

LE JEU EN BRIEF

Type: voyage et découverte

Nombre de joueurs: de 2 à 5

Age: de 6 à 12 ans

Durée: 30 minutes environ

Tactique ○ ○ ○ ● ○ Chance

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

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.



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:



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

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

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 GAGNER:

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

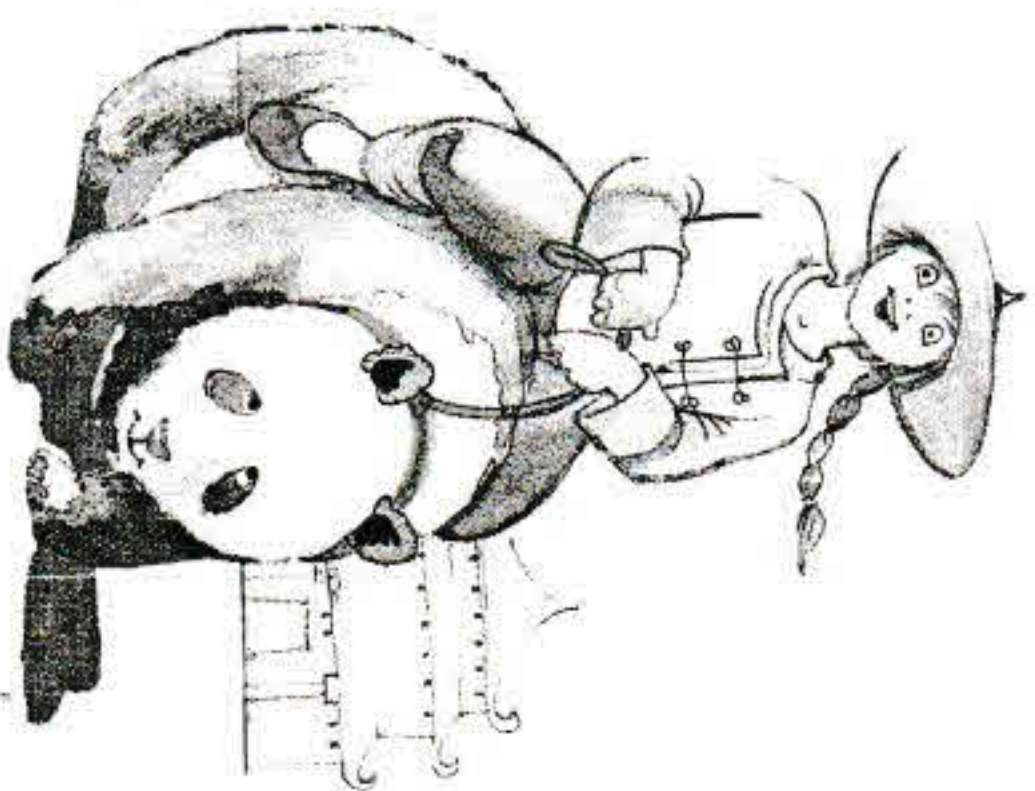
POUR LES PLUS GRANDS: LE JEU A 2 DÉS

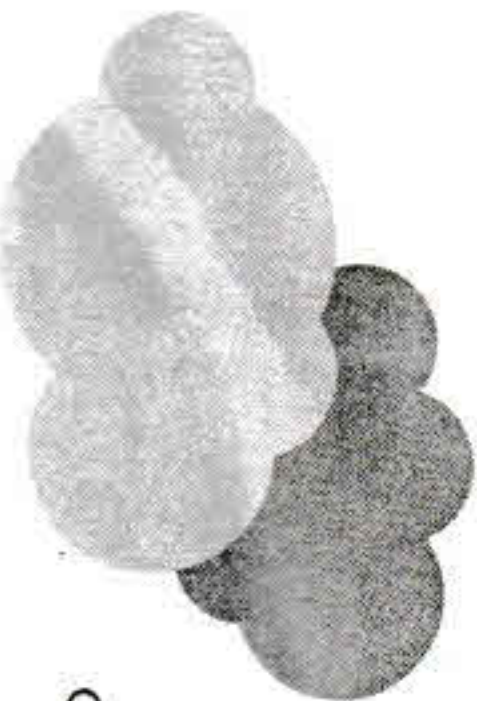
MATÉRIEL:

- ◆ le plateau de jeu
- ◆ 5 pions-Avion
- ◆ 60 photos
- ◆ 5 cartes-Événement 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 Événement, 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:

choisis toi-même ta destination.

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,

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: