

# LE JEU DU

# FUTUROSCOPE

## BUT DU JEU :

Le gagnant est le joueur qui réussit, le premier, à visiter les activités indiquées par sa carte "Mission, apprivoiser le futur !".  
Exemple 1 : Cartes "Mission" : Solido, Omnimax, Cinéma Dynamique... Exemple 2 : Kinémax, Tapis Magique, Solido...

## COMPOSITION :

- |                  |                                     |                               |                            |
|------------------|-------------------------------------|-------------------------------|----------------------------|
| • 1 plateau-jeu  | • 10 cartes                         | • 3 cartes                    | • 1 roulette "La Gyrotour" |
| • 1 visionneuse  | • "Mission, apprivoiser le futur !" | • "Message...comme une image" | • 5 x 6 pions de couleur   |
| • 3 stéréocartes | • 90 cartes "L'image en questions"  | • 100 "Scope"                 | • 3 dés                    |

## PREPARATION :

Avant de débiter la partie, les joueurs choisissent une couleur et reçoivent les 6 pions de cette couleur.  
Puis chaque joueur pioche une carte "Mission, apprivoiser le futur !". (Cette carte reste confidentielle pendant toute la partie et indique, pour chacun, la mission à effectuer pour gagner). Ensuite, à l'aide des dés, on détermine l'ordre dans lequel les joueurs vont se déplacer sur le plateau de jeu (sens des aiguilles d'une montre). Celui qui fait la plus grande somme débute.  
Puis, on mélange les cartes "Message...comme une image" entre-elles et on les pose dans l'emplacement prévu à cet effet, sur le plateau. On fait de même avec les cartes "L'image en questions". Chaque joueur reçoit aussi 4 "Scope".  
On place la roulette sur la case centrale et on pose la visionneuse à côté du plateau de jeu.  
La partie peut enfin débiter...

## MECANISME :

A partir de 7 ans.

Celui dont c'est le tour de jouer tourne la roulette. Il place son pion de couleur sur la case indiquée par la flèche de la roulette.  
Ensuite, le joueur situé à sa droite, pioche une carte "L'image en questions" et lui pose la question inscrite au verso.

- Chaque fois que le joueur donne la bonne réponse, il gagne 2 "Scope". Ce dernier peut alors placer un de ses pions de couleur dans la case indiquée par la roulette contre 5 "Scope". Puis c'est au joueur suivant de jouer.
- Chaque fois que le joueur donne une réponse inexacte, il perd un "Scope" et c'est au joueur suivant de jouer.

Quand le joueur pioche une carte "L'image en questions", il peut aussi avoir à effectuer les épreuves suivantes :

- Répondre à une question "Message...comme une image". Pour cela le joueur qui se trouve à sa droite pioche une carte "Message...comme une image" et lui indique le numéro de la vue à reconnaître sur la stéréocarte correspondante, à l'aide de la visionneuse.
- Changer une carte "Mission, apprivoiser le futur !" contre une autre piochée dans le jeu.  
(Cette carte reste confidentielle jusqu'à la fin de la partie et indique, pour le joueur, sa nouvelle mission à effectuer pour gagner).
- Gagner 2 "Scope" sans effectuer d'épreuve.

Un joueur dont c'est le tour de jouer peut retirer un pion d'un autre joueur sur le plateau en lançant les 3 dés au lieu de suivre la procédure de jeu habituelle.  
Il doit alors donner à la banque du jeu le nombre de "Scope" indiqué par la somme des 3 dés.  
S'il ne possède pas assez de "Scope", c'est lui qui retire un pion de couleur sur une des cases du plateau.  
Plusieurs joueurs peuvent poser leur pion de couleur sur la même case.  
Quand un joueur n'a plus de "Scope", il n'est pas éliminé, il peut toujours en gagner en répondant correctement aux questions.

## FIN DE PARTIE :

La partie s'achève quand un joueur, le premier, a placé un pion de couleur sur les 3 cases demandées par sa carte "Apprivoiser le futur !".

## UN CONSEIL :

Trompez l'adversaire en posant vos pions sur des pavillons qui ne font pas forcément partie de votre mission.