

REGLES DU JEU

OBJET DU JEU

Parcourir l'Australie tout en ayant des aventures basées sur la réalité et en se renseignant sur l'Australie. Le joueur doit se souvenir de cartes indiquant des attractions, des lieux et des destinations en Australie pour lui permettre de gagner un avantage sur les autres joueurs et d'être le premier à finir à Sydney, où il est le **GAGNANT**. Même les joueurs qui se trouvent en dernière place peuvent gagner.

Les joueurs sont désignés comme "voyageurs". La personne en face du plateau est le "chef de voyage" qui fait lecture des règles aux voyageurs et arrange le plateau (consulter le schéma de la disposition du plateau). Le chef peut être différent pour chaque jeu.

Le chef de voyage distribue les cartes. Les cartes sont ensuite remises à la base du jeu auquel elles appartiennent. Il faut mêler les cartes avant de commencer un nouveau jeu.

Chaque voyageur choisit un véhicule de voyage (pion). Tous les voyageurs jettent les dés pour identifier celui qui quittera Sydney le premier. C'est alors que le jeu commence.

1. Tous les voyageurs commencent à Sydney. Les dés dictent le taux d'avancement le long des autoroutes. Une bonne connaissance de l'Australie n'est pas forcément un avantage.
2. On parcourt le pays en suivant un chemin en forme de huit et en respectant le balisage et les flèches qui figurent sur le plateau (consulter les schémas).
3. Les voyageurs jettent les deux dés, calculent le total et avancent sur le plateau. Si on tombe sur une lettre (**T.R.A.V.E.L.**), on reçoit une carte du chef. Le voyageur lit la carte à haute voix et répond à la question ou à la directive dans environ 15 à 20 secondes, ✓ pour une bonne réponse, X pour une mauvaise réponse. Vérifier dans le cahier de réponses.
4. Deux voyageurs (voyageant ensemble comme équipe) peuvent jouer comme un seul voyageur en utilisant chacun un seul dé, et en répondant conjointement aux questions.
5. Pourvu qu'il soit en train d'avancer, le voyageur qui continue à tomber sur des lettres continue à recevoir des cartes. Le voyageur qui fait marche arrière ne reçoit aucune carte.

6. Lorsqu'on tombe sur une tête de carrefour, il faut toujours tourner avec une bonne réponse, ou bien suivre l'autoroute et continuer au-delà de la tête de carrefour.
7. Si un voyageur tombe sur une grande ville, il reçoit une carte de ce jeu.
8. Dès qu'un voyageur se trouve à six espaces ou moins de Sydney, on n'utilise qu'un **SEUL** dé. Il faut toujours recevoir des cartes dans cette zone si on tombe sur une lettre. On peut **GAGNER** si on répond correctement à une carte. On doit rester immobile si on jette un numéro trop grand. On peut aussi **GAGNER** même si on donne une mauvaise réponse à une carte, simplement en faisant marche arrière et en jetant le(s) numéro(s) nécessaire(s) pour **GAGNER** le jeu au prochain tour.

INDICES!

Cherchez des indices sur le plateau et autour de son périmètre. Elles vous seront avantageuses en vous aidant à répondre correctement la prochaine fois que vous recevrez une carte. Si vous n'êtes pas sûr, devinez.

ATTENTION!

Prenez garde, les voyageurs! Tandis que certaines cartes portent des images qui se rapportent à la question, ce n'est pas le cas pour d'autres cartes. C'est le voyageur qui doit choisir la meilleure réponse.

STRATEGIE POUR ZONES DE REPOS! (Zones de repos bleues)

On peut se servir des zones de repos pour préparer sa démarche. Si vous reconnaissez l'image sur la carte **R** et que vous pensez savoir la bonne réponse, ne vous reposez pas.

DANGER!

Les barrières des passages à niveau servent à assurer la sécurité des voyageurs et il ne faut pas les traverser. Vous pouvez traverser en cachette seulement si vous croyez que personne ne vous regarde. Si on vous découvre avant que le prochain voyageur ne jette les dés, vous perdez tous les points que vous avez gagnés la dernière fois que vous avez jeté les dés.

N'OUBLIEZ PAS! PLUS ON JOUE, PLUS ON APPREND.

REGARDEZ! ECOUTEZ! APPRENEZ!

© Copyright 1991 Travel Games Australia Pty Ltd. Tous droits réservés. Il est interdit de reproduire n'importe quelle partie de ces règles sans l'autorisation du titulaire du copyright.