

Règle du jeu

MATÉRIEL

1 plateau
2 dés, 1 avec des chiffres, 1 avec des lettres
6 pions
1 sablier
155 cartes Reportage-photos
275 cartes Continent recto verso (550 questions,
550 énigmes, 550 épreuves)
112 cartes Hasard
6 cartes Thèmes
1 règle du jeu

NOMBRE DE JOUEURS

De 2 à 6, à partir de 8 ans, et pour toute la famille.

BUT DU JEU

Vous êtes journaliste-reporter pour le magazine GEO et votre rédacteur en chef vous confie pour mission de parcourir le monde afin de rapporter un magnifique reportage photos, soit sur l'un des 5 continents, soit sur l'un des 5 thèmes proposés.

Vous devez donc rapporter :

- soit 1 carte Reportage-photos de chaque thème du continent de votre choix (par exemple, 1 carte Animaux d'Amérique, 1 carte Sites naturels d'Amérique, 1 carte Monuments d'Amérique, 1 carte Peuples d'Amérique et 1 carte Flore d'Amérique),



- soit 1 carte Reportage-photos de chaque continent du thème de votre choix (par exemple, 1 carte Peuples d'Afrique, 1 carte Peuples d'Asie, 1 carte Peuples d'Amérique, 1 carte Peuples d'Europe, 1 carte Peuples d'Océanie,).



Le premier à avoir réalisé un reportage complet a gagné.

Vous gagnez des cartes Reportage-photos en réussissant les épreuves correspondant aux cases sur lesquelles vous tombez.

PRÉPARATION DU JEU

Au début de la partie, chaque joueur choisit un pion puis lance le dé avec les chiffres. Celui qui a fait le plus grand chiffre commence, puis le sens du jeu est celui des aiguilles d'une montre.

Répartissez les cartes Continent en 5 piles (1 par continent) à côté du plateau. Classez les cartes Reportage-photos par continent et par thème et posez-les en pile. Mélangez les cartes Hasard et posez-les en pile, face cachée.

DÉROULEMENT DU JEU

Le premier joueur lance les 2 dés et pose son pion sur la case indiquée par la combinaison chiffre/lettre (par exemple, s'il tombe sur les faces A et 5, il se rend sur la case située au croisement de la ligne A et de la colonne 5). S'il tombe sur une face numérotée et sur un joker, il peut alors se rendre où il le souhaite sur la colonne correspondante.

Vous pouvez vous rendre sur différents types de cases (cf. détail des cases).

Vous gagnez des cartes Reportage-photos en réussissant les épreuves correspondant aux cases sur lesquelles vous tombez. Si vous échouez, vous ne gagnez pas de cartes Reportage-photos. Dans tous les cas, vous ne rejouez pas et c'est au tour du joueur suivant (sauf cases GEO correspondant, cases Bermudes et certaines cartes Hasard).

COMPOSITION DU JEU

LES CARTES :

• CARTES REPORTAGE-PHOTOS :



vous les gagnez en répondant correctement aux questions, aux énigmes ou aux épreuves, en cas de victoire à un Défi dés ou grâce à certaines cartes Hasard. Étalez vos cartes Reportage-photos devant vous (photo visible).

• CARTES CONTINENT :



chaque carte comporte 1 question, 1 énigme et 1 épreuve sur le même continent.

À chaque continent est associée une couleur que l'on retrouve sur le plateau.

Les questions :



Si vous êtes un enfant, votre voisin de gauche vous propose les 3 réponses possibles et vous devez en choisir 1. **Si vous êtes un adulte**, les réponses ne vous sont pas proposées. Si vous répondez correctement, vous remportez une carte Reportage-photos du continent sur lequel vous vous trouvez et du thème de votre choix. Si vous vous trompez, vous ne gagnez pas de carte Reportage-photos. Dans tous les cas, c'est au tour du joueur suivant. La bonne réponse est en gras.

Les énigmes :



Si vous êtes un adulte, vous avez 2 indices pour trouver la réponse à l'énigme. **Si vous êtes un enfant**, vous avez 1 indice supplémentaire. Votre voisin de gauche vous lit l'énigme, indice après indice, en vous laissant le temps de donner une réponse entre chaque indice.

- Si vous trouvez la réponse après la lecture de 1 indice, vous gagnez :

Adultes :

2 cartes Reportage-photos du thème de votre choix.

Enfants :

3 cartes Reportage-photos du thème de votre choix.

- Si vous trouvez la réponse après la lecture de 2 indices, vous gagnez :

Adultes :

1 carte Reportage-photos du thème de votre choix.

Enfants :

2 cartes Reportage-photos du thème de votre choix.

- Si vous trouvez la réponse après la lecture de 3 indices, vous gagnez :

Enfants :

1 carte Reportage-photos du thème de votre choix.

Si vous ne trouvez pas, vous ne gagnez pas de carte Reportage-photos. Dans tous les cas, c'est au tour du joueur suivant.

Les épreuves :



votre voisin de gauche vous lit l'intitulé de l'épreuve. En cas de défi collectif, il ne lit pas l'intitulé à haute voix et vous passe la carte (dans ce cas, c'est indiqué sur la carte). Il n'a alors pas le droit de participer au défi collectif. Si vous remportez l'épreuve, vous gagnez une carte Reportage-photos du continent sur lequel vous vous trouvez et du thème de votre choix. En cas de défi collectif, celui qui a trouvé la réponse gagne également une carte Reportage-photos du thème de son choix (du même continent). Puis c'est au tour du joueur suivant.

● CARTES HASARD :



vous tirez une carte Hasard. Vous pouvez tomber sur différents types d'événements : positifs, négatifs ou impliquant d'autres joueurs. Certaines cartes peuvent être conservées pour être jouées ultérieurement (dans ce cas, c'est indiqué sur la carte).

LES CASES :

● CASE QUESTION :



votre voisin de gauche pioche une carte Continent correspondant au continent sur lequel vous vous trouvez, vous lit la question, puis replace la carte sous la pile.

● CASE ÉNIGME :



votre voisin de gauche pioche une carte Continent correspondant au continent sur lequel vous vous trouvez, vous lit les indices de l'énigme un par un, puis replace la carte sous la pile.

● CASE ÉPREUVE :



votre voisin de gauche pioche une carte Continent correspondant au continent sur lequel vous vous trouvez, vous lit l'intitulé de l'épreuve ou vous passe la carte si c'est indiqué dessus, puis replace la carte sous la pile.

● CASE HASARD :



tirez une carte Hasard. Agissez en fonction de cette carte.

● CASE GEO CORRESPONDANT :



choisissez 2 cartes Reportage-photos de votre choix et retournez-les. Elles sont ainsi sécurisées : vous ne pouvez plus les perdre en cas de Défi dés ou de mauvais Hasard. Rejouez immédiatement.

● CASE DÉFI DÉS :



lancez un Défi dés au joueur de votre choix. Lancez tous les 2 le dé avec des chiffres. Si vous faites le meilleur score, choisissez dans le jeu de votre adversaire la carte Reportage-photos de votre choix (uniquement parmi les cartes non sécurisées). Si vous faites un score inférieur à celui de votre adversaire, il ne se passe rien. En cas d'égalité, relancez le dé jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant. Puis c'est au tour du joueur suivant.

● CASE BERMUDES :



Case Bermudes : rendez-vous sur la case de votre choix et jouez immédiatement en fonction de cette case.

FIN DE LA PARTIE

La partie est terminée lorsqu'un joueur a rapporté un reportage complet, soit sur l'un des 5 continents, soit sur l'un des 5 thèmes proposés.