

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



GLOBALISSIMO

Quel pays a le plus de médecins par habitant : Cuba ou les États-Unis? Et par rapport à l'Italie? Dans Globalissimo, les joueurs vont faire des estimations entre les différents pays pour l'une des dix catégories. Les joueurs choisissent tour à tour un pays parmi ceux disponibles et estiment la position de ce pays parmi les autres pays. Ensuite, les cartes des pays sont retournées et ordonnées. Plus un joueur sera proche de la réalité, plus il marquera de points. Plus d'un joueur sera surpris !

MATERIEL DE JEU

4 Cartes <i>Résumé</i>	100 Cartes <i>Etat</i>
1 Plateau de jeu	15 Supports
6 Figurines	14 Barrières (7 violet + 7 orange)
30 Tuiles <i>Indications</i> avec des valeurs de 1 à 6 dans les 6 couleurs des joueurs	10 Cartes <i>Catégorie</i>
1 Figurine premier joueur	

Avant votre première partie, détachez soigneusement les pièces de jeu. Mettez les barrières et les figurines sur les supports.

MISE EN PLACE DU JEU

- Le plateau de jeu est placé au centre de la table.
- Les 14 barrières sont disposées sur les emplacements correspondants sur le plateau (de manière aléatoire).
- Les Cartes *Résumé* sont disposées autour du plateau de jeu afin que chaque joueur puisse les consulter facilement.
- Chaque joueur reçoit ses tuiles *Indications* et la figurine de sa couleur.
- Les figurines sont placées sur la case départ (en haut à gauche du plateau).
- Les cartes *Catégorie* sont bien mélangées et empilées face cachée à proximité du plateau de jeu.
- La carte *Catégorie* supérieure est tirée et placée retournée en dessous de la pile (voir illustration).
- Les cartes *Etat* ont une face avec un drapeau et une autre face avec les 10 valeurs d'un Etat. Toutes ces cartes sont mélangées et empilées à côté du plateau avec le verso (drapeau) visible.
- De 2 à 4 joueurs, on place 5 cartes *Etat* face cachée (drapeau visible) sous les emplacements numérotés de 1 à 5, à 5 et 6 joueurs, on place 6 cartes sous les 6 emplacements.
- Le joueur le plus jeune reçoit la figurine premier joueur.

DEROULEMENT D'UNE PARTIE

Une partie est jouée en plusieurs tours. Chaque tour est divisé en 3 phases :

1. Phase *Indications*
2. Décompte
3. Placement de nouvelles cartes

1. Phase Indications

La carte retournée indique quelle catégorie est concernée ce tour, par exemple le kilométrage des routes. Les joueurs choisissent à tour de rôle un état et évaluent à quelle place l'état se trouve par rapport aux autres états présents pour cette catégorie. Ainsi, les joueurs placent, en commençant par le premier joueur, une de leurs tuiles *Indications* sur une carte *Etat* disponible. Sur chaque carte *Etat* ne peut être placée qu'une seule tuile *Indications*. Le nombre sur la tuile indique la position estimée des joueurs de la carte pour la catégorie concernée. Il peut y avoir plusieurs fois des tuiles avec le même nombre.

2. Décompte

Les cartes *Etat* disposées en dessous du plateau de jeu sont maintenant retournées. On prendra soin de bien remettre en place les tuiles *Indications* sur chaque carte ! Les cartes sont ensuite ordonnées selon leur valeur pour la catégorie en ordre décroissant. Ainsi par exemple l'état avec le plus de kilomètres de routes en position 1, le second en position 2, et ainsi de suite.

Le premier joueur compare sa tuile *Indications* qu'il a placée avec sa position réelle :

- Si la position est **exactement** celle qu'il a jouée, il reçoit pour cela 3 points.
- Si la position qu'il a jouée est d'une carte à côté (erreur d'une position), il reçoit 2 points.
- Si la position qu'il a jouée est de deux cartes à côté (erreur de 2 positions), il reçoit 1 point.
- Si l'écart est supérieur, le joueur ne reçoit aucun point.

Exemple : (Voir illustration)

Le joueur reprend sa tuile *Indications*. Il avance sa figurine sur la piste de score du nombre de cases égal au nombre de points reçus. Les cases sur lesquelles se trouvent déjà une figurine sont comptées. Il peut y avoir plusieurs figurines sur une même case. Les autres joueurs poursuivent dans le sens des aiguilles d'une montre et décomptent leur tuile *Indications*.

Les barrières

Pour qu'un joueur puisse passer par-dessus une barrière lors du déplacement de sa figurine, il doit répondre à une question. La question dépend de la couleur de la barrière :

- Si la barrière est **orange**, le joueur doit nommer la capitale de la carte *Etat* supérieure de la pioche.
- Si la barrière est **violette**, le joueur doit indiquer sur le plateau de jeu où se trouve l'état mentionné sur la carte supérieure de la pioche.

Le joueur consulte la carte *Etat* et vérifie si sa réponse est correcte. La capitale est indiquée sur la carte *Etat* sous le nom de l'Etat. Le numéro de l'Etat qui permet de situer l'état sur le plateau de jeu se trouve au dessus du nom de l'Etat.

- Si le joueur donne la bonne réponse, il prend la barrière et peut ensuite continuer à déplacer sa figurine du nombre de cases restant. La carte *Etat* est défaussée dans la boîte.
- Si le joueur ne donne pas la bonne réponse, son tour s'achève. Sa figurine reste en place. Le joueur ne lit à haute voix la réponse, mais il place la carte *Etat* pour le moment, face cachée, de côté.

Dans ce tour si d'autres joueurs doivent passer au-dessus de la barrière, ils devront répondre à la même question que le joueur au lieu de tirer une nouvelle carte. Dès qu'une barrière est enlevée par un joueur, les joueurs suivants peuvent passer par-dessus la case *Barrière* sans devoir répondre à une question.

3. Placement de nouvelles cartes

Une fois que le dernier joueur a décompté sa tuile, les cartes *Etat* sont défaussées. Les cartes piochées pour les barrières sont elles aussi défaussées. Ensuite, on place à nouveau 5 ou 6 cartes en fonction du nombre de joueurs en bas du plateau de jeu avec le drapeau visible.

La figurine du premier joueur est transmise au joueur suivant en sens horaire. Un nouveau tour commence et pour cela on pioche une nouvelle carte *Catégorie*.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin après 10 tours, c'est-à-dire une fois que toutes les cartes *Catégorie* ont été jouées. Le joueur qui a parcouru la plus longue distance sur la piste de score l'emporte. En cas d'égalité, la victoire est déterminée par le nombre de barrières collectées. Si une égalité demeure, les joueurs se partagent la victoire.

CONSEIL ET CAS PARTICULIER

Cases Barrière

Les cases *Barrière* sur lesquelles sont placées les barrières ne sont pas des cases de score. Les figurines se déplacent sur la piste de score sans compter les cases des barrières. Tant qu'une barrière est en place, le joueur doit répondre à la question pour pouvoir prendre la barrière et continuer sa route. Pour certaines cartes il y a plusieurs réponses possibles pour les capitales. Une seconde possibilité est indiquée dans ce cas entre parenthèses.

Valeur identique pour différents états

Il peut arriver que plusieurs cartes *Etat* disposées sous le plateau de jeu aient la même valeur pour la catégorie en jeu. Dans ce cas, les cartes sont ordonnées ensemble, on laisse toutefois une place libre pour la position « absente ».

Exemple :

Dans cet exemple, il y a 2 cartes en seconde position, les cartes sont arrangées de la façon suivante (voir illustration).

La position 3 reste inoccupée car il y a 2 cartes en seconde position.

La position inoccupée compte comme si elle était occupée pour le décompte des tuiles *Indications*. Ainsi, un joueur qui a placé sa tuile 4 sur une carte qui se trouve à la position 2 de notre exemple recevra 1 point.



Une traduction réalisée pour Ludibay <http://www.ludibay.net>
par La Fièvre Du Jeu <http://www.fievredujeu.com>

Contacts : admin@fievredujeu.com

Version 22 mai 2008

Une question sur le jeu ? Une erreur à signaler ? : <http://www.fievredujeu.com/Forum/viewforum.php?f=22>
Merci de votre collaboration.