

### LE JEU EN BREF

Type: voyage et découverte  
 Nombre de joueurs: de 2 à 5  
 Age: de 6 à 12 ans  
 Durée: 30 minutes environ  
 Tactique ○ ○ ○ ● ○ Chance

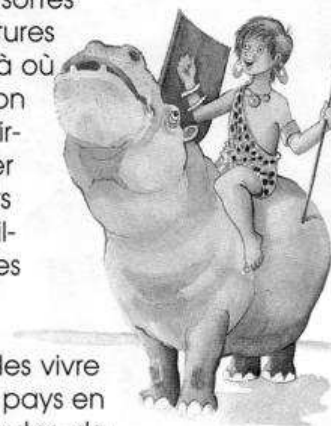
toutes les couleurs qu'on voit sur la carte. Tu fais la course avec tes amis, pour rentrer le premier à ton point de départ avec plein de photos-souvenirs.

### BUT DU JEU:

Ton voyage te conduit dans 12 pays différents. Tu rapportes de chaque pays une photo-souvenir de ta couleur. Et le premier joueur qui rentre à la maison avec ses 12 photos-souvenirs gagne la partie.

Imagine que tu fasses le tour du monde. Tu visiterais toutes sortes de pays. Tu vivrais des aventures inoubliables. Tu observerais, là où ils vivent, des animaux qu'on ne voit qu'au zoo ou au cirque. Et tu pourrais rapporter en souvenir les vêtements que portent les enfants d'ailleurs, en Chine, dans les Andes ou au Pôle Nord...

Toutes ces aventures, tu vas les vivre en jouant. Ton avion vole de pays en pays: il suffit de suivre les routes de



## POUR LES PLUS JEUNES: LE JEU A 1 SEUL DÉ

### MATÉRIEL:

- ◆ Le plateau de jeu avec les cinq continents, des images de 12 pays et les grandes lignes aériennes.
- ◆ Des avions, sur 5 pions de différentes couleurs.
- ◆ 60 photos: 12 par couleur.
- ◆ 1 dé coloré avec 2 face noires.

### PRÉPARATION

- Le joueur le plus âgé (ou une maman ou un papa) mène le jeu. Il

explique les règles, arbitre la partie et surveille la distribution des cartes.

- Les photos sont triées par couleur et posées à portée du meneur de jeu.
- Chaque joueur se choisit un pion: c'est son avion. Il tire au hasard 1 carte-photo de la couleur de son pion et la met devant lui. Elle représente son pays de départ; il pose son avion sur le plateau de jeu, sur la même image que celle de sa carte.
- Le meneur de jeu jette le dé pour commencer la partie. Les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre.

### POUR JOUER:

#### 1. Le dé s'arrête sur bleu, rouge, jaune ou vert.

Si il y a une ligne aérienne de la couleur du dé qui part de l'image où se trouve ton pion, tu la suis, et tu te poses sur l'image suivante. Parfois, tu peux même choisir entre plusieurs destinations (Exemple: le dé s'arrête sur bleu et ton pion se trouve sur l'image du torero, en Espagne; tu peux choisir entre la Laponie et l'Amérique centrale).

Si tu prends une ligne aérienne qui sort du plateau de jeu, tu traverses l'Océan Pacifique et tu poses ton pion de l'autre côté du plateau: regarde la direction donnée par les flèches. Souvent, il n'existe pas de ligne de la couleur du dé. Tu laisses

alors ton pion sur place, et tu tenteras à nouveau ta chance au tour suivant.

#### 2. Le dé s'arrête sur noir

Tu rejoues aussitôt. Si le dé relancé s'arrête sur bleu, jaune, rouge ou vert, et qu'il existe une ligne de la même couleur, tu déplaces ton pion.

Mais si le dé tombe une deuxième fois sur noir, tu es obligé de donner une de tes photos au meneur de jeu.

#### 3. Les cartes

Si tu atterris sur une image dont tu ne possèdes pas la photo, tu la demandes au meneur de jeu.

Remarque: le meneur de jeu peut "raconter" le pays où un joueur atterrit: le paysage, le climat, les animaux qui y vivent; il peut même imaginer

des aventures qui arrivent aux joueurs en s'aidant de ses lectures ou de ses propres souvenirs de voyage. Voyez la présentation des grands continents qui figure à la suite des règles de jeu.

## POUR LES PLUS GRANDS: LE JEU A 2 DÉS

### POUR GAGNER:

Dès qu'un joueur a rassemblé les 12 photos de sa couleur, le jeu prend fin: il a gagné!

### MATÉRIEL:

- ◆ le plateau de jeu
- ◆ 5 pions-Avion
- ◆ 60 photos
- ◆ 5 cartes-Evénement violettes
- ◆ 2 dés colorés

### PRÉPARATION:

Le meneur de jeu joue le même rôle que dans le jeu à un seul dé. Il prend en plus les 5 cartes Evénement, et commence en jetant les 2 dés.



### POUR JOUER:

En jetant les dés, tu obtiens deux points de couleur. La combinaison des deux couleurs obtenues entraîne les effets suivants:

#### 1. Les deux dés montrent deux couleurs différentes: rouge, bleu, jaune ou vert.



Si il y a une ligne aérienne de la couleur d'un des deux dés qui part de l'image où se trouve ton pion, suis-la pour le poser sur l'image suivante. Si tu as le choix entre plusieurs routes,

choisis toi-même ta destination.

Exemple: ton pion est en Australie, sur le kangourou. Tu obtiens Rouge et Vert aux dés. Tu peux choisir entre la Chine (la ligne verte te conduit au panda), l'Afrique (une des deux lignes rouges mène au hippopotame) ou l'Amérique du sud (la deuxième ligne rouge traverse l'Océan Pacifique pour aboutir au lama).

Si les couleurs du dé ne permettent pas de suivre une ligne aérienne, ton pion reste sur place jusqu'au prochain tour.

Les différents continents peuvent être survolés aussi souvent qu'on le désire (si les dés donnent la bonne couleur!). Il peut y avoir plusieurs avions sur le même continent.

**2. Les deux dés montrent la même couleur: rouge, bleu, jaune ou vert.**

Tu peux poser ton avion où tu veux, sans tenir compte des lignes aériennes tracées sur le plateau de jeu (Super Joker!).

**4. Un dé noir, l'autre rouge, bleu, jaune ou vert.**

Tu passes ton tour. Tu jetteras à nouveau les dés à ton prochain tour de jeu.

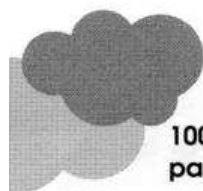
**3. Un dé blanc et l'autre rouge, bleu, jaune ou vert.**

Tu peux poser ton avion sur n'importe quel continent voisin, relié au tien par une ligne aérienne, sans tenir compte de la couleur (Joker!).

**5. Un dé noir et un dé blanc.**

Tu tires une carte Événement.

Le meneur de jeu te présente les 5 cartes, texte caché. Tu en prends une au hasard, et tu fais ce qu'elle te dit avant de la rendre au meneur de jeu:



**1000 heures de vol: passe ton prochain tour.**

Tu ne jettes pas les dés lorsque revient ton tour de jouer. Garde la carte devant toi pour te rappeler de passer un tour. Rends-la au meneur de jeu dès que tu peux rentrer dans la partie.

**Tu guides un autre avion: change de place l'avion d'un joueur de ton choix.**

Tu mets où tu veux l'avion de qui tu veux. Si le joueur concerné arrive dans un pays dont il ne possède pas encore la photo, il l'obtient.

**Tes amis t'offrent un cadeau d'adieu: rejoue!**

Tu jettes les dés une deuxième fois pendant ce tour de jeu.

**On t'a volé ta valise: rends une de tes photos-souvenirs.**

Choisis parmi tes photos celle que tu vas remettre au meneur de jeu.

**La météo est mauvaise: tu ne repars qu'avec un dé blanc.**

Retourne ton pion, avion caché. C'est seulement lorsque tu auras obtenu un point blanc au dé (quelle que soit la couleur du deuxième dé) que tu pourras retourner ton pion et repartir.

**POUR GAGNER:**

Dès qu'un joueur a rassemblé ses 12 photos et qu'il rentre à son point de départ, il gagne la partie.

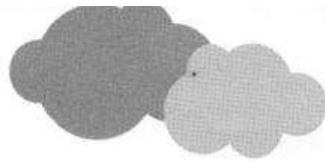
## GUIDE TOURISTIQUE POUR LES VOYAGEURS

### L'AMÉRIQUE DU NORD ET DU SUD

Les premiers habitants de ce continent sont les Indiens. Il sont venus d'Asie il y a plus de 10 000 ans, en passant sur la mer, qui avait gelé tellement il faisait froid en ce temps là.

Les Indiens **d'Amérique du Nord** vivaient dans des tentes en peau de bison; regardez le wigwam et le bison qui sont dessinés sur la carte, de chaque côté du cow-boy. Les cow-boys gardent d'immenses troupeaux de vaches dans l'Ouest des Etats-Unis. Ils organisent de grands concours, les rodéos, pour montrer avec quelle habileté ils montent les chevaux sauvages et attrapent les veaux au lasso.

Au Sud des Etats-Unis et du Canada se trouve le Mexique. Les Indiens y vivaient dans des cités en terre où l'escalier est remplacé par



une échelle. Un grand chapeau, le sombrero, protège les gens du soleil. On y voit de drôles d'animaux, les tatous, dont le corps est recouvert d'une carapace. Les régions montagneuses sont sèches: la pluie y tombe rarement. Il n'y pousse pas d'arbres, mais de grands cactus, qui peuvent se passer d'eau pendant de longues périodes. En **Amérique du Sud**, des pays très grands comme le Brésil ou l'Argentine côtoient des pays bien plus petits comme la Guyane française, d'où sont lancées les fusées Ariane. Les Incas vivaient au Pérou, dans les montagnes de la Cordillère des Andes; leur civilisation était beaucoup plus avancée que celle des Indiens d'Amérique du Nord. Ils construisaient des temples gigantesques qui ressemblent aux pyramides égyptiennes. Leurs descendants, vêtus



d'un poncho multicolore, continuent de fabriquer des poteries en céramique, de jouer de la flûte andine et d'élever des lamas, comme au temps de la splendeur des temples du soleil.

### L'EUROPE

Les Romains ont dominé l'Europe, qui formait un grand empire il ya a 2000 ans. L'empire s'est divisé en beaucoup de pays où les langues sont différentes: la France, l'Angleterre, l'Allemagne, l'Espagne, la Suède, la Russie, la Grèce... Plus de 30 pays différents en tout! La carte représente trois personnages typiques. Tout au Nord de l'Europe vivent les Lapons, dont beaucoup voyagent avec leurs troupeaux de rennes dans un pays recouvert par la neige pendant plus de la moitié de l'année.

Au Sud, en Espagne, les gens se réu-

nissent le dimanche dans les arènes pour assister à la corrida. Le torero, en habit de lumière brodé de fils d'or, combat des taureaux féroces avec son épée et sa grande cape rouge. A l'Est, en Russie, le froid règne pendant de longs mois. Le bonnet de fourrure protège la tête et les oreilles en les gardant bien au chaud. On trouve encore des ours et des loups dans la taïga, la forêt qui recouvre une grande partie du pays jusqu'en Asie. Beaucoup de grandes villes comme Moscou ont leur Kremlin, quartier central où se trouvent la cathédrale, le château et les monuments historiques.

### L'ASIE

Elle prolonge l'Europe: il n'y a pas de mer entre l'Europe et l'Asie. Trois personnages symbolisent ce continent.



Venu tout droit des contes des Mille et Une Nuits, regardez le fumeur de narguillé accroupi sur son tapis volant. Il survole une ville arabe toute blanche. A côté de lui, un dromadaire, capable de vivre plusieurs jours dans le désert, sans boire ni manger...Un peu plus haut, le Chinois chevauche un panda, tout près d'une pagode dont le toit couvert de tuiles retrousse ses coins. En Sibérie, encore plus haut, la température peut descendre à - 70 °. Voilà pourquoi on s'y habille comme les esquimaux avec des vêtements en peaux de phoque ou de morse. Mais les vrais Esquimaux vivent dans le Grand Nord Canadien. Ils pêchent au harpon, et certains se construisent encore des iglous en blocs de glace pour s'abriter du froid.



### L'AFRIQUE

C'est un pays chaud où les gens vivent souvent dans des cases au toit de chaume et portent un simple pagne pour tout vêtement. Le son du tam-tam permet d'envoyer des messages aux voisins et de danser tous ensemble. Les plus grands animaux du monde vivent en Afrique: l'éléphant aux grandes oreilles, et l'hippopotame, qui passe sa vie dans l'eau, sont dessinés sur la carte.

On y trouve aussi des fruits étranges comme la noix de coco qui pousse sur les palmiers et donne du lait, de l'huile et du beurre de coco.



### L'AUSTRALIE

Une très grande île où il fait vraiment chaud. La sécheresse provoque la formation de déserts et il faut creuser de nombreux puits pour arroser le sol et cultiver la terre. On y trouve les plus grands troupeaux de moutons du monde, et des animaux bizarres: les kangourous, qui se déplacent en sautant et portent leurs petits dans une poche que les femelles ont sur le ventre.

