

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



RÈGLE DU JEU

Le tour du monde en 80 sites

2 à 6 joueurs

Des destinations secrètes à trouver en résolvant des énigmes; des événements heureux, ou malheureux, des voyages imprévus... une course passionnante à travers le monde, à la recherche de 80 sites célèbres ou moins connus. Chacun doit être rapide et astucieux pour découvrir, le plus vite possible, ces destinations.

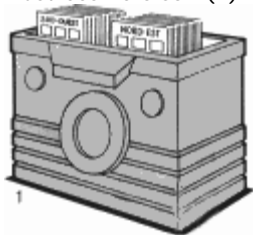
Pour les besoins du jeu, le plateau de jeu ne comporte pas les pôles Nord et Sud. De même, les degrés de longitude et latitude ne correspondent pas aux lignes, mais aux cases, ce qui facilite la localisation des destinations et le déplacement de personnages.

CONTENU DE LA BOÎTE

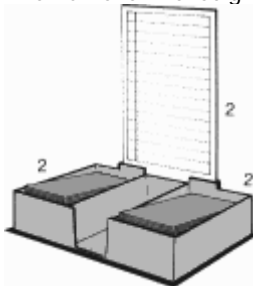
- 1 plateau de jeu (planisphère comportant des indications géographiques et des carrés rouges situant les 80 destinations).
- 16 fiches " renseignement "
- 80 cartes " destination "
- 55 cartes " événement "
- 55 cartes " transport "
- 6 chevalets
- 6 personnages
- 6 drapeaux.
- 1 " appareil photo " pour mettre les cartes " destination "
- 1 sabot à 2 cases.

PRÉPARATION DU JEU à 6 joueurs

- Ouvrir le plateau de jeu.
- Battre les cartes " destination ", en placer 40 dans chacun des 2 compartiments de l'appareil photo, faces illustrées vers soi. (1)



- Puis poser l'appareil face aux joueurs, de façon que chacun puisse les voir.
- Mélanger les fiches " renseignements " et les placer à proximité du plateau de jeu, face cachée.
- Tirer la fiche " renseignements " du dessus et la placer à l'arrière du sabot. (2)



- Battre le paquet de cartes " événement " et le placer, face cachée, dans l'une des cases du sabot. (2)

- Battre de même le paquet de cartes " transport ". En distribuer 7 au hasard à chaque joueur, puis placer le reste, face cachée, dans l'autre case du sabot. (2)
- Chaque joueur prend un chevalet et y range ses cartes " transport ". (3)



- Les joueurs choisissent chacun un personnage et le drapeau de couleur correspondante. (A 2, 3, 4 et 5 joueurs, les personnages restants sont écartés.)
- Puis les joueurs tirent une carte " destination " au hasard; celle-ci indique à chacun le lieu de départ de son personnage.
(Pour localiser sa situation sur le plateau de jeu, les joueurs suivent les indications portées en haut de la carte: d'abord le quart du plateau : Sud ou Nord, Ouest ou Est, puis les longitude et latitude, pour repérer la case exacte).
- Chacun pose son personnage sur la case ainsi déterminée puis pose son drapeau sur une case immédiatement voisine du personnage.
(Si un joueur est envoyé sur une case déjà occupée, il retire une carte " destination ").
- Les cartes " destination " sont remises à la suite des autres dans l'appareil photo.
- Les drapeaux correspondant aux personnages écartés sont disposés, au choix des joueurs, sur des cases du plan de jeu.

BUT DU JEU

Être le premier à identifier 5 des 80 destinations secrètes (carrés rouges sur le plateau de jeu), en confrontant différentes informations. A chaque fois, les joueurs se rendent sur les lieux pour prendre la carte " destination " correspondante puis, pour la gagner, retournent impérativement à leur drapeau.

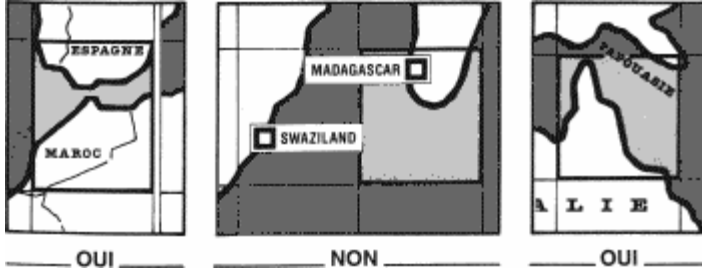
RÈGLE DU JEU

- L'appareil photo visible de tous présente la partie supérieure de 2 cartes " destination ".
- Les joueurs situent donc immédiatement dans quel quart du plateau de jeu se trouve l'une ou l'autre des destinations.
Les trois numéros renvoient aux trois renseignements sur la destination figurant sur l'une ou l'autre des fiches " renseignements ".
- Les joueurs cherchent donc, sur la fiche " renseignements " visible de tous, si elle contient une information correspondant à l'un ou l'autre des numéros des cartes " destinations " exposées :
- Si c'est le cas, les joueurs tentent de repérer secrètement la destination secrète, afin d'y diriger, si possible, leur personnage ;
- Sinon, les joueurs auront intérêt à changer la fiche " renseignements " (voir p. 6), quand la possibilité s'en présentera, pour essayer d'avoir d'autres informations.

Les déplacements

- Les joueurs jouent à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre. C'est le plus jeune qui commence.
- Les personnages peuvent se déplacer dans tous les sens sur le plateau de jeu.
- Chaque joueur, à son tour, choisit son mode de transport:
 - à pied, d'une case par tour et sur terre uniquement (dans ce cas, il n'utilise pas de carte " transport ").
 - en bateau, avion ou train avec l'utilisation d'une carte au choix; le joueur déplace son personnage du nombre de cases égal ou inférieur au chiffre indiqué sur la carte " transport ".
 - Les cartes " Tour du Monde " permettent au joueur de parcourir la distance de son choix en un seul tour.
- Si un joueur utilise une carte, il annonce le mode de transport, le chiffre indiqué et la montre aux autres joueurs. Puis il fait son déplacement et pose la carte, face cachée, à côté du sabot.
(Quand toutes les cartes ont été utilisées, le paquet est remis dans la pioche).

- Les cartes " train " ne peuvent être utilisées que sur des cases terrestres et sur des cases comportant deux terres et une mer.



- Les cartes " bateau " sont utilisables en mer et sur les cases partagées entre terre et mer.
- Les cartes " avion " s'utilisent indifféremment sur terre ou mer.
- Un joueur n'ayant plus de carte " avion " ou " bateau ", et dont le personnage est bloqué en mer, a le droit de se déplacer d'une case par tour.
- Lors d'un déplacement, un personnage ne peut aller sur une case déjà occupée par un autre personnage, mais peut passer par-dessus (en comptant la case).

Les cases spécifiques (drapeaux ou carrés rouges)

- À chaque fois qu'un joueur arrive sur une case comportant un drapeau, quel qu'il soit, il change la fiche " renseignements " ; pour cela, il ôte la fiche exposée, la remet sous le paquet, tire celle du dessus et la fixe sur le sabot.
Puis il déplace le drapeau à une case de son personnage.
- Lorsqu'un joueur arrive sur une case comportant un ou plusieurs carrés rouges, le joueur tire une carte " événement " du sabot et se conforme à ce qu'elle indique.
- Puis il replace la carte, face cachée, près du sabot, côté cartes " événement " sauf si la carte indique SECRET. Dans ce cas, le joueur doit la conserver secrètement pour l'utiliser quand il le désire en respectant toutefois ce qui est mentionné sur la carte.
- Si la carte tirée envoie le personnage sur une case marquée d'un carré rouge, le joueur ne tire plus de carte " événement ".
- Si la carte envoie le personnage sur une case déjà occupée par un autre personnage ou un drapeau, le personnage en question se place à une case de la case occupée.

Les " destinations secrètes "

- Quand un joueur pense que la case où il se trouve correspond à une destination secrète en jeu, il annonce le nom du site, sort la carte de l'appareil photo et la montre aux autres joueurs :
 - Si c'est bon, il prend la carte et la pose près de son chevalet.
Il doit ensuite retourner à son drapeau pour valider cette carte, et la placer dans son chevalet. Pour cela, il joue comme précédemment indiqué, en se déplaçant à son tour de jeu. Dès qu'il arrive sur la case où se trouve son drapeau, il place la carte dans son chevalet.
(Il est bien entendu possible de cumuler plusieurs cartes " destination " et de les valider quand on le peut ou quand on le souhaite).
 - Si c'est mauvais, la carte " destination " est placée, face visible, près de l'appareil photo.
Tous les joueurs - excepté celui qui l'a tirée - ont alors le droit de se rendre sur le lieu indiqué. C'est le premier arrivé qui prend la carte et doit ensuite la valider comme précisé ci-dessus.
- Dès qu'une carte " destination " est sortie de l'appareil photo, il apparaît une autre carte dans l'appareil. Il faut rechercher ce nouveau site en procédant comme indiqué précédemment.
- Si un joueur se trouve sur une case comportant plusieurs destinations secrètes en jeu, qu'il pense avoir trouvées, il n'a le droit d'en annoncer qu'une seule et doit obligatoirement se déplacer au tour suivant. Pour annoncer la seconde, il devra revenir sur cette case.

LE GAGNANT

Le gagnant est le joueur qui, le premier, a réuni 5 cartes " destination " dans son chevalet.

© 1988 JEUX NATHAN S.A. FRANCE
Droits réservés pour tous pays
MADE IN FRANCE
01-04-1988

Remerciements sincères à **Christian MAURIN** et **Isabelle FRANCES** qui m'ont gentiment, le même jour, envoyé cette règle que je cherchais désespérément depuis de longs mois.