

Règle du jeu Junior

Le matériel

- 4 pions,
- 1 dé,
- 200 cartes « QUESTIONS-RÉPONSES »,
- 20 cartes « ÉTAPE »,
- 16 cartes « CHANCE »
(dont 4 cartes « JOKER »),
- 1 plateau de jeu,
- 1 règle du jeu.

Le but du jeu

Le gagnant est le premier à collecter les cinq cartes « ÉTAPE » qui correspondent aux cinq villes « ÉTAPE » (cases sur lesquelles est dessiné un pictogramme) qui figurent sur le plateau. Il peut collecter les étapes dans n'importe quel ordre, en répondant correctement aux questions qui lui sont posées.

Le départ

Chaque joueur choisit un pion puis le place sur une case « ÉTAPE » de son choix (plusieurs pions pouvant stationner sur la même case). Lorsque tous les joueurs ont placé leur pion sur les cases « ÉTAPE » choisies, ils lancent le dé tour à tour. Le joueur qui obtient le nombre le plus élevé commence la partie.

En cas d'égalité, les joueurs concernés relancent le dé pour se départager. Le joueur ainsi désigné pour entamer la partie lance le dé et avance son pion dans n'importe quelle direction, d'autant de cases que lui indique le dé.

Les réponses aux questions se trouvent au dos de la même carte. Une fois la question posée, la carte doit être remise au fond du paquet.

Si le joueur répond correctement à la question, il rejoue directement, et ce autant de fois qu'il sait répondre.

Si la réponse est inexacte, son tour passe et c'est le joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre) qui jette le dé.

Lorsqu'un joueur se trouve sur une des cinq cases « ÉTAPE » et répond à la question qui lui est posée, il gagne et garde la carte correspondante (carte « ÉTAPE » de la même couleur sur laquelle figure un pictogramme).

Lorsqu'un joueur tombe sur une des cases « DÉ »,



il doit rejouer immédiatement en relançant le dé.

Lorsqu'il tombe sur une des cases « CHANCE »,



il doit piocher dans le paquet des cartes « CHANCE » et se conformer aux instructions qui lui sont données sur cette carte.

Certaines cartes « CHANCE » sont des cartes « JOKER ». Le joueur qui tire cette carte doit la conserver pour pouvoir l'utiliser au moment opportun.

Le **joker** est une parade qui peut avoir deux utilisations.

1. Lorsque le joueur se trouve sur une case intermédiaire et qu'il ne sait pas répondre à la question qui lui est posée, il peut utiliser un joker, ce qui lui permet de ne pas répondre. Les autres joueurs doivent alors lui poser une nouvelle question dans la même catégorie.

2. Lorsque le joueur se trouve sur une case « CHANCE » et qu'il ne souhaite pas se conformer aux instructions qui lui sont données par la carte qu'il vient de tirer, il peut également utiliser un joker. Il rejoue alors immédiatement le dé et continue son chemin sans tenir compte des instructions.

Le joker ne sert qu'une fois et doit être remis, immédiatement après son utilisation, sous le paquet de cartes « CHANCE ». Le possesseur d'une carte « JOKER » peut l'utiliser quand bon lui semble.

Lorsqu'un joueur tire une carte « JOKER », il rejoue immédiatement le dé. Attention ! Le joker ne peut être utilisé lorsque le joueur se trouve sur une case « ÉTAPE ».

Avertissement

Il appartient aux joueurs de préciser le temps qui leur est imparti pour répondre aux questions, ainsi que le degré de précision des réponses.

Il est possible de jouer par équipes (le nombre d'équipes variant de 2 à 4).

L'utilisation des cartes « CHANCE » est facultative. Si les joueurs le souhaitent, ils peuvent jouer sans utiliser ces cartes, les cases « CHANCE » sur le plateau devenant alors des cases « DÉ ».

Il peut parfois exister plus d'une réponse à une même question. La réponse qui a été sélectionnée pour chaque question de ce jeu est la réponse la plus usuelle. Toutefois, en cas d'accord unanime des participants, une réponse différente peut être acceptée.

LE DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Après avoir trié puis mélangé les cartes « QUESTIONS-RÉPONSES » d'une part et les cartes « CHANCE » d'autre part, les joueurs choisissent l'itinéraire de leur choix pour rejoindre les cinq cases « ÉTAPE ». Quand un joueur arrive sur une case intermédiaire ou sur une case « ÉTAPE », un autre joueur tire une carte et lui pose une question. La catégorie de la question est déterminée par la couleur de la case sur laquelle le pion s'arrête (plusieurs pions peuvent occuper la même case sur le plateau de jeu).

Cinq catégories sont représentées par cinq couleurs :

JAUNE	histoire
VERT	culture et traditions
ROUGE	sciences et nature
BLEU	géographie et tourisme
	(pour le jeu Vision Paris Junior, cette rubrique est remplacée par « rues et monuments »)
ORANGE	sport et vie contemporaine

