

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



LE JEU DU TOUR DU MONDE

RÈGLES DU JEU & GUIDE TOURISTIQUE
DE TOUTES LES DESTINATIONS !



hachette
LOISIRS



PRESENTATION

Vous êtes une famille ou un groupe d'amis qui planifie leur tour du monde. Vous avez en main les destinations où vous souhaitez vraiment aller. Seulement vos amis veulent se rendre ailleurs et toutes les destinations ne sont pas interconnectées ! Dès qu'un joueur a réussi à inclure toutes ses destinations dans le voyage, vous décollez ! Mais voilà, certains ne seront pas complètement satisfaits !

Durée : 60 minutes environ

Nombre de joueurs : de 2 à 6 joueurs

MATÉRIEL

Le jeu se compose de :

- 106 cartes

• 100 cartes destinations :

- 65 cartes "pays / capitale" qui sont marquées de deux étoiles. Parmi ces cartes, 5 cartes "pays / capitale" ont des étoiles dorées : Paris, Moscou, New York, Delhi et Pékin. Ce sont les 5 cartes utilisables pour démarrer une partie
- 32 cartes "destination secondaire" qui n'ont pas d'étoile et sont hachurées
- 3 cartes "îles" qui sont marquées de deux palmiers : Tahiti, Hawaï et l'île de Pâques.

- 2 cartes joker "affrètement d'un vol"
- 4 cartes "+1"

- du présent **livret** dans lequel vous trouverez les règles ainsi que des informations touristiques sur les 100 destinations

- d'une **carte du monde** qui vous permettra de voir d'un coup d'oeil les connections reliant les destinations entre elles





RÈGLES DU JEU

Objectif : le jeu se joue en trois manches. Durant chaque manche, les joueurs doivent se débarrasser de leurs cartes destinations en les intégrant au tour du monde. Dès qu'un joueur s'est séparé de toutes ses cartes, la manche s'arrête et les autres joueurs marquent la somme des points indiqués sur les cartes qui leur restent en main. Après 3 manches, le joueur ayant le plus petit score remporte la partie.

Mise en place du jeu

- choisir une capitale de départ (cartes présentant des étoiles dorées) parmi Paris, Moscou, New York, Delhi ou Pékin. Cette carte est positionnée au centre de la table.

- Le plateau de jeu représentant la carte du monde ne doit pas être utilisé pour positionner les cartes mais seulement pour étudier les connexions entre chaque pays / capitale.

- L'ensemble des cartes que vous poserez sur la table durant la partie représente le "Tour du monde" que vous êtes en train de planifier.

- distribuer les cartes de départ, une par une :

- à 2 joueurs, 15 cartes par joueur

- 3 joueurs : 10 cartes

- 4 joueurs : 7 cartes

- 5 joueurs : 6 cartes

- 6 joueurs : 5 cartes

- former une pioche avec les cartes restantes

Règles du jeu

Le plus jeune joueur commence la partie. Les joueurs jouent chacun à leur tour, dans le sens des aiguilles d'une montre.

A chaque tour, un joueur commence par piocher une carte puis il peut jouer une carte destination s'il a une destination accessible depuis les cartes formant le tour du monde actuel et enfin, il défausse une carte, qu'il ait ajouté une destination au tour du monde ou non.

Si la carte défaussée est une carte "+1", le joueur en désigne un autre qui pioche une carte destination supplémentaire (sur la pioche).

Quelles cartes destinations peut-on ajouter au tour du monde ?

- une carte destination "pays / capitale" qui a une jonction avec une carte déjà présente dans votre tour du monde.

- exemple : si Paris fait déjà partie du tour du monde, vous pouvez ajouter Londres, la capitale du Royaume uni puisque le Royaume Uni apparaît sur la carte France - Paris.

- cette carte destination se positionne à côté des cartes déjà posées, en essayant de respecter au maximum la géographie (le Portugal se positionne à gauche / à l'ouest de l'Espagne)

- **une seule carte destination d'un nouveau pays (carte "pays / capitale") peut être jouée par tour**

• une carte "destination secondaire" située dans un pays qui fait déjà partie du tour du monde. Les cartes "destination secondaire" sont hachurées.

- une destination secondaire est une destination qui n'est pas le point d'entrée dans le pays (le point d'entrée est généralement la capitale)

- exemple : si (et seulement si) Paris, la capitale de la France, fait déjà partie du tour du monde, alors vous pouvez ajouter Chamonix.

- ces cartes se positionnent sous les cartes capitale

- **vous pouvez ajouter autant de destinations secondaires que vous le souhaitez à votre tour**

• une carte joker (affrètement d'un vol) : vous posez le joker ainsi qu'une carte "pays / capitale" (avec étoiles) ou île (avec palmiers) de votre choix

- la carte joker se positionne sous la carte capitale ou île jouée

- il n'est pas possible de jeter une carte joker seule (à moins de la défausser), elle doit forcément être accompagnée d'une carte capitale ou île

Si la pioche est terminée, mélangez les cartes défaussées et formez une nouvelle pioche.

Certaines îles appartiennent à des pays mais sont connectées à plusieurs destinations. Elles sont marquées par des palmiers. Elles ont un comportement similaire à une destination capitale (on ne peut en poser qu'une seule par tour) mais on ne peut pas ajouter de destinations secondaires sous celles-ci. Ces destinations sont Tahiti, Hawaï et l'île de Pâques.

Dès qu'un joueur parvient à se séparer de toutes ces cartes (il n'est pas obligé de se défausser au dernier tour, s'il pose toutes ses cartes destinations sur le tour du monde), la manche s'arrête et les joueurs marquent la somme des points des cartes destinations qui leur restent en main.

Cas particuliers :

• si un joueur se défausse d'une carte joker (affrètement d'un vol) lors de son dernier tour, les autres joueurs doublent le nombre de point qu'ils marquent.

• si un joueur se défausse d'une carte "+1" lors de son dernier tour, il désigne un autre joueur qui pioche une carte supplémentaire puis le jeu se termine.

Les cartes sont alors mélangées et une nouvelle manche commence.

Le gagnant est le joueur ayant le plus petit score après 3 manches.