



### D'un continent à l'autre :

Lorsque tu arrives à la fin d'un continent, tu dois t'arrêter quel que soit le chiffre du dé. Place alors ton pion sur la première case du continent suivant et pioche une carte Mystery Machine. Lis-la en silence puis suis ses consignes. C'est ensuite au joueur suivant de lancer le dé.

### Les Monstres :

**Si tu passes au-dessus d'une case occupée par un pion Monstre**, continue ton chemin normalement.

**Si tu t'arrêtes sur la même case qu'un pion Monstre**, tu dois le démasquer.

Pour cela, tu dois répondre aux 3 questions spéciales Gang d'une carte Scooby-Doo.

- Si tu réponds correctement, le monstre est démasqué et son pion est enlevé définitivement du plateau de jeu et toi, tu rejoyes ! Relance donc le dé et continue à jouer normalement.

- Sinon, tu dois reculer ton pion d'autant de cases que de mauvaises réponses (de 1 à 3). C'est ensuite au joueur suivant de lancer le dé.

La carte utilisée doit ensuite être replacée sous le paquet auquel elle appartient.

### Au bout du chemin...

Lorsque tu reviens à la case Arrivée (en France), c'est presque terminé ! Lance le dé :

- **Si tu fais entre 1 et 5**, un autre joueur te pose les 5 questions d'une carte questions-réponses d'un continent de son choix. Tu dois alors donner autant de bonnes réponses que le chiffre indiqué sur le dé (par exemple, si ton dé indique le chiffre 3, tu dois répondre correctement à 3 questions sur les 5 posées). Si tu réponds correctement, bravo. Tu as gagné la partie ! Sinon, tu devras recommencer au prochain tour.

- **Si tu fais 6**, bravo. Tu gagnes automatiquement la partie !

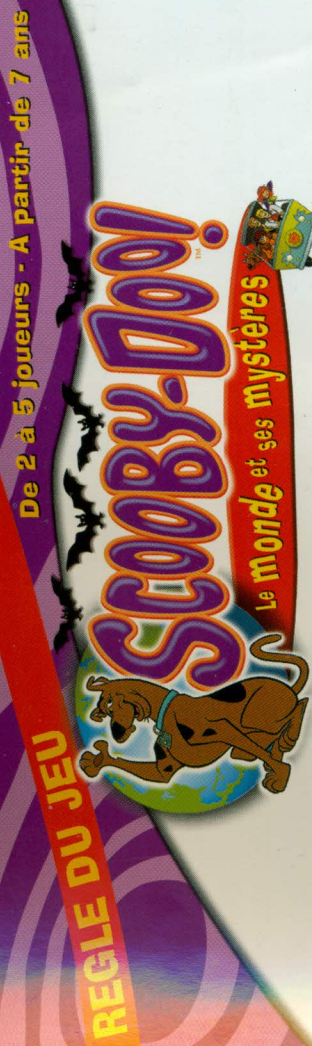
## Celui qui a fini son tour du monde le premier peut alors s'écrier Scooby-doo-by-doo !!!



Copyright © 2006 Hanna-Barbera. Scooby-Doo and all related characters, names and likenesses are trademarks of and © Hanna-Barbera, Inc. (1961).



Éditions Atlas - 5.A.S. au capital de 15 000 000 € - RCS Evreux B693 650 137 - 1186, rue de Coehrel - 27000 Evreux. Visuels non contractuels. Attention, information à lire et à conserver. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés ou inhalés.



### Le contenu du jeu :

- 1 plateau de jeu
- 1 dé
- 5 pions Gang (Scooby-Doo, Sammy, Véra, Daphné, Fred)
- 5 pions Monstre (un vampire, une momie, un monstre marin, un fantôme, un zombie)
- 8 amulettes
- des cartes Questions-Réponses par continent (Europe, Asie, Océanie, Afrique, Amérique)
- des cartes Mystery Machine, Chauve-souris, Scooby-Doo

### Le but du jeu :

Tu dois finir le premier le tour du monde en répondant correctement à des questions. Pour cela, en tant que membre du Gang, tu as pour mission d'explorer le monde et ses mystères en traversant les 5 continents : Europe, Asie, Océanie, Afrique et Amérique. Pour avancer, tu dois répondre correctement à des questions dans 5 catégories, relever les défis des cartes Spéciales et affronter les horribles Monstres qui cherchent à te barrer le chemin... En route pour l'aventure !

### Les parcours :

Départ et arrivée du jeu : **France**  
Parcours 1 : **Europe**  
Parcours 2 : **Asie**



Parcours 3 : **Océanie**  
Parcours 4 : **Afrique**  
Parcours 5 : **Amérique**

