomber» une **information lisible** dans la découpe du secteur «info brûlante». Seule, cette information permet aux joueurs de lancer **un ou deux reporters** sur le couloir portant la même lettre.

Au fur et à mesure que le téléscripteur tourne, les informations tombées vieillissent. La lettre identifiant l'information passe progressivement du secteur «info brûlante» au secteur «info d'actualité», «info récente», «info d'hier», et disparaît dans la zone «info dépassée». L'information peut redevenir «info brûlante» et «tomber» à nouveau du téléscripteur si celui-ci effectue un tour complet. Il faut que le téléscripteur tourne de deux cases pour que l'information change de secteur.

2

PLANS DE BOUCLAGE

Les 6 «plan de bouclage» du jeu portent les noms de grands organes d'information.

Chaque «plan de bouclage» comporte :

- 30 cases «info» que le joueur remplira avec les points «info» gagnés au cours de la partie ;
- une «salle de rédaction» avec 4 cases servant à mettre les pions «reporter».



TABLE DES MATIÈRES

Contenu de la boîte	p. 2
But du jeu	p. 4
Règle du jeu	p. 5 à 8
Les points info	p. 9 et 10
Description des principaux éléments de jeu	p. 11 à 14