



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 leur parcours en ville, les joueurs auront différentes casquettes : ils seront à la fois écoliers, scientifiques, zoologues, citoyens, historiens ou simples curieux... comme dans la vraie vie ! Ils pourront se serrer les coudes lors 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

53 cartes




Ravensburger

RÈGLE DU JEU

But du jeu :

Le vainqueur est le 1^{er} joueur à revenir à la maison des Incollables après avoir fait le tour de la ville en répondant aux différentes questions. Parvenu à la case arrivée, il doit répondre correctement à une question sur un thème choisi par ses adversaires.

Début de la partie :

On distribue à chaque joueur 3 cartes  .

Chaque joueur choisit un pion et le pose sur la case départ. Tous les joueurs lancent le dé. C'est celui qui a obtenu le plus grand score qui commence, puis le sens du jeu sera celui des aiguilles d'une montre.

Déplacement du pion :

Le 1^{er} joueur lance le dé et avance son pion du nombre de points obtenus. Il peut s'arrêter sur différents types de cases.

Les cases :

Cases de couleurs

Cases violettes : histoire

Cases jaunes : loisirs

Cases vertes : sciences

Cases bleues : citoyenneté

Cases orange : animaux

Cases roses : maths/français

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

– S'il répond correctement, il relance le dé, avance son pion et laisse la main au suivant.

- Dans le cas contraire, c'est directement au joueur suivant de poursuivre le jeu.
- Excepté le premier déplacement, les joueurs n'avancent que lorsqu'ils ont répondu correctement à une question. Dans ce cas seulement, ils peuvent lancer le dé.

Cases

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

- S'il répond correctement, il relance le dé, avance son pion et laisse la main au suivant.
- Dans le cas contraire, c'est au suivant de jouer.

Cases

Le joueur gagne une carte




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

- S'il répond correctement, il relance le dé, avance son pion et laisse la main au suivant.
- Dans le cas contraire, c'est au suivant de jouer.

Coups spéciaux :

Cartes

Le joueur peut utiliser une carte  quand il ne sait pas répondre à une question. Cette carte lui permet de demander de l'aide au joueur de son choix (sauf à celui qui vient de lui lire la question).

- Si ce dernier répond correctement, le joueur a le droit de lancer le dé et les deux joueurs avancent du score du dé.
- S'il répond mal, personne n'avance, et c'est au suivant de jouer.

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


Quand un joueur arrive sur une case de couleur 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 lancent tous les deux le dé et additionnent leur score. Ils avancent tous les deux du total.
- Si l'un des deux joueurs se trompe, ils avancent tous les deux du score 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 utiliser de carte  tant qu'ils jouent ensemble.

Fin de la partie :

La partie est gagnée quand un joueur parvenu sur la case arrivée répond correctement à une question sur un thème choisi par ses adversaires. Si le joueur se trompe, il attend le tour suivant pour retenter sa chance !

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

Jeux Ravensburger S.A. · Service Consommateurs
B.P. 60159 · 60111 MÈRU Cedex · www.ravensburger.com

Ravensburger

224807