

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).

**ESCALE À JEUX**



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



RÈGLE DU JEU

Depuis plusieurs années, l'émission de Jean Thévenot apprend au public de la Télévision à mieux connaître cette Terre où nous vivons et que beaucoup ignorent encore à une époque où l'homme s'élance déjà à la conquête de l'espace. C'est notre planète que le jeu du GRAND VOYAGE vous invite à découvrir, en vous obligeant à lutter de vitesse avec vos adversaires.

BUT DU JEU

Il s'agit, en partant en avion d'un point donné, de toucher les cinq continents (plus l'Australie par Sydney ou Darwin) et de revenir à son aéroport de départ. Le premier qui réalise un tel parcours a gagné. LE GRAND VOYAGE se joue à 2, 3, 4, 5 ou 6 joueurs.

MATÉRIEL

1 jeu de 108 cartes de trajets - 1 sabot
1 jeu de 30 cartes des continents (visas de contrôle)
1 plateau de jeu
6 pions

LES CARTES

Cartes de trajets (grand format) : elles indiquent les points de départ et d'arrivée de chaque étape et sont valables dans les deux sens.

Cartes des continents (ou visas de contrôle) (petit format). Elles n'interviennent pas dans le jeu et sont seulement destinées à certifier qu'un joueur est bien passé par le continent qu'elles représentent.

DISTRIBUTION

Le donneur (n'importe quel loueur) distribue les cartes de trajets et place sur la table, par séries, les cartes visas de contrôle (par "séries", il faut entendre toutes les cartes d'un même continent ensemble, en un même paquet).

A 2 JOUEURS

Distribuer 15 cartes à chacun.

Placer le paquet des 78 cartes restantes, faces cachées, dans le compartiment de gauche du sabot. Cette pile constitue le talon où les joueurs puiseront en cours de partie.

Utiliser 10 cartes "visas de contrôle" (2 cartes de chacun des continents).

A 3 JOUEURS

Distribuer 13 cartes à chacun (le talon est de 69 cartes).

Utiliser 15 cartes "visas de contrôle" (3 cartes de chacun des continents).

A 4 JOUEURS

Distribuer 12 cartes à chacun (le talon est de 60 cartes).

Utiliser 20 cartes "visas de contrôle" (4 cartes de chacun des continents).

A 5 JOUEURS

Distribuer 10 cartes à chacun (le talon est de 58 cartes).

Utiliser 25 cartes "visas de contrôle" (5 cartes de chacun des continents).

A 6 JOUEURS

Distribuer 9 cartes à chacun (le talon est de 54 cartes).

Utiliser toutes les cartes "visas de contrôle" (6 cartes de chacun des continents).

LA RÈGLE

Le principe essentiel du jeu consiste à former avec les cartes que l'on reçoit au moment de la donne et avec celles que l'on tire à tour de rôle du talon ou des écarts, un enchaînement ininterrompu de trajets pour revenir à son point de départ après avoir abordé obligatoirement les cinq continents et l'Australie. Aucun itinéraire particulier n'est imposé. Les joueurs avancent sur le planisphère au gré de leur fantaisie, de leur tactique et des cartes dont ils disposent. Ils peuvent aussi emprunter les parcours les plus compliqués pourvu qu'ils possèdent les cartes correspondantes. Il leur est même possible de faire plusieurs fois le tour du monde dans n'importe quel sens et de repasser, s'ils le jugent bon, par les continents dont ils ont déjà obtenu la carte "visa de contrôle". La seule condition est que les cartes de trajets déposées, forment un enchaînement absolument continu.

Exemple : PARIS - NEW YORK (prendre la carte "visa de contrôle" : Amérique); NEW YORK - ANCHORAGE ; ANCHORAGE - TOKYO (Asie) ; TOKYO - HONOLULU, etc.

AU DÉPART

Chaque joueur peut choisir, à son gré, un des trois points de départ possibles : PARIS, NEW YORK ou TOKYO.

Le joueur qui se trouve à gauche du donneur commence le jeu (qui se poursuit toujours par la gauche).

À l'examen de ses cartes, il peut :

- a. **soit défausser (rejeter) deux cartes de son jeu.**
Dans ce cas, il en met une, face visible, dans chacun des deux compartiments libres du sabot, les remplace dans son jeu par deux autres (celles du dessus) prises au "talon" et laisse son pion à son point de départ.
- b. **soit déposer une ou plusieurs cartes de trajets.**
Dans ce cas, il place la ou les cartes abattues et montrées aux concurrents sur le tapis, reprend au "talon" autant de cartes qu'il en a déposées et avance son pion sur la ville où il doit provisoirement s'arrêter. Au coup suivant, pour repartir, il faudra qu'il puisse déposer une carte portant le nom de la ville où il était arrivé.

Exemple : il se trouvait au Caire. Il obtient la carte LE CAIRE - TEHERAN. À son tour de jouer il pourra aller se poser à TEHERAN.

EN ROUTE

Le premier concurrent n'avait dans son jeu aucune carte lui permettant de quitter son point de départ. Il a donc écarté deux cartes et en a pris deux autres au talon. Si ce premier concurrent avait pu s'envoler et parcourir, ne serait-ce qu'une étape, il aurait défaussé sa carte sur le tapis et les deux compartiments réservés aux "écarts" seraient demeurés momentanément vides.

Le joueur suivant a deux possibilités :

- a. **Rester sur place** par tactique ou faute de la carte exigée. Dans ce cas, comme son prédécesseur, il doit écarter deux cartes et les remplacer dans son jeu par deux autres prises au sabot. Mais son choix est plus varié : il peut prendre les deux cartes écartées précédemment, faces visibles, par son adversaire; il peut aussi n'en prendre qu'une et puiser l'autre au talon ; enfin, si les écarts ne l'intéressent pas, il peut prendre les deux cartes au talon (celles du dessus).
- b. **Avancer d'une ou plusieurs étapes** en fonction de ses cartes.
Dans ce cas, il joue comme indiqué au paragraphe "b" sous le titre: "AU DÉPART".

Les autres joueurs jouent à tour de rôle dans les mêmes conditions.

Lorsque le talon est épuisé, reprendre les cartes défaussées sur le tapis, les battre, puis les remettre au sabot pour reconstituer un nouveau talon.

LES VISAS

Chaque fois que vous abordez un continent, n'oubliez pas de prendre la carte "visa de contrôle" correspondante.

N'oubliez pas de prendre également au début du jeu, la carte "visa de contrôle" correspondant au continent du point de départ que vous avez choisi :

EUROPE pour Paris, AMÉRIQUE pour New York et ASIE pour Tokyo. Attention : vous ne pouvez prendre le visa de contrôle "Océanie" qu'après être passé par l'Australie, Darwin ou Sydney.

Les cinq visas de contrôle (un par continent) ne sont exigés qu'une seule fois.

Quand vous les avez réunis, vous devez songer à regagner votre point de départ.

La règle ne change pas : les cartes étapes, que vous abattez pour avancer, doivent toujours s'enchaîner exactement.

Le gagnant est celui qui, ayant obtenu, peu importe l'ordre, les cinq visas de contrôle (EUROPE - ASIE - AMÉRIQUE - AFRIQUE - Océanie AUSTRALIE) rejoint le premier l'endroit d'où il est parti.

REMARQUE IMPORTANTE

Il doit être bien compris qu'un joueur peut, à son gré :

Avancer d'une ou plusieurs étapes, en fonction des cartes dont il dispose.

Ou rester sur place, en échangeant deux cartes, pour attendre d'avoir en main les cartes qui lui permettront de construire un itinéraire intéressant.

Les joueurs ne doivent prendre qu'une seule carte "visa de contrôle" par continent.

En cours de partie, plusieurs joueurs peuvent se trouver ensemble sur la même ville.

ET MAINTENANT EN ROUTE POUR LE GRAND VOYAGE !

Création JOUETS ÉDUCATIFS UNIVERSELS

Modèle déposé - Rep. interdite pour tous Pays

la course autour du monde

C'est notre planète que le jeu LA COURSE AUTOUR DU MONDE vous invite à découvrir comme l'ont fait les dix concurrents de l'émission de Jacques Antoine sur Antenne 2. Ici, dans ce jeu ce ne sont pas des documents qu'on vous invite à rapporter, mais vous devez lutter de vitesse avec vos adversaires pour parvenir avant les autres à "boucler la boucle" en ayant touché au moins une fois les continents de notre terre.

BUT DU JEU

Il s'agit, en partant en avion d'un point donné, de toucher les cinq continents (plus l'Australie par Sydney ou Darwin) et de revenir à son aéroport de départ. Le premier qui réalise un tel parcours a gagné.

LA COURSE AUTOUR DU MONDE se joue à 2, 3, 4, 5 ou 6 joueurs.

MATÉRIEL

1 jeu de 108 cartes de trajets - 1 sabot
1 jeu de 30 cartes des continents (visas de contrôle)
1 plateau de jeu
6 pions

LES CARTES

Cartes de trajets (grand format) : elles indiquent les points de départ et d'arrivée de chaque étape et sont valables dans les deux sens.

Cartes des continents (ou visas de contrôle) (petit format). Elles n'interviennent pas dans le jeu et sont seulement destinées à certifier qu'un joueur est bien passé par le continent qu'elles représentent.

DISTRIBUTION

Le donneur (n'importe quel joueur) distribue les cartes de trajets et place sur la table, par séries, les cartes visas de contrôle (par "séries", il faut entendre toutes les cartes d'un même continent ensemble, en un même paquet).

A 2 JOUEURS

Distribuer 15 cartes à chacun.

Placer le paquet des 78 cartes restantes, faces cachées, dans le compartiment de gauche du sabot. Cette pile constitue le talon où les joueurs puiseront en cours de partie.

Utiliser 10 cartes "visas de contrôle" (2 cartes de chacun des continents).

A 3 JOUEURS

Distribuer 13 cartes à chacun (le talon est de 69 cartes).

Utiliser 15 cartes "visas de contrôle" (3 cartes de chacun des continents).

A 4 JOUEURS

Distribuer 12 cartes à chacun (le talon est de 60 cartes).

Utiliser 20 cartes "visas de contrôle" (4 cartes de chacun des continents).

A 5 JOUEURS

Distribuer 10 cartes à chacun (le talon est de 58 cartes).

Utiliser 25 cartes "visas de contrôle" (5 cartes de chacun des continents).

A 6 JOUEURS

Distribuer 9 cartes à chacun (le talon est de 54 cartes).

Utiliser toutes les cartes "visas de contrôle" (6 cartes de chacun des continents).

LA RÈGLE

Le principe essentiel du jeu consiste à former avec les cartes que l'on reçoit au moment de la donne et avec celles que l'on tire à tour de rôle du talon ou des écarts, un enchaînement ininterrompu de trajets pour revenir à son point de départ après avoir abordé obligatoirement les cinq continents et l'Australie. Aucun itinéraire particulier n'est imposé. Les joueurs avancent sur le planisphère au gré de leur fantaisie, de leur tactique et des cartes dont ils disposent. Ils peuvent aussi emprunter les parcours les plus compliqués pourvu qu'ils possèdent les cartes correspondantes. Il leur est même possible de faire plusieurs fois le tour du monde dans n'importe quel sens et de repasser, s'ils le jugent bon, par les continents dont ils ont déjà obtenu la carte "visa de contrôle". La seule condition est que les cartes de trajets déposées, forment un enchaînement absolument continu.

Exemple : PARIS - NEW YORK (prendre la carte "visa de contrôle" : Amérique); NEW YORK - ANCHORAGE ; ANCHORAGE - TOKYO (Asie) ; TOKYO - HONOLULU, etc.

AU DÉPART

Chaque joueur peut choisir, à son gré, un des trois points de départ possibles : PARIS,

NEW YORK ou TOKYO.

Le joueur qui se trouve à gauche du donneur commence le jeu (qui se poursuit toujours par la gauche).

A l'examen de ses cartes, il peut :

a. **soit défausser (rejeter) deux cartes de son jeu.**

Dans ce cas, il en met une, face visible, dans chacun des deux compartiments libres du sabot, les remplace dans son jeu par deux autres (celles du dessus) prises au "talon" et laisse son pion à son point de départ.

b. **soit déposer une ou plusieurs cartes de trajets.**

Dans ce cas, il place la ou les cartes abattues et montrées aux concurrents sur le tapis, reprend au "talon" autant de cartes qu'il en a déposées et avance son pion sur la ville où il doit provisoirement s'arrêter. Au coup suivant, pour repartir, il faudra qu'il puisse déposer une carte portant le nom de la ville où il était arrivé.

Exemple : il se trouvait au Caire. Il obtient la carte LE CAIRE - TEHERAN. A son tour de jouer il pourra aller se poser à TEHERAN.

EN ROUTE

Le premier concurrent n'avait dans son jeu aucune carte lui permettant de quitter son point de départ. Il a donc écarté deux cartes et en a pris deux autres au talon. Si ce premier concurrent avait pu s'envoler et parcourir, ne serait-ce qu'une étape, il aurait défaussé sa carte sur le tapis et les deux compartiments réservés aux "écarts" seraient demeurés momentanément vides.

Le joueur suivant a deux possibilités :

- a. **Rester sur place** par tactique ou faute de la carte exigée. Dans ce cas, comme son prédécesseur, il doit écarter deux cartes et les remplacer dans son jeu par deux autres prises au sabot. Mais son choix est plus varié : il peut prendre les deux cartes écartées précédemment, faces visibles, par son adversaire; il peut aussi n'en prendre qu'une et puiser l'autre au talon ; enfin, si les écarts ne l'intéressent pas, il peut prendre les deux cartes au talon (celles du dessus).

- b. **Avancer d'une ou plusieurs étapes** en fonction de ses cartes.

Dans ce cas, il joue comme indiqué au paragraphe "b" sous le titre: "AU DEPART".

Les autres joueurs jouent à tour de rôle dans les mêmes conditions.

Lorsque le talon est épuisé, reprendre les cartes défaussées sur le tapis, les battre, puis les remettre au sabot pour reconstituer un nouveau talon.

LES VISAS

Chaque fois que vous abordez un continent, n'oubliez pas de prendre la carte "visa de contrôle" correspondante. N'oubliez pas de prendre également au début du jeu, la carte "visa de contrôle" correspondant au continent du point de départ que vous avez choisi : EUROPE pour Paris, AMERIQUE pour New York et ASIE pour Tokyo. Attention : vous ne pouvez prendre le visa de contrôle "OCEANIE" qu'après être passé par l'AUSTRALIE, Darwin ou Sydney.

Les cinq visas de contrôle (un par continent) ne sont exigés qu'une seule fois.

Quand vous les avez réunis, vous devez songer à regagner votre point de départ.

La règle ne change pas : les cartes étapes, que vous abattez pour avancer, doivent toujours s'enchaîner exactement.

Le gagnant est celui qui, ayant obtenu, peu importe l'ordre, les cinq visas de contrôle (EUROPE - ASIE - AMERIQUE -AFRIQUE - OCEANIE AUSTRALIE) rejoint le premier l'endroit d'où il est parti.

REMARQUE IMPORTANTE

Il doit être bien compris qu'un joueur peut, à son gré :

Avancer d'une ou plusieurs étapes, en fonction des cartes dont il dispose.

Ou rester sur place, en changeant deux cartes, pour attendre d'avoir en main les cartes qui lui permettront de construire un itinéraire intéressant.

Les joueurs ne doivent prendre qu'une seule carte "visa de contrôle" par continent.

En cours de partie, plusieurs joueurs peuvent se trouver ensemble sur la même ville.