



Belgique, CARREFOUR DE L'EUROPE (Magellan) s.d.

Contenu

1 plan de jeu

2 dés ordinaires

50 cartes-primés (noir/rouge/orange/jaune/rose)

4 x 9 voitures ; 4 x 3 bateaux ; 4 x 3 avions.

1 règle de jeu.

BELGIQUE, CARREFOUR DE L'EUROPE

2 A 4 JOUEURS

Le jeu se joue sur une carte de Belgique divisée en cases. Chacun des joueurs dispose de 9 voitures, 3 bateaux et 3 avions ; lors de son tour, il jette un dé et peut déplacer ses figurines sur la carte en fonction des points obtenus ; s'il fait un six, il rejette le dé et cumule les points.

VOITURES. Au début du jeu, toutes les voitures partent de la case F 10 (Bruxelles). Pour passer avec une voiture d'une case à la case voisine, il faut compter 2 points.

BATEAUX. Au début du jeu, tous les bateaux partent de la case D 10 (Anvers). Les bateaux suivent les voies navigables : fleuves et rivières en gros trait bleu et canaux en double trait bleu. Pour passer d'une case à l'autre, il faut compter un point.

AVIONS. Au début du jeu, tous les avions partent de la case F 10 (aérodrome de Bruxelles National). Les avions ne sont utilisés que pour voyager en dehors de Belgique. Les aérodromes de quelques grandes villes sont représentés par des carrés rouges et le nombre de points nécessaires pour se rendre de Bruxelles dans un de ces aérodromes est indiqué en caractères gras dans la case correspondante. Il est également possible de passer de certains aérodromes vers d'autres sans revenir à Bruxelles ; chaque fois qu'un tel trajet est possible, le nombre de points nécessaires est indiqué en caractères ajourés sur une flèche ou un carré jaune reliant les deux aérodromes (voir plan en dernière page).

CARTES-PRIMES. Il existe 50 cartes-primés réparties en 5 séries. Chaque fois qu'un joueur en jetant son dé obtient un cinq, il retourne une carte, la lit à haute voix et le premier joueur qui parviendra au lieu indiqué sur la carte-prime pourra l'acquérir. Cette carte lui vaut un certain nombre de points-primés indiqués dans le coin supérieur droit.

BUT DU JEU :

Chaque joueur essaye d'obtenir le plus grand nombre de cartes-primés. A la fin de la partie, le vainqueur sera celui qui aura récolté le plus grand nombre de points-primés.

Conseils aux débutants :

- 1) Commencez par jouer à deux, c'est plus facile.
- 2) Vous remarquerez qu'il existe cinq séries de cartes-primés :
 - 1^{re} série, lieux touristiques
 - 2^e série, voies navigables
 - 3^e série, villes
 - 4^e série, économie
 - 5^e série, curiosités géographiques.

Pour la première partie, et même plus tard, si vous jouez avec des enfants de moins de 10 ans, supprimez les cartes des 1^{re} et 4^e série qui donnent des instructions un peu plus compliquées que les autres.

- 3) Faites bien attention aux instructions des cartes-primés. Pour atteindre un endroit situé en Belgique, la carte-prime exigera que vous vous y rendiez parfois en voiture, parfois en bateau. Si la carte-prime ne spécifie rien, vous avez le choix entre la voiture et le bateau.

AU DEBUT DU JEU, si aucune carte-prime n'est tirée, vous partirez à l'aventure de façon à disperser vos voitures et vos bateaux ; dès qu'un joueur aura tiré une carte-prime, examinez vos chances en fonction de la position de vos figurines et essayez de l'acquérir.

Conseils aux joueurs expérimentés :

- 1) Vous rendrez le jeu plus amusant encore en décidant que les points-primes ne pourront être comptabilisés par un joueur que s'il possède au moins 5 points-primes de la même série.
- 2) Vous pouvez décider que la partie est terminée dès qu'un joueur a obtenu 5 points-primes dans 3 séries différentes.
- 3) Ceux qui connaissent le Magellan auront évidemment remarqué que les voitures s'emboîtent sur les bateaux et sur les avions. Rien ne les empêche d'inventer d'autres variantes inspirées du Magellan.



