

vous. Vous restez muet devant la deuxième question: pas d'autres jetons pour vous.

▲ Vous jouez 2 pour atterrir à La Valette.

▲ Faites glisser d'un cran votre itinéraire pour afficher La Valette dans votre porte-carte.

▲ Pour revenir à Messine, jouez à nouveau 2. Vous demandez à être interrogé de nouveau. Mais vous répondez que Riga est en Italie! Vous ne gagnez aucun jeton, sans autre conséquence pour vous.

▲ Vous trouvez que Caroline avance bien vite et vous lui offrez un "Bon week-end à Hambourg" en posant la carte devant elle. Elle est obligée de modifier sa route pour passer par Hambourg.

▲ Il ne vous reste plus qu'une carte. Vous la gardez et prenez donc 5 cartes à la pile des Billets de voyage pour compléter votre main à 6 cartes. Et c'est à votre voisin de jouer.

## FIN DE LA PARTIE

Le jeu prend fin dès qu'un joueur atteint sa cinquième étape, dernière ville de son itinéraire. Il gagne la partie. Les autres joueurs se classent derrière lui selon le nombre de villes-étapes atteintes.

## RESUMÉ D'UN TOUR DE JEU

Echanger ses cartes contre de nouveaux Billets de voyage ou:

1 - Jouer autant de billets qu'on veut et déplacer son pion. Compléter si nécessaire par des jetons la valeur des billets d'avion.

2 - Arrivé à la ville-étape, tirer la carte itinéraire d'un cran dans le porte-carte pour vérifier que cette ville est bien l'étape prévue:

▲ si oui, continuer

▲ sinon, ramener son pion à l'étape précédente et fin du tour du jeu.

3 - En se posant sur une ville marquée d'un point jaune, demander à être interrogé (seulement si on le souhaite) avec une carte Tourisme:

▲ réponse exacte à la première question: 1 jeton; à la deuxième question: 2 jetons.

▲ réponse fautive: sans conséquence; le voyage continue.

4 - Compléter ses cartes à 6. Fin du tour de jeu.

# L'EUROPE SANS FRONTIÈRES



## LE JEU EN BREF

Type: voyage et observation  
Nombre de joueurs: 2 à 6  
Age: à partir de 8 ans  
Durée: 45 minutes environ  
Auteur: Roland Siegers  
Stratégie ○○●○○ Hasard

Un grand rallye en 5 étapes à travers l'Europe: les joueurs suivent tous une route différente. Juste avant le départ, chacun tire une carte Itinéraire, apprend par cœur ses 5 villes-étapes, et la glisse dans son porte-carte. Seule la première ville, qui est son point de départ, apparaît dans la fenêtre du porte-carte. Des billets de voyage et des jetons permettent de prendre le car ou l'avion. Dès leur arrivée à l'étape suivante, les joueurs tirent d'un cran la carte Itinéraire dans leur porte-carte pour afficher le nom de la ville atteinte, et vérifier qu'ils ne s'écartent pas de leur route. Les cartes Tourisme donnent une chance de gagner des jetons supplémentaires pour voyager plus vite et plus loin. Mais les cartes "Bon week-end" offertes par les concurrents provoquent des détours inattendus...

## BUT DU JEU

A l'aide de jetons et de billets de voyage, les joueurs disputent un rallye en 5 étapes, selon un itinéraire tiré au hasard. Le premier arrivé à sa cinquième étape gagne la partie.

## MATÉRIEL

1 Plateau de jeu  
6 Pions  
51 Billets de voyage (gris)  
14 Cartes "Bon week-end" (bleues)  
26 Cartes-Itinéraire (rouges)  
65 Cartes-Tourisme (jaunes)  
6 Porte-cartes  
60 Jetons  
1 Règle de jeu

## PRÉPARATION

Dépliez le plateau de jeu. Il représente l'Europe avec ses plaines et ses montagnes. Les capitales y sont marquées d'un point rouge. D'autres grandes villes y figurent, marquées d'un point jaune.

La plupart des villes sont reliées par un réseau de lignes. Le chif-

fre imprimé au-dessus de ces lignes donne le prix minimal du billet de voyage pour se rendre d'une ville à l'autre.

Les villes qui ne sont pas reliées au réseau apparaissent dans les cartes Tourisme. On n'y fait pas étape.

Chaque joueur choisit son pion, prend un porte-carte et 6 jetons. Les jetons restants sont entassés près du plateau de jeu.

Mélangez bien les cartes-Itinéraire rouges. Chacun en prend une au hasard. Rangez les cartes restantes dans la boîte.

Mélangez maintenant les cartes Bon week-end bleues. Tirez au hasard autant de cartes qu'il y a de joueurs et mettez-les avec les billets de voyage. Rangez les cartes Bon week-end restantes dans la boîte.

Les Billets de voyage gris et les cartes Bon week-end doivent être bien mélangés ensemble. Faites-en une pile avant de distribuer six cartes, une à une, à chacun. Les joueurs les gardent en main sans les faire voir. Le

reste de la pile est posé, face cachée, près du plateau.

Il ne reste plus qu'à mélanger les cartes Tourisme jaunes et à les poser en pile, faces cachées, sur leur emplacement du plateau de jeu.

Le premier à jouer est tiré au sort. Les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre.

## LE JEU

### LES CARTES

#### a) La carte Itinéraire

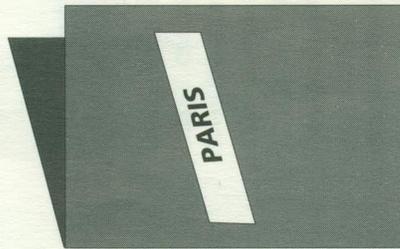
Elle donne la route qui va être suivie par le joueur qui l'a tirée.

Chaque joueur apprend par cœur, dans l'ordre, le nom de sa ville de départ et des 5 villes-étapes de

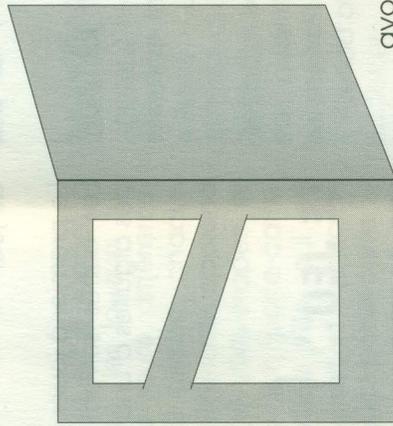
1. KICHINEV
2. RIGA
3. OSLO
4. PARIS
5. BUCAREST (BUCURESTI)
6. PRAGUE (PRAHA)

son itinéraire. Puis il introduit sa carte-itinéraire dans son porte-carte, de façon à afficher le nom de la première ville dans la fenêtre du porte-carte.

Cette première ville sert de point de départ. On y pose son pion. Personne ne sait par où vont passer les autres joueurs.



Porte-carte avec la carte-itinéraire vu de l'extérieur.



Porte-carte avec la carte-itinéraire vu de l'intérieur.

Bon week-end mélangées aux Billets de voyage.

Vous passez généralement par plusieurs villes pour vous rendre dans votre prochaine ville-étape: remplacez les billets de voyage que vous avez utilisés en prenant la même quantité dans la pile des Billets + cartes Bon week-end: vous devez avoir à nouveau 6 cartes en main à la fin de votre tour de jeu.

Si la pile des cartes à prendre est épuisée, remplacez-la par la pile de défausse, après en avoir bien mélangé toutes les cartes.

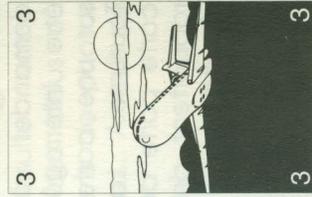
C'est à vous de voir quelle quantité de Billets de voyage vous devez jouer. Vous avez toujours 6 cartes en main au début de chaque tour. Mais vous êtes obligé de jouer ou d'échanger un Billet de voyage au minimum.

L'échange:

Si vous n'êtes pas satisfait des billets que vous avez en main, jetez-en un ou plusieurs à la défausse, et remplacez-les en

prenant d'autres à la pile. Si vous choisissez d'échanger des billets, vous ne déplacez pas votre pion.

Il y a deux sortes de Billets de voyage: les billets d'avion et les billets de car.



**Les billets d'avion:**

Leur valeur correspond au minimum à celle qui est indiquée sur la ligne. Si vous jouez un billet dont la valeur est supérieure, vous perdez les points en trop. Un billet de valeur inférieure est inutile, à moins de le compléter avec des jetons (voyez le \$ Jetons).

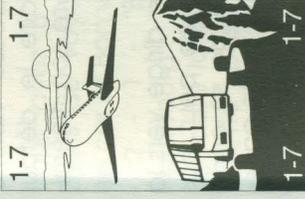
Remarque: On n'utilise qu'un seul billet par ligne. Il n'est pas permis d'additionner deux billets dont la valeur totale correspondrait à celle qui est indiquée au-dessus de cette ligne.

**Les billets de car:**

Les billets de voyage de valeur 1 sont des billets de car. Ils permettent de voyager entre deux villes proches, réunies par une ligne en pointillé.

Les lignes en pointillé ne peuvent être empruntées qu'avec des billets de car.

Remarque: les billets de car ne sont pas utilisables sur les lignes aériennes. De même, les billets d'avion ne peuvent pas être utilisés sur les lignes en pointillé.



Les billets qui portent les chiffres "1 - 7" sont utilisables, au choix, en billets de car ou billets d'avion.

**Erreur d'étape:**

Si un joueur fait étape par erreur dans une ville qui n'est pas dans son itinéraire, ou pas dans l'ordre de l'itinéraire, il remet son pion sur sa précédente étape. La

carte Itinéraire revient à sa position précédente dans le porte-carte. Le joueur complète à six ses cartes en main. Son tour de jeu est terminé.

### c) Les cartes Bon week-end



Leur poteau indicateur montre dans quelle ville on passe le week-end. Si vous en avez une dans votre jeu, vous la déposez, pendant votre tour de jeu, devant un joueur de votre

choix. La malheureuse victime est obligée de faire le détour avant de poursuivre son itinéraire.

Pendant qu'elle se dirige vers la ville indiquée, elle ne peut pas modifier la position de sa carte Itinéraire dans son porte-carte, même si elle vient à passer dans sa prochaine ville étape.

Un joueur ne peut pas être obligé de passer deux "Bons week-ends" en même temps. C'est seulement lorsqu'il a accompli son gage et déposé la carte Bon week-end à la défausse qu'il

peut être à nouveau frappé par la malchance...

### d) Les cartes Tourisme

Si vous passez par une ville marquée d'un point jaune, vous pouvez demander à être interrogé sur une carte Tourisme. La carte porte deux questions qui rapportent des jetons si on y répond bien.

▲ La bonne réponse à la question "Dans quel pays se trouve cette ville?" rapporte 1 jeton.

▲ Si vous citez une particularité ou un monument de cette ville, vous gagnez 2 jetons.

Votre voisin de droite prend la carte du haut de la pile Tourisme et pose la première question. Si vous répondez juste, vous prenez votre jeton immédiatement. La deuxième question n'est posée que si on vous donne la bonne réponse à la première.

Que vous sachiez répondre ou non, cela ne tire pas à consé-



quence; vous continuez normalement votre voyage après avoir glissé la carte Tourisme sous sa pile.

Remarque: Bien des villes ont d'innombrables monuments ou particularités, qui ne figurent pas sur les cartes Tourisme. On peut convenir qu'une réponse n'est acceptable que si elle figure sur la carte - ou consulter l'encyclopédie, les guides bleus ou verts et les albums de photos pour se départager... A vous de choisir.

## LES JETONS

Au début de la partie, chacun a 6 jetons. Ils servent à compléter la valeur des billets de voyage, et ne sont valables qu'avec un billet d'avion. Seuls ou avec un billet de car, ils ne servent à rien.

Exemple: Pour aller de Dublin à Lisbonne, vous avez besoin d'un billet de valeur 7. Mais votre plus gros billet n'a qu'une valeur de 4. Jouez-le avec 3 jetons pour vous rendre à Lisbonne.

Les jetons dépensés sont mis dans la réserve à jetons, près du plateau.

Vous pouvez les remplacer ou en gagner d'autres grâce aux cartes Tourisme, mais vous n'avez pas le droit de posséder plus de 10 jetons.

## UN EXEMPLE DE TOUR DE JEU

Votre itinéraire passe par les étapes suivantes: Monaco (ville de départ) - La Valette - Istanbul - Moscou - Oslo - Varsovie. Dans le porte-carte, vous affichez Monaco. Vous posez votre pion sur Monaco. Vous gardez en mémoire la liste de vos 5 étapes successives: interdiction de ressortir la carte Itinéraire pour vérifier!

Vous avez 6 cartes en main, Billets de voyage par avion ou en car et Bon week-end : 6 - 3 - 2 - 2 - 1 - "Bon week-end à Hambourg".

La route la plus courte pour La Valette passe par Rome et Messine.

▲ Jouez 6 et allez à Rome (un 4 aurait suffi, mais...).

▲ Ensuite, jouez 3, complétez le point qui manque avec un jeton et posez votre pion sur Messine.

▲ Faites tirer une carte Tourisme à votre voisin de droite. Vous donnez la bonne réponse à la première question: 1 jeton pour