



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.

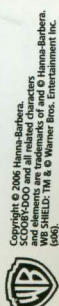
Au bout du chemin...

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 !!!



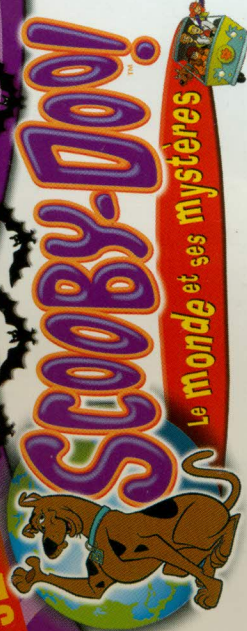
Copyright © 2006 Hanna-Barbera. Scooby-Doo and all related characters are trademarks of and © Hanna-Barbera, Inc. (1961).



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.

De 2 à 5 joueurs - A partir de 7 ans

REGLE DU JEU



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 5 : **Amérique**

Parcours 4 : **Afrique**

Parcours 3 : **Océanie**

Les cases questions-réponses :



Questions
Géographie



Questions
Loisirs
Gastronomie



Questions
Histoire
Traditions



Questions
Animaux
Nature



Questions
Sciences
Inventions

Les cases spéciales :



Cases Mystery Machine




Cases Chauve-Souris

Les amulettes

Tu peux en gagner grâce à certaines cartes Mystery Machine. Elles te donneront alors des pouvoirs que tu découvriras en lisant les cartes.



Avant de commencer :

- Place chaque pion Monstre sur sa case départ monstre  : le vampire en Europe, le zombie en Asie, le monstre marin en Océanie, la momie en Afrique et le fantôme en Amérique.
- Fais un paquet de cartes questions-réponses par continent et un paquet par catégorie de cartes spéciales. Pose les 8 paquets autour du plateau.
- Place le dé et les amulettes à portée de main.
- Chacun choisit un pion Gang et le place sur la case Départ du plateau de jeu (en France).
- Chaque joueur lance le dé à son tour. Celui qui fait le plus grand chiffre commence (le tour se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre).

C'est parti !

Le 1er joueur lance à nouveau le dé et suit les consignes suivantes :

Si tu fais entre 1 et 5, tu avances ton pion d'autant de cases que le chiffre du dé.

- Si tu t'arrêtes sur une **case questions-réponses**, tu dois répondre à la question d'une carte questions-réponses, correspondant au symbole et à la couleur du continent où tu te trouves. Si ta réponse est correcte, tu relances le dé et tu re joues. Sinon, c'est au joueur suivant de lancer le dé. Après chaque réponse, la carte utilisée est replacée sous le paquet auquel elle appartient.

- Si tu t'arrêtes sur une **case Mystery Machine**, pioche une carte Mystery Machine, lis-la en silence puis suis ses consignes. C'est ensuite au joueur suivant de lancer le dé.



- Si tu t'arrêtes sur une **case Chauve-souris** :

- s'il n'y a pas de pion Monstre, pioche une carte Chauve-souris, lis-la à haute voix et suis ses consignes. C'est ensuite au joueur suivant de lancer le dé.

- s'il y a un pion Monstre, tu dois le démasquer (voir paragraphe Monstres ci-après).

- Si tu t'arrêtes sur la même case qu'un autre joueur, pas de problème : il y a de la place pour 2 !

Si tu fais 6 : tu réveilles le monstre ! Lance à nouveau le dé et déplace le pion

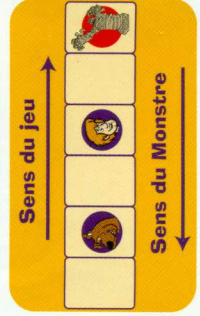
Monstre du continent dans le sens opposé à celui du jeu, d'autant de cases que le chiffre du dé, en repoussant tous les pions sur son passage. Le pion Monstre ne peut pas dépasser la case arrivée monstre  et y rester. Aussi, s'il n'a pas fini son déplacement, il doit s'arrêter sur la case arrivée monstre  et y rester. Si tu fais 6 et que le monstre de ton continent est déjà sur sa case arrivée, ou qu'il a déjà été démasqué, la voie est libre, donc tu peux exceptionnellement avancer de 6 cases !

Exemple :

Scooby est en Afrique et c'est à lui de jouer. Il lance le dé et, malédiction, fait un 6.

C'est donc la momie qui doit être déplacée. Scooby relance le dé et fait un 4. La momie se déplace donc de 4 cases en direction de Scooby. Malheureusement pour lui, Sammy est aussi sur le passage ! Comme Scooby, il est donc obligé de reculer.

Avant le déplacement
de la Momie



Après le déplacement
de la Momie

