



## 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

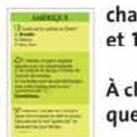
#### LES CARTES :

##### • 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.

