

Quand un joueur arrive sur une case où se trouve(nt) déjà d'autre(s) joueur(s):

Le dernier arrivé sur la case peut décider de jouer avec un des joueurs également arrêté sur la case, afin d'avancer deux fois plus vite en cas de succès. Pour ce, le joueur désigne son complice. Chacun à leur tour, après s'être consultés, les deux joueurs doivent répondre à une question correspondant à la case sur laquelle ils se trouvent.

- S'ils répondent tous les deux correctement à leur question, ils additionnent les points indiqués sur chacune des deux cartes et avancent tous les deux du total.
- Si l'un des joueurs se trompe, ils avancent tous les deux du nombre de points indiqué sur la carte de celui qui a répondu correctement.
- Si les deux joueurs se trompent, ils n'avancent pas. Ensuite, les deux joueurs sont obligés de se séparer. Le complice continue de jouer normalement, il ne passe pas son tour.

Les deux joueurs ne peuvent pas demander de coup de pouce tant qu'ils jouent ensemble.

Fin de la partie:

Le 1^{er} joueur parvenu sur la case Arrivée ou l'ayant dépassée qui répond correctement à une question sur un thème choisi par ses adversaires a gagné.

Jeux Ravensburger S.A.S. - Service Consommateurs
21, rue de Dornach - 68120 Pfaffstätt
Tél. : 0821 022 023 (0,119 €/min) - www.ravensburger.com

227816

Ravensburger



RÈGLE DU JEU

À LIRE ATTENTIVEMENT AVANT DE COMMENCER LA PARTIE

PRÉSENTATION

Ce jeu comprend 3360 questions-réponses adaptées aux programmes scolaires du CP au COLLÈGE. Une catégorie supplémentaire, Spécial parents, permet aux plus grands de jouer en compagnie des plus jeunes, à égalité de chances.

Tout au long de la partie, les joueurs se promènent dans les différentes salles de l'espace découverte: ils sont tour à tour citoyens, forts en maths ou en lettres, scientifiques, zoologues, artistes en herbe ou historiens! Ils pourront se serrer les coudes en cas de coups durs, mais aussi chercher à se piéger. Pour tous, un seul but: se sortir de toutes les situations en répondant correctement aux questions!

MATÉRIEL

- 1 plateau de jeu
- 1 dé
- 6 pions
- 240 cartes questions-réponses

Ravensburger

RÈGLE DU JEU

But du jeu:

Lorsqu'un joueur atteint ou dépasse la case Arrivée, il doit répondre à une question sur un thème choisi par ses adversaires. S'il réussit, il gagne la partie. S'il se trompe, il reste sur la case Arrivée et attend le tour suivant pour tenter de nouveau sa chance.

Début de la partie:

Les joueurs placent les tas de cartes dans les 6 emplacements prévus à cet effet dans la boîte (1 emplacement par thème). Chaque joueur choisit un pion et le pose sur la case Départ. Tous les joueurs lancent le dé. Celui qui a obtenu le plus grand score commence, puis le sens du jeu sera celui des aiguilles d'une montre.

Déplacement du pion:

Le joueur dont c'est le tour lance le dé et avance son pion du nombre de points obtenu. Il peut s'arrêter sur différents types de cases.

Les cases:

Cases violettes : Découverte du monde
Cases jaunes : Histoire
Cases vert clair : Loisirs
Cases bleues : Animaux
Cases rouges : Citoyenneté
Cases vert foncé : Maths/Français

Le joueur doit répondre à la question adaptée à son niveau scolaire et correspondant à la case sur laquelle il se trouve.

+2

- S'il répond correctement, il avance du nombre de points indiqué sur la carte. Puis c'est au tour du joueur suivant.
- Dans le cas contraire, il n'avance pas et c'est au tour du joueur suivant.



Cases

Le joueur qui tombe sur une case Coup de pouce peut demander de l'aide au joueur de son choix (sauf à celui qui vient de lui lire la question).

- Si ce dernier répond correctement, les deux joueurs avancent du nombre de points indiqué sur la carte. Puis c'est au tour du joueur suivant.
- Dans le cas contraire, personne n'avance et c'est au tour du joueur suivant.

Le joueur appelé à l'aide continue de jouer normalement, il ne passe pas son tour.



Cases

Le joueur choisit lui-même le thème sur lequel une question lui sera posée.

- S'il répond correctement, il avance du nombre de points indiqué sur la carte. Puis c'est au tour du joueur suivant.
- Dans le cas contraire, il n'avance pas et c'est au tour du joueur suivant.



Cases

Le joueur répond à une question sur un thème choisi par ses adversaires.

- S'il répond correctement, il avance du nombre de points indiqué sur la carte. Puis c'est au tour du joueur suivant.
- Dans le cas contraire, il n'avance pas et c'est au tour du joueur suivant.