

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





! La Grande Nouvelle :

# €uroland

Jeu pour 2 à 4 joueurs  
à partir de 7 ans  
une heure environ.

## EDITORIAL !

Euroland est un jeu de société pour toute la famille et les amis. Il se veut le plus participatif possible et le thème des vacances et du tourisme s'est imposé comme le plus convivial par différence avec les jeux construits autour des échanges euros/devises, d'achat/vente ou de questions/réponses. Euroland se veut aussi éducatif, pour les jeunes et les moins jeunes, afin de leur faire prendre en compte aussi bien l'Europe, telle qu'elle est en tant que pays et villes etc, que sa construction et ses institutions.

Enfin, l'on ne peut vivre et se promener à travers l'Euroland sans des Euros en poche et là encore, l'information et l'usage de notre nouvelle monnaie unique est constante. La réalité de la vie étant difficilement " casable " dans une boîte de jeu, il nous a fallu faire de nombreux compromis sur tel ou tel aspect du jeu. Vous pouvez aussi faire de nombreux choix et ainsi par exemple, valoriser l'Euro à 6.55957 ou 6.56 FF !

## NOTE "JEUNES JOEUSES ET JOUEURS" :

Euroland est recommandé à partir de 7 ans ! Il est certain cependant que demander à des jeunes de cet âge d'intégrer toutes les subtilités du jeu Euroland est illusoire ! Néanmoins, cela ne veut pas dire pour autant que des enfants de cet âge ne peuvent pas jouer et s'intéresser / s'amuser avec Euroland. Un enfant de 7 ans (sans doute même 6) peut parfaitement intégrer les concepts d'un pays (la France ou l'Allemagne), d'une Union de pays (l'Europe des Six ou des Douze ou des Quinze), d'une monnaie commune (l'Euro), de langues différentes, d'une capitale par pays, etc...

Tout est dans l'adaptation du jeu par un " meneur de jeu " en fonction de l'âge, de l'intérêt, de la motivation ... des joueurs qui peuvent être 2, 3 ou 4 ou plus ! Plus de joueurs sont possibles en adaptant les conventions : 4, 5 ou 6 visites au lieu de 7 par exemple, la " mécanique " du jeu restant la même.

Euroland est un jeu à " géométrie variable " : ses règles de base sont adaptables en fonction des joueurs ! De même, on peut y jouer avec les seules cartes "ville" pour désigner comme gagnant le premier qui a fait 7 visites (... ou 5 seulement).

Chacun essaie d'élaborer une " stratégie " ou bien " se laisse aller au gré de sa fantaisie " ! suivant les cartes telles qu'elles arrivent !

Le jeu peut être rendu plus " compétitif " en convenant comme règle première d'utiliser et d'appliquer toutes les dimensions qu'offre le jeu EUROLAND.

Question de conventions, d'accords etc... l'UNION EST A CE PRIX !





## LES DIFFERENTS ELEMENTS DU JEU :

- Le plateau de jeu représente l'Europe. *4 éléments.*

Les villes dont le nom est imprimé en jaune dans un cadre bleu marine sont les capitales des 15 pays de l'Union européenne en l'an 2001. Ce sont les points de départ de chaque " Route des Vacances " de chaque joueur.

- 4 pions ~~de couleur~~ en couleur, représentent chacun un joueur. Ils servent à se déplacer sur le plateau de jeu et à mémoriser sa position (sans nécessairement se trouver exactement à l' emplacement lorsque les villes sont très proches les unes des autres comme Bruxelles et Anvers, par exemple - la vigilance des joueurs s'impose !).
- Le paquet de 110 cartes est composé comme suit :
  - 60 cartes " villes " illustrées et commentées de 30 pays différents
  - 19 cartes " Souvenirs "
  - 19 cartes " Bonne surprise " et " Imprévu "
  - 8 cartes décrivant les institutions européennes
  - 4 passeports à retirer du paquet au début du jeu
- 1 sabot en deux parties. Les cartes sont placées face cachée dans la pioche (partie échancree), l'autre partie reste vide pour recevoir les cartes rejetées.
- Le tableau " Trajet en avion " donne les prix des vols entre villes où les joueurs peuvent se rendre en avion. Ce tableau donne également les distances entre ces villes à vol d'oiseau.
- Le tableau " Trajet en train ou voiture " donne les distances en km entre les villes où les joueurs se rendent en train ou voiture.
- Des billets et pièces en Euro. Les billets sont proches de ceux qui seront mis en circulation au 1er janvier 2002, mais pour éviter les confusions éventuelles avec ceux-ci, ils sont représentés à 75% de leur taille définitive et ne sont imprimés que d'un côté.

Les budgets de vacances sont bien sûr très variables. Dans un jeu convivial qui se veut au plus près de la réalité (mais vous trouverez très probablement des situations qui ne correspondent pas à votre réalité vécue !), nous avons fixé ce budget à 1829,88 euros (environ 12 000 FF ) par joueur au départ. Budget important pour un voyage exceptionnel hors du commun !

- Un jeu de jetons-temps. Les couleurs de ces jetons-temps sont indifférentes
- Un livret sur les pays d'Europe (si vous ne connaissez pas bien l'Europe, nous vous suggérons vivement de lire ce livret, ou au besoin de le feuilleter rapidement avant de jouer).
- Un livret commenté et illustré sur l'Union européenne
- Un livret sur l'Euro
- Une règle de jeu

## BUT DU JEU

Les joueurs parcourent l'Europe pour visiter 7 villes en 7 jours et rentrer avec plein de souvenirs. Le gagnant - s'il en faut un - est celui qui a remporté le plus de points lors du décompte final (... ce n'est pas le plus riche qui gagne ! ni forcément celui qui a terminé le premier ses 7 visites.)

Ce jeu a pour but de familiariser les joueurs avec l'Europe d'une façon ludique et conviviale. Pour ce faire, ils partent en vacances avec des euros et des jetons-temps ! en poche.



## LES DIFFERENTES PHASES DU JEU

- 1 - Mise en place du jeu
- 2 - Préparation des Vacances
- 3 - Voyage des Vacances
  - a - Déroulement d'un tour de jeu
  - b - Trajet en plusieurs étapes
  - c - Prix et durée d'un trajet en avion
  - d - Prix et durée d'un trajet en train ou voiture
- 4 - Aléas des Vacances
  - a - Co-voiturage
  - b - Jetons-temps
  - c - Souvenirs
  - d - Passeports
  - e - Cartes institutions
  - f - Reventes éventuelles de visites ou points souvenirs déjà acquis
- 5 - La fin du voyage
- 6 - Le décompte des points.



Suède - Stockholm



Allemagne - Francfort



## 1 - MISE EN PLACE DU JEU

Mieux vaut se munir d'une calculatrice de papier et de crayons dès le début du jeu !

Les billets sont à répartir selon leur valeur dans les 7 cases de la boîte prévues à cet effet. Le sabot à cartes est sorti de son logement et posé à côté du plateau de jeu.

Les pièces de monnaie sont étalées dans le grand compartiment et les jetons-temps dans celui de taille moyenne. Le plus petit sert à mettre les cartes " passeport " à sortir du paquet de cartes.

Les 60 cartes " ville " sont extraites du paquet, mélangées et, après distribution de 7 cartes à chacun des joueurs, placées dans la partie évidée du sabot, face cachée. Les autres cartes sont provisoirement mises de côté pendant la phase " Préparation des Vacances ".

	BILLETS		A DISTRIBUER		PIECES		A DISTRIBUER	
Chaque joueur reçoit ainsi 7 cartes "ville" plus :	500 €	1	= 500 €		2 €	1	= 2,00 €	
	200 €	2	= 400 €		1 €	2	= 2,00 €	
	100 €	4	= 400 €		50 cents	1	= 0,50 €	
	50 €	6	= 300 €		20 cents	1	= 0,20 €	
	20 €	6	= 120 €		10 cents	1	= 0,10 €	
	10 €	7	= 70 €		5 cents	1	= 0,05 €	
	5 €	7	= 35 €		2 cents	1	= 0,02 €	
				1 cents	1	= 0,01 €		
	<b>TOTAL = 1825 €</b>				<b>TOTAL = 4,88 €</b>			
	Soit au total = 1829,88 euros							



Les joueurs désignent un meneur de jeu qui répondra à toute demande de prix ou distance posée par les autres joueurs.

Le plus jeune joueur commence, puis ce sera au suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

## 2 - PRÉPARATION DES VACANCES

Chaque joueur prend connaissance de ses 7 cartes "ville". Pendant les cinq premiers tours (ou trois ou quatre, si les joueurs en conviennent au début du jeu) et avant de commencer son voyage, il doit pour préparer ses vacances, à la fois :

- s'assurer d'avoir en main une carte correspondant à l'une des capitales des 15 pays de l'Union européenne qui lui servira de point de départ

et

- préparer la stratégie de son parcours.



Pendant cette phase de "préparation des vacances", si certaines cartes de son jeu ne lui conviennent pas, il peut les échanger. Pour cela, à son tour de jeu,

soit

- il échange une carte sans intérêt pour lui contre une carte qu'un autre joueur lui propose. Dans ce cas, les deux joueurs ayant procédé à l'échange ont utilisé un tour de jeu,

soit

- il rejette une carte sans intérêt pour lui, puis en prend une autre à la pioche. Ce qui termine son tour.



Si un joueur est satisfait des cartes qu'il a obtenues lors de la distribution ou à l'un des tours suivants, il passe simplement son tour pendant la poursuite de la "préparation".

Si, à la fin de la phase de "préparation des vacances", un joueur (ou plus) n'a pas obtenu de ville capitale des Quinze, on rassemble les 60 cartes "villes", on les mélange bien et on recommence la phase "Préparation des vacances". ((Dans un tel cas, c'est que le temps n'est pas "ensoleillé")).

## 3 - LE VOYAGE DES VACANCES

Ensuite, chaque joueur, à son tour, pose son pion sur la ville capitale d'où il partira et dépose la carte correspondante devant lui.

**Note :** Puisqu'il n'y a pas de trajet à effectuer pour se rendre à sa ville de départ, le joueur la dépose sans payer ni en euro ni en temps.

On reprend le paquet des autres cartes mises de côté au début du jeu, on le mélange avec les cartes "villes" restantes (rejetées ou non) et on place le paquet ainsi obtenu dans la partie évidée du sabot de jeu.

Pour se rendre dans une ville, un joueur doit d'une part payer le prix du trajet et d'autre part donner le nombre de jetons-temps correspondant au mode de transport choisi pour ce trajet.





## a - Déroulement d'un tour de jeu

A chaque fois que c'est son tour, le joueur peut, selon les cartes qu'il a en main, en jouer une ou plusieurs :

- déposer une carte " ville " et une seule, payer le prix du voyage (à taux plein ou réduit grâce au co-voiturage), s'acquitter des jetons-temps correspondants et déplacer son pion,
- déposer une carte " Souvenirs " et en payer le prix. Le souvenir doit être validé par une carte " ville " soit à ce tour de jeu soit à un autre tour,
- profiter d'une carte " Bonne surprise " et la rejeter au sabot
- lire une carte décrivant les institutions européennes, recevoir 50 euros et la rejeter au sabot
- déposer une carte " Imprévu " sur le jeu d'un autre joueur qui en subira les conséquences à son prochain tour
- subir les effets d'une carte " Imprévu " déposée par un autre joueur et la rejeter au sabot.



En dehors de la carte " ville " comptant comme ville visitée dont le joueur ne peut déposer qu'une seule à chaque tour, on peut déposer autant des autres cartes que possible à un même tour de jeu.

S'il ne désire pas (ou ne peut pas) déposer de carte " ville ", il peut déplacer son pion sur la plateau de jeu et payer son trajet en euros et en jetons-temps. Cela est notamment le cas lorsqu'il désire se rendre à la ville par laquelle il doit passer pour poursuivre son voyage à son prochain tour (" stratégie sournoise "). Dans ce cas, la ville étape ne comptera pas comme ville visitée puisque le joueur ne peut déposer la carte correspondante.

Si le joueur désire changer l'une de ses cartes ou s'il ne peut réaliser aucune des opérations ci-dessus, il rejette une carte au sabot.

Ensuite, le joueur prend à la pioche autant de cartes que nécessaire pour toujours avoir 7 cartes en main.

**Note :** On rejette face visible mais la carte écartée ne peut pas être prise par le joueur suivant qui doit piocher dans le tas des cartes " face cachée ".

Les joueurs placent en cascade les cartes " villes " visitées qui compteront dans le décompte des points à la fin du jeu. Les cartes " Souvenir " sont placées à côté avec les cartes " ville " qui les valident.

## b - Trajet en plusieurs étapes

Un voyage est composé de trajets parcourus en avion, train ou voiture. Un trajet peut être effectué en une seule étape ou composé de plusieurs étapes. Chaque étape compte comme un tour.



Certaines villes ne sont accessibles qu'en passant par une autre ville. Par exemple, pour se rendre de Londres (où il se trouve) à Tours (dont il a la carte), le joueur doit passer par Paris. Pour ce faire, il n'a pas besoin de la carte représentant Paris mais il utilise un tour de jeu pour se rendre à Paris, plus un autre pour se rendre à Tours. Paris, dans le cadre de ce trajet, ne compte pas parmi les 7 villes visitées puisqu'il n'en a pas la carte !

## c - Prix et durée d'un trajet en avion (voir ANNEXE)

Le tableau " Trajet en avion " est partagé en deux.

- dans la moitié supérieure droite du tableau figurent en rouge les distances qui sont évaluées à vol d'oiseau.
- dans la partie inférieure gauche du tableau figurent en bleu les prix des vols.
- du fait de cette présentation, pour trouver, par exemple, le prix du vol Berlin - Madrid, il faut d'abord chercher Madrid dans la colonne de gauche et ensuite Berlin dans le haut du tableau.





Ces prix représentent une moyenne de prix réels, début 2001... sans promotions !

Ces prix sont donnés en euros sauf dans les cases foncées, libellées intentionnellement en 6 autres devises. Leur conversion permet de s'exercer au change dans différentes monnaies.

Certaines de ces monnaies appartiennent à la zone euro : franc français (FRF), mark allemand (DEM = DEutsche Mark) et florin néerlandais (NLG = NetherLand Guinea) qui ont un taux fixe par rapport à l'euro.

D'autres ne font pas partie de la zone euro : dollar USA (USD= United States Dollar), livre sterling (GBP = Great Britain Pound), franc suisse (CHF = sCHweitzer Franc) pour lesquels nous avons choisi un taux indicatif moyen figurant dans le tableau ci-dessous.

Il faut - s'amuser ! - à convertir toutes ces devises en euros pour les paiements en cours de jeu. ((votre peine sera divisée par 2 dans le jeu EUROLAND à venir !))

ABREVIATION	DEVISE	VALEUR D'UN EURO
CHF	Franc Suisse	1,50 par convention dans le jeu
DEM	Mark Allemand	1,95583 zone euro
FRF	Franc Français	6,55957 zone euro
GBP	Livre Sterling	0,60 par convention dans le jeu
NLG	Florin Néerlandais	2,20371 zone euro
USD	Dollar Nord Américain	0,90 par convention dans le jeu

"Une monnaie continentale ayant pour point d'appui le capital Europe tout entier et pour moteur l'activité libre de deux cents millions d'hommes."  
Victor HUGO, 24 février 1855

Si un joueur choisit d'effectuer un trajet en avion :

- il paie le prix du vol indiqué dans le tableau,

et

- s'acquitte des jetons temps suivants : 1 jeton-temps correspondant au temps nécessaire pour se rendre à l'aéroport + 1 jeton-temps par tranche de 1 000 km

Puis, il déplace son pion sur la ville où il atterrit et dépose devant lui la carte correspondante si elle est en sa possession pour qu'elle compte comme ville visitée.

Arrondi des distances en avion : Pour les jetons-temps, toute tranche de 1000 km entamée de plus de 500 km compte en entier. Toute tranche de 1000 km entamée de moins de 500 km ne compte pas.

### d - Prix et durée d'un trajet en train ou voiture

(voir ANNEXE)

Par convention, l'avion ne relie que certaines villes majeures. Cependant, on peut préférer la voiture en calculant le coût à partir de la distance à vol d'oiseau à raison de :

- 20 euros par tranche de 100 km

et

- 3 jetons- temps par tranche de 250 km.

Les autres villes ne sont reliées que par le train et la voiture. Le tableau "Trajet en train ou voiture" donne les distances qui permettent de calculer le prix et le nombre de jetons temps nécessaires pour effectuer le trajet. Pour trouver la distance entre deux villes, on peut bien sûr la trouver en lisant dans les deux sens, par exemple, Bratislava-Cracovie ou Cracovie-Bratislava.

Le joueur ayant choisi de se déplacer en train

- paie un forfait de 15 euros par tranche de 100 km

et

- s'acquitte d'un jeton-temps par tranche de 250 km.



Portugal - Alcobaca



Autriche - Tyrol



Le joueur ayant choisi de se déplacer en voiture paie un forfait de 20 euros par tranche de 100 km et s'acquitte de 2 jetons-temps par tranche de 250 km.

Il déplace ensuite son pion sur la ville où il arrive et dépose la carte correspondante.

Arrondi des distances : Toute tranche de 100 km entamée de plus de 50 km est payable en entier. Toute tranche de 100 km entamée de moins de 50 km n'est pas à payer.

Pour les jetons-temps, toute tranche de 250 km entamée de plus de 100 km compte en entier. Toute tranche de 250 km entamée de moins de 100 km ne compte pas.

## 4 - ALEAS DES VACANCES

### a - Co-voiturage

C'est là un aspect très convivial d'EUROLAND.



Principe du co-voiturage :

Lorsque c'est son tour, un joueur peut proposer un co-voiturage aux autres joueurs se trouvant dans le même pays de départ. Il suffit que le joueur dise : " Qui veut partir en (nom du pays) avec moi ? ".

Si un autre joueur (voire deux ou plus..) désirant se rendre dans une ville du même pays de destination est intéressé, il accepte le co-voiturage. Chaque joueur pouvant se trouver sur une ville différente dans le pays de départ et pouvant se rendre dans une ville différente du pays d'arrivée, on considère dans le jeu que tous deux vont effectuer le trajet de la capitale du pays de départ à la capitale du pays d'arrivée. Chacun paie le quart à deux (le sixième.. à trois si l'on veut privilégier cet aspect du jeu) de ce trajet (tel que défini ci-dessous) en argent mais l'intégralité des jetons-temps correspondants. Ils ne paient pas de frais supplémentaires pour se rendre à leur destination finale dans le pays. Le(s) joueur(s) qui ont accepté le co-voiturage n'ont pas besoin d'attendre leur tour pour se déplacer. ((Co-voiturage implique aussi " discussion " ... et convivialité ! ... c'est l'un des objectifs d'Euroland !))

Le prix du trajet est calculé sur la distance de capitale à capitale à vol d'oiseau sur le tableau " Trajet en avion " ou à défaut sur le tableau " Trajet en train ou voiture ". Les joueurs déplacent leur pion immédiatement sur le plateau.

Pour que le co-voiturage intervienne plus souvent au cours de la partie et prenne une dimension plus ludique, on peut y ajouter deux variantes :

- Un joueur **annonce à l'avance** les pays dans lesquels il peut se rendre afin qu'un (ou plusieurs joueurs) reste(nt) ou se rende(nt) dans ce pays pour effectuer un co-voiturage.
- Un joueur qui désire faire un co-voiturage avec un joueur se trouvant dans un autre pays peut le rejoindre dans ce pays sans payer le trajet. Exemple :

Paul se trouve à Londres et Martine se trouve à Salamanque. Paul rejoint Martine sans payer le trajet Londres-Salamanque. De là, ils effectuent un co-voiturage vers la France, laissant Martine au Mont-Saint-Michel, dont elle a la carte. Paul choisit de s'arrêter à Strasbourg. De là, au prochain tour, il se rendra à Munich dont il a la carte. C'est comme cela que les jeunes voyagent de nos jours !

Note : Si Paul se trouve à Istanbul, par exemple, ce co-voiturage proposé par Martine lui est très favorable car, à la fin de la partie, il obtiendra le nombre de points correspondant au trajet Istanbul - Strasbourg alors qu'il n'aura en fait payé que le trajet Madrid - Paris au quart de son prix en voiture. ((C'est la vie !))



## b - Jetons-temps

Attention : qu'il n'en ait plus ou qu'il craigne de ne pas en avoir assez, un joueur peut acheter des jetons-temps. Chaque jeton a une valeur de 50 euros

... en congé sans solde !, car " le temps c'est de l'argent " !

## c - Souvenirs

Si, à son tour de jeu, un joueur décide de valoriser un souvenir qu'il a en main, (ils entrent dans le décompte des points en fin de partie), il dépose la carte souvenir sur la table devant lui. Il en paie le prix en euros et en jetons-temps comme indiqué sur la carte.

Cependant, ce souvenir n'est valable que s'il est associé à une carte " ville ". Cette carte " ville " peut être déposée immédiatement par le joueur s'il a cette carte en main, sinon il pourra le faire à l'occasion d'un tour suivant. Il n'a rien à payer ni en euros ni en jetons-temps pour déposer cette carte " ville " associée à un souvenir qui ne compte pas dans les villes visitées. Son pion reste là où il se trouve.



Le joueur pioche ensuite pour toujours avoir 7 cartes en main.

## d - Passeports

L'illustration des passeports s'inspire de la mythologie grecque et représente une jeune femme, " Europe ", enlevée par le dieu grec, " Zeus ", métamorphosé en taureau blanc.

Par convention dans le jeu, pour les pays qui ne font pas partie de l'Union européenne, il faut un passeport. Le joueur qui en a besoin paie 60,98 euros pour l'obtenir et le conserve jusqu'à la fin de la partie.



## e - Cartes décrivant les institutions européennes

Lorsqu'un joueur pioche une telle carte, il en lit le texte à haute voix, la rejette au sabot et c'est au tour du suivant. Le lecteur reçoit 50 euros de la banque pour sa peine !

Lorsque les joueurs estimeront qu'ils connaissent suffisamment les institutions, ils pourront décider, en début de partie, d'un commun accord, que le joueur, au lieu de lire, posera une question à un joueur de son choix. Si ce joueur répond bien, ils reçoivent tous deux 50 euros. Les joueurs très instruits pourront aussi décider... d'un commun accord... d'écartier du jeu toutes les cartes institutions... sans devoir aller à Bruxelles pour gagner bataille !

## f - Reventes à la banque

Les joueurs qui, de par leurs dépenses, dépassent leur budget de 1829,88 euros peuvent revendre à la banque ou aux enchères aux autres joueurs, leurs cartes souvenirs ou les cartes " villes " de leur " Route des Vacances ", s'ils n'ont pas assez d'euros pour terminer leur voyage.



La revente des souvenirs se fait au double du prix indiqué sur la carte. Si leur valeur est de 0 euros, ils sont valorisés à 20 euros.

La revente à la banque d'une carte " ville " déposée comme ville visitée est basée sur le trajet qui aboutit à cette ville.

Par exemple, pour un voyage Paris-Athènes-Londres, la vente de la carte " Athènes " est payée au coût du trajet Paris-Athènes. Le décompte final se fera en fin de jeu sur le trajet Paris-Londres.

Mieux vaut donc bien choisir la carte à vendre !



## 5 - FIN DU VOYAGE

Celui qui, le premier, annonce qu'il a déposé 7 cartes "villes" devant lui, annonce la fin de ses vacances et reçoit un bonus de 30 points.

Ce joueur doit alors retourner à sa ville de départ (qu'il a déjà déposée au début du jeu), par le trajet le plus court, en le payant en argent et temps. Le jeu est alors en phase terminale.



Italie -  
Chapelle Sixtine.

## 6 - DECOMPTE DES POINTS

Le gagnant est le joueur qui a accumulé le plus de points selon le décompte ci-dessous.

L'argent dont dispose chaque joueur à la fin de la partie n'entre pas en jeu dans le décompte des points.

Chaque joueur compte le nombre de points qu'il a obtenu grâce :

- à ses cartes "Souvenirs" validées chacune par une carte "ville". Cette carte "ville" elle-même ne compte pas dans le décompte des kilomètres parcourus.
- à ses cartes "ville" déposées en tant que "visites".



Suisse

Pour calculer le nombre de points obtenu avec les cartes "villes", par convention et pour simplifier, on ne tient pas compte de l'itinéraire suivi pendant le jeu. On additionne les distances qui séparent les villes dans l'ordre dans lesquelles le joueur les a déposées au cours de son voyage.

Pour ce faire, on se rapporte au tableau "Trajet en avion" et pour les destinations qui ne s'y trouvent pas, on se rapporte au tableau "Trajet en train ou voiture".

Ainsi, supposons "Edimbourg-Paris". Ce trajet ne se trouve pas sur le tableau "Trajet en avion". Pour calculer la distance, il faut prendre le tableau "Trajet en train ou voiture", chercher Grande-Bretagne "Londres-Edimbourg" = 621 km puis prendre le tableau "Trajet en avion" et ajouter "Londres-Paris" = 340 km soit 961 km.



Italie - Rome

La distance totale ainsi obtenue est divisée par 10 et arrondie à la dizaine supérieure.

Un compte-rendu de déroulement de partie est transcrit ci-après.



Italie - Rome








France - Paris



Hollande



EXEMPLE DE DEROULEMENT D'UNE PARTIE D'UN JOUEUR										DECOMPTE A FAIRE EN FIN DE PARTIE		
VILLES		SOUVENIRS			ALEAS			BUDGET		km	Points	
Euros	J-T	Euros	J-T	Points	Euros	J-T	Points	Euros	J-T			
	<b>OSLO</b> Départ							1829.88 €	18 jt	0	0	
	Varsovie 1060km	Aux Urnes !			Achat d'un Passeport					1060		
	-261.90 €	-2 jt	0 €	0 jt	20	-60.98 €		1507 €	16 jt			
		St-Tropez ★									20	
	Vilnius 370km	Point de vue !								1430		
	-75 €	-2 jt	0 €	-1 jt	25			1432 €	14 jt			
		Cracovie ★							13 jt		45	
	Pas de déplacement	Festival Estival !			Vigilance !							
		-20 €	-1 jt	30		-150 €	0 jt	0	1282 €			
		Delphes ★							1262 €	12 jt	75	
		Avant-Première !			Institution							
		-50 €	0 jt	30		+50 €		1312 €				
		Munich ★							1262 €		105	
	Madrid ☆ 2660km				Institution					1430*		
	-690 €	-4 jt				+50 €		622 €	8 jt			
					L'Auto-Stop !				1312 €			
	Strasbourg 1250km	Coucher de Soleil !								2830		
	-235 €	-2 jt	0 €	0 jt	50			1077 €	6 jt			
		sans ville pour valider									105	
	Genève 404km	Habit Typique !			Co-voiturage Paris-Berne 561km					3234		
	-120/4 €	-4 jt	-100 €	0 jt	50	Achat 7 jetons-temps		1047 €	2 jt			
		Validations Tours ★ de Coucher de Soleil ! et de Habit Typique ! ce tour-ci Milan ★			-350 €			7 jt	597 €	9 jt	155**	
											205	
	Berne 167km	Polyglotte !			Accident !					3401		
	-30 €	-1 jt	0 €	0 jt	50	0 €	-2 jt	0	567 €	6 jt		
		Bratislava ★									255	
	Rome 1170km	Bijou Artisanal !			Annonce : 1 <sup>er</sup> à obtenir 7 Villes Visitées					4571		
	-375 €	-2 jt	-40 €	0 jt	40	0 €	0 jt	30	192 €	4 jt	285	
		La Valette ★							152 €		325	
		Mariage au Village !			Graine de Génie !							
		-30 €	-1 jt	30		100 €	0 jt	0	252 €			
		Luxembourg ★							222 €	3 jt	355	
	Oslo 2000km	Revente du Souvenir Mariage au Village			L'Euro Monte !					6571	325	
	-305 €	-3 jt	60 €	0 jt	-30	30 €	0 jt	0	7 €	0 jt	6571 km 325 pts	

Le joueur obtient

• 660 points grâce au total de 6571 km obtenu en cumulant les distances qui séparent les cartes "villes" déposées d'où Vilnius-Strasbourg = 1400 km\*

• 325 points grâce aux cartes "souvenirs" et à l'annonce "1<sup>er</sup> à obtenir 7 Villes Visitées"




Ville ☆ il s'agit d'une ville de transit à travers laquelle se déplace le pion, mais sans en déposer la carte.

Ville ★ il s'agit d'une ville de validation de souvenir déposée le cas échéant au tour suivant\*\*

jt = J-T = Jetons-Temps pts = Points



## ANNEXE

TRAJET	AVION	TRAIN	VOITURE
COÛT	<p>Se reporter au tableau "Trajet avion" partie inférieure gauche</p> 	<p>15 euros par 100 km</p>  <p>Arrondi des distances : Tranche de 100 km entamée de - de 50 km ne compte pas</p> <p>Tranche de 100 km entamée de + de 50 km compte comme une tranche</p>	<p>20 euros par 100 km</p> <p>A diviser par le nombre de personnes participant au co-voiturage</p> <p>Arrondi des distances : Tranche de 100 km entamée de - de 50 km ne compte pas</p> <p>Tranche de 100 km entamée de + de 50 km compte comme une tranche</p>
JETONS TEMPS	<p>1 pour " se rendre à l'aéroport "</p> <p>+ 1 par tranche de 1000 km</p> <p>Arrondi des distances : Tranche de 1000 km entamée de - de 500 km ne compte pas</p> <p>Tranche de 1000 km entamée de + de 500 km compte comme une tranche</p>	<p>1 par tranche de 250 km lus sur le tableau "Trajet en train ou voiture"</p> <p>Arrondi des distances : Tranche de 250 km entamée de - de 100 km ne compte pas</p> <p>Tranche de 250 km entamée de + de 100 km compte comme une tranche</p>	<p>• 2 par tranche de 250 km lus sur le tableau "Trajet en train ou voiture"</p> <p>• 3 par tranche de 250 km lus sur le tableau "Trajet en avion"</p>  <p>Arrondi des distances : Tranche de 250 km entamée de - de 100 km ne compte pas</p> <p>Tranche de 250 km entamée de + de 100 km compte comme une tranche</p>

Coût d'un jeton-temps : 50 euros  
Coût d'un passeport : 60,98 euros

Carte " Institution européenne " lue : 50 euros  
Bonus de fin de voyage, 7 villes visitées : 30 points



LES 15 PAYS DE L'UNION		LES CAPITALES
ALLEMAGNE		Berlin
AUTRICHE		Vienne
BELGIQUE		Bruxelles
DANEMARK		Copenhague
ESPAGNE		Madrid
FINLANDE		Helsinki
FRANCE		Paris
GRANDE-BRETAGNE		Londres
GRECE		Athènes
IRLANDE		Dublin
ITALIE		Rome
LUXEMBOURG		Luxembourg
PAYS-BAS		Amsterdam
PORTUGAL		Lisbonne
SUEDE		Stockholm



Nous vous souhaitons d'agréables moments.  
L'équipe Dujardin.

Nous remercions :

- Goodshoot et Photodisc pour les illustrations figurant sur les cartes ainsi que Jean Isenmann pour sa photo de la cathédrale de Strasbourg.
- The Picture Book pour la photo du couvercle.

Note de la Direction : Aide !

Euroland survivra au changement des monnaies : lorsque l'Euro se sera établi dans les populations, la direction Dujardin se propose de rééditer le jeu (probablement à l'horizon 2003) sans référence à des équivalences et des calculs : FRF / DEM / NLG en Euros. Les dollars, sterling et francs suisse resteront. La banque deviendra moins active ! Il faudra peut-être introduire le Yen japonais pour remercier nos amis du Japon de leurs visites dans notre Europe ? !

D'ici là, Dujardin remercie à l'avance tout joueur qui lui communiquera ses critiques / remarques et suggestions sur le jeu EUROLAND... qui nous aura, entre-temps, plus que beaucoup amusés.

Merci, sincèrement.

JUIN 2001

DUJARDIN INTERNATIONAL - 92210 SAINT-CLOUD  
N° SIRET 320 486 760 00010

