

EXCELLENCE

Le jeu des connaissances

CONTENU DU COFFRET

- 1 plateau de jeu • 1 dé • 1 casier à cartes
6 pions } sur un support
36 anneaux des planètes } 6 couleurs différentes
- Cartes avec des questions:
- 254 cartes "Connaissances Générales"
- 252 cartes "Catégorie Spéciale" (réparties également entre 6 sujets différents)

INTRODUCTION

Vous allez effectuer un long voyage dans l'univers, au cours duquel vous aurez à répondre à plusieurs questions. Plus vous donnerez de réponses justes, plus vite vous parviendrez au but, la planète "Galaxia".

BUT DU JEU

Atteindre le premier la planète fictive Galaxia après avoir gagné les six anneaux des planètes.

PREPARATION DU JEU

1. Couper soigneusement les pions et les anneaux de leurs supports avec des ciseaux ou un couteau pointu. Chaque joueur choisit ensuite un pion de couleur qu'il place sur la planète Terre située au centre du jeu. Les anneaux des planètes doivent être placés dans les cases de jeu (voir Fig. 1).
2. Chaque carte porte deux questions "A" et deux questions "B". Les questions "A" sont recommandées pour les enfants âgés de 7 à 10 ans, les questions "B" pour les enfants plus âgés et les adultes. Avant de commencer la partie, il convient de décider à quelles questions, "A" ou "B", chaque joueur répondra et ils devront s'y conformer durant toute la partie.

Les cartes "Catégorie Spéciale" sont réparties également entre les 6 sujets suivants:

Mars	- Histoires et contes de fées
Jupiter	- Personnages et faits célèbres
Saturne	- Télévision, cinéma et bandes dessinées
Uranus	- Mots et langage
Neptune	- Animaux
Pluton	- Jeux et sports

3. Mélanger les cartes "Connaissances Générales" puis en faire deux paquets que vous placez dans le "distributeur" de cartes dans les cases situées aux extrémités. Placer ensuite ce distributeur à côté du plateau de jeu (voir Fig. 1).

4. Mélanger les cartes "Catégorie spéciale" puis les placer face cachée dans leur case (voir Fig. 1).

LE JEU

Chaque joueur lance le dé; celui qui obtient le plus grand nombre commence la partie.

Le joueur qui commence lance le dé et déplace son pion sur le circuit d'un nombre de cases égal au nombre indiqué sur le dé. Si cette case est déjà occupée, il doit continuer jusqu'à la prochaine case libre.

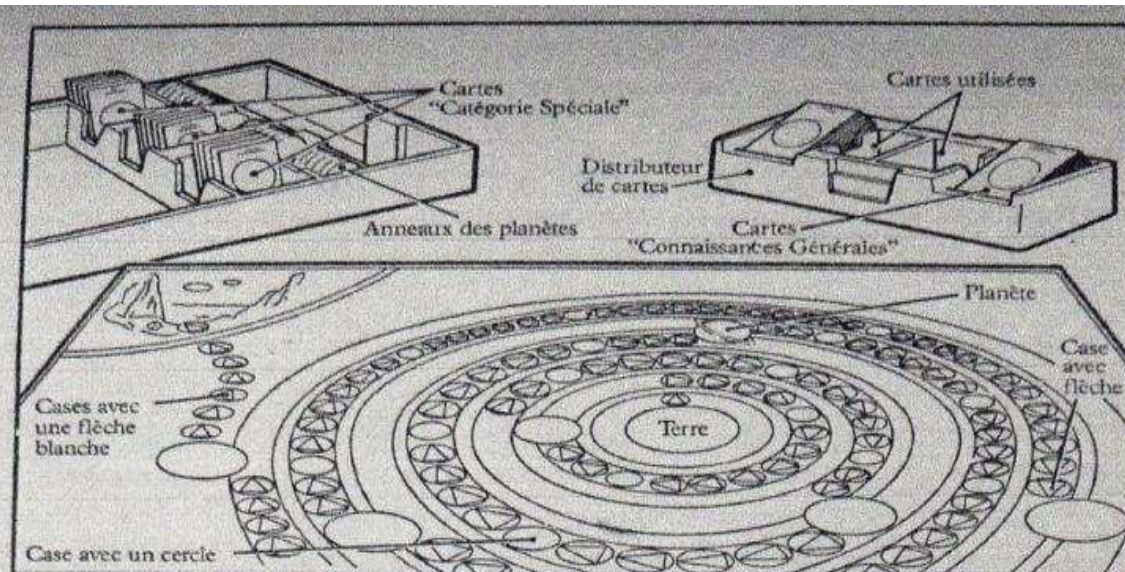


Figure 1

Important

A chaque tour, vous avez droit à 2 lancers de dé et à deux questions **maximum**, dans la mesure où vous avez répondu correctement. Après 2 réponses correctes, vous lancez le dé une 3ème fois et vous avancez votre pion du nombre obtenu sur le dé **sans avoir à répondre à une question**. Votre tour est alors terminé. (Exception: voir paragraphe "Arrivée sur une planète")

Arrivée sur une case

Case avec une flèche

Si le joueur s'arrête sur cette case, il doit répondre à une question "Connaissances Générales" que lui posera le joueur placé à sa droite (celui-ci peut prendre la première carte de l'un ou l'autre des deux paquets). Une fois utilisée, la carte sera placée, face cachée, dans le compartiment central. (Le joueur questionné doit rappeler au joueur qui l'interroge quel niveau de difficulté il a choisi, "A" ou "B", et s'il veut la question 1 ou 2).

Le joueur répond correctement, il lance le dé à nouveau et répond à une deuxième question (voir "Important").

Le joueur donne une réponse incorrecte, son tour est terminé.

Case avec un cercle

Si le joueur s'arrête sur cette case, il doit répondre à une question "Catégorie Spéciale" correspondant à la planète vers laquelle il se dirige. Par exemple, s'il se déplace vers la planète Mars, le sujet de la question sera "Histoires et contes de fées". Cette question sera posée par la personne qui se trouve à la droite du joueur. Une fois utilisée la carte est placée sous le paquet.

Si le joueur questionné répond correctement, il avance de deux cases puis lance le dé une nouvelle fois et répond à une deuxième question (sélectionnée en fonction de la case sur laquelle il arrive).

Si le joueur questionné donne une réponse incorrecte, il recule de deux cases et son tour est terminé. (Si la case où il arrive est occupée, il doit reculer jusqu'à la prochaine case libre).

Arrivée sur une planète

REMARQUE IMPORTANTE: Dans tous les cas, lorsqu'un joueur passe sur une planète il doit **immédiatement** répondre à une question "Catégorie spéciale".

Le joueur **doit s'arrêter** lorsqu'il arrive sur une planète, **même si le nombre indiqué sur le dé ne l'y amène pas exactement**. Il lui faut alors répondre à une question "Catégorie spéciale" correspondant à la planète où il se trouve.

– **Si le joueur répond correctement:**

Différents cas: 1– C'était son premier lancer:

a) Dans ce cas il reçoit un anneau de planète correspondant à la couleur de la planète sur laquelle il se

trouve: c'est à dire rouge pour Mars, jaune pour Jupiter, bleu pâle pour Saturne, vert pour Uranus, orange pour Neptune et bleu foncé pour Pluton.

- b) Il continue son tour en effectuant un deuxième lancer comme indiqué dans le paragraphe "IMPORTANT".

2- C'était son deuxième lancer:

- a) Le joueur procède comme indiqué ci-dessus 1-a)
b) Il continue son tour en effectuant son troisième et dernier lancer de dé sans répondre à une question (cf "IMPORTANT").

3- C'était son troisième lancer de dé:

Comme nous l'avons vu plus haut, le joueur qui passe ou s'arrête sur une planète doit obligatoirement répondre à une question "Catégorie spéciale", bien qu'il s'agisse de son troisième lancer de dé, et à titre exceptionnel, le joueur devra répondre à une question "Catégorie spéciale". Sa réponse est correcte, il reste sur la planète, son tour est terminé.

Si le joueur donne une réponse incorrecte, il doit reculer de sept cases (ou plus si la case où il doit s'arrêter est déjà occupée). Son tour est alors terminé.

Remarque: Plusieurs joueurs peuvent s'arrêter sur la même planète.

Le jeu continue ainsi, les joueurs s'éloignant de la Terre et gagnant des anneaux au fur et à mesure de leur parcours.

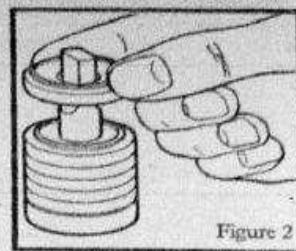


Figure 2

FIN DE LA PARTIE

Case avec une flèche blanche

Lorsqu'un joueur atteint la planète Pluton, il doit répondre à une dernière question "Catégorie Spéciale".

Si le joueur donne une réponse incorrecte, il doit reculer de sept cases (ou davantage comme il est dit plus haut).

Si le joueur répond correctement, il gagne son dernier anneau et avance d'une case. Son tour est alors terminé.

Au tour suivant, sans lancer le dé, le joueur répondra à une question "Connaissances Générales".

S'il répond correctement, il se déplace sur la case suivante et répond à une seconde question: si la réponse est juste, il avance d'une case puis son tour est terminé.

S'il donne une réponse incorrecte, il reste où il se trouve et attend son prochain tour.

LE GAGNANT

Le premier joueur qui gagne les 6 anneaux et atteint la planète Galaxia gagne la partie.

RESUME DE LA REGLE

Vous vous arrêtez sur:	Vous donnez une réponse correcte	Vous donnez une réponse incorrecte
Une case avec une flèche Répondez à une question "Connaissances Générales".	Lancez le dé une seconde fois (voir encadré)	Restez sur la case que vous occupez. Votre tour est terminé.
Une case avec un cercle Répondez à une question "Catégorie Spéciale".	Avancez de 2 cases puis, lancez à nouveau le dé (voir encadré).	Reculez de 2 cases. Votre tour est terminé.
Une planète Répondez à une question "Catégorie Spéciale".	Vous recevez un anneau de planète. Lancez à nouveau le dé (voir encadré).	Reculez de 7 cases. Votre tour est terminé.
Pluton Répondez à une question "Catégorie Spéciale".	Vous recevez un anneau de planète. Avancez d'une case. Votre tour est terminé.	Reculez de 7 cases. Votre tour est terminé.
Une case avec une flèche blanche Sans lancer le dé, répondez à une question "Connaissances Générales".	Avancez d'une case (sans lancer le dé) et répondez à une deuxième question; si votre deuxième réponse est correcte, avancez d'une case, et votre tour est terminé.	Restez où vous êtes. Votre tour est terminé.

©1984 Milton Bradley France under Berne & Universal Copyright Convention.
M&B France, Service Contrôle Qualité, BP 19, 79370 Le Bourgeat du Lac. Fabriqué par Milton Bradley International BV, sous licence exclusive de Playtoy Industries Inc. et I.G. 2000 Products, Inc.

4000-LF884