

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

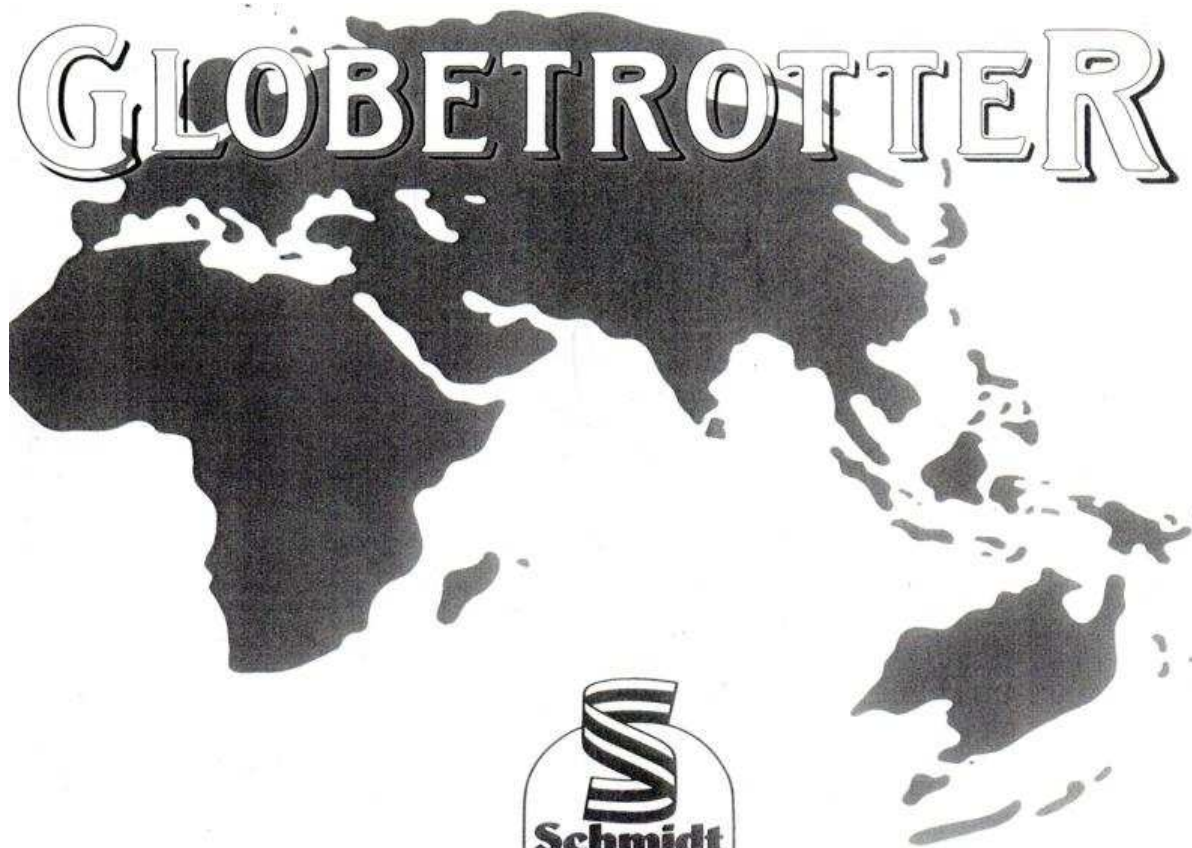
09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



GLOBETROTTER



LE JEU EN BREF

Type de jeu: voyages et stratégie
Nombre de joueurs: 2 à 6
Age: à partir de 10-12 ans
Durée: 1h30 à 2h
Stratégie ○●○○○ Hasard

1. Présentation:

vous allez vivre, avec les autres joueurs, une fantastique aventure en faisant le tour du monde. Votre but: rapporter les clés de dix grandes villes et des souvenirs de dix continents. Votre objectif personnel: gagner plus de clés que les autres globe trotters et les ramener à votre point de départ, dès que toutes les clés du plateau de jeu auront été ramassées.

Chaque joueur est totalement libre d'utiliser le moyen de transport (terrestre, maritime, aérien) qui lui convient et de choisir sa route sur le plateau de jeu. Avec une bonne vue d'ensemble de la partie et des choix tactiques intelligents, vous vous en sortirez avec succès. Mais si vous prenez trop d'avance soyez certain que vos concurrents ne vous lâcheront plus! Dans une partie de GLOBETROTTER, le suspense règne jusqu'au dernier moment.

2. But du jeu:

Rentrer à son point de départ avec plus de clés que n'importe quel autre joueur, aussitôt après que toutes les clés des villes et des continents ont été ramassées. Le voyageur qui rentre avec le plus de clés gagne la partie.

3. Le matériel:

1 plateau de jeu
6 pions
16 clés
90 souvenirs (15 par couleur)
2 dés à 6 faces
1 dé à 12 faces
70 billets d'avion
60 cartes-Aventure
6 mementos
1 liasse de chèques de voyage de 100 \$

4. Introduction au jeu: une partie simulée

GLOBETROTTER est un jeu actif, plein de vie. Il s'accorde mal d'une règle de jeu conventionnelle. Nous vous proposons donc d'entrer dans le jeu immédiatement. Vous y jouerez le rôle de trois voyageurs: Richard, Véronique et Nicolas. Faites exactement la même chose qu'eux, et vous aurez tout compris à la fin de cette première partie.



Suivez pas à pas tout ce que font nos trois joueurs. En moins d'une heure, vous aurez appris à jouer à GLOBETROTTER, et en plus vous vous serez déjà bien amusés.

Durant cette première partie, faites bien attention à utiliser exactement les mêmes cartes-Aventure, les mêmes billets d'avion, etc. que nos trois démonstrateurs, Richard, Véronique et Nicolas. Et continuez jusqu'à la fin.

5. Les règles du jeu:

Après avoir joué cette première partie, vous connaissez le jeu. Mais vous aurez certainement besoin, par la suite, de vérifier tel ou tel point des règles. Reportez-vous alors aux courts résumés de la colonne de droite, qui servent de points de repère pour les explications détaillées de la partie de démonstration.

Enfin, vous trouverez en annexe l'explication de toutes les expressions utilisées dans les cartes-Aventure, et leur influence sur le jeu. On peut toujours s'y reporter en cours de partie pour éviter un doute.

6. La partie simulée:

Préparons le jeu:

Mélangez bien les deux paquets de cartes-Aventure. Posez-les, face cachée, sur les emplacements, dessinés sur le plateau de jeu. Mettez les chèques de voyage et les billets d'avions mélangés, ces derniers face cachée, à côté du plateau de jeu.

Répartissez les clés sur les cases-Clés du plateau de jeu: clés bleues pour les villes, clés rouges pour les continents.

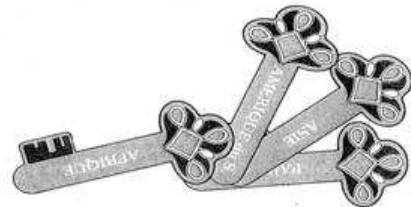
Prenez deux chèques de voyage et deux billets d'avion (face cachée) et posez-les sur le jackpot avec les deux dés à 6 faces. Chaque joueur prend son memento, qui lui rappelle l'importance des différentes escales et leur conséquence sur le jeu lorsqu'on s'y arrête.

Le reste des accessoires est posé près du plateau de jeu.

Richard (ROUGE) prend le pion rouge et prend place devant l'Antarctique. Véronique (VERT) et Nicolas (NOIR) prennent leur pion; Véronique s'installe en face de Richard, et Nicolas s'assied en face des îles Fidji et Hawaï.

Nicolas est nommé agent de voyages, parce qu'il est assis près des billets et des chèques. Parfaitement honnête, Nicolas fait bien attention à séparer ses biens personnels de la caisse qu'il va gérer.

Richard va tenir le tableau qui est près de lui, en y plaçant les jetons-Souvenir des villes continentales.



C'est parti!

L'agent de voyages donne 500 \$ et un billet d'avion, face cachée, à chaque joueur. Les joueurs regardent leur billet sans le montrer aux autres. Tous jettent les deux dés; le joueur qui a le plus de points joue le premier: c'est Richard. Il remet les deux dés sur le jackpot.

Richard (ROUGE) choisit son point de départ parmi les deux villes de son billet d'avion: Seattle / USA et Amsterdam / Pays Bas. Il se décide pour Seattle et y pose son pion. Ensuite, il glisse son billet sous le plateau de jeu en laissant juste Seattle apparent, afin que chacun connaisse son point de départ. Ce billet d'avion ne sera plus utilisé pendant la partie. Seattle est une ville nationale. Le memento indique à Richard qu'il devrait normalement payer 100 \$ Mais comme c'est son point de départ, il n'a rien à payer. Le memento signale aussi que Richard doit poursuivre son tour. Il a le choix entre deux possibilités:

- continuer son voyage
- ou „travailler“ sur place pour un salaire de 200 \$ payé par l'agent de voyages

Richard se décide à continuer son voyage. Il a théoriquement le choix entre la route, la mer ou les airs. Mais il ne peut pas prendre l'avion, réservé aux villes représentées par un point rouge (les villes-clés et les villes continentales). La voie de mer est fermée, elle aussi: aucune ligne de navigation ne part de Seattle. Reste la route. Richard lance le dé à 12 faces, qui ne sert qu'aux voyages par route.

Richard: les voyages forment la jeunesse

Richard fait un 7. Il peut suivre la route de son choix. Mais il n'a pas le droit d'emprunter deux voies différentes pendant le même déplacement (terre/mer, par exemple). Chaque case sur la route représente 1 point de déplacement, mais on n'est pas obligé d'utiliser tous les points obtenus. Richard doit quand même s'éloigner d'une case au moins de son départ. Il pourrait aller jusqu'à Winnipeg ou, en prenant la direction du sud, à San Diego ou Las Vegas, ou encore s'arrêter dans n'importe quelle ville intermédiaire. Mais il ne peut pas rester à Seattle (puisque'il a décidé de continuer), ni aller à Vancouver pour y prendre le bateau.

Richard se décide pour une ville-clé: Los Angeles. Son memento indique qu'il doit y payer 200 \$. Il les donne à l'agent de voyages, qui les pose sur la pile de chèques de voyages.

La ville-clé offre la possibilité de tenter une aventure. Si Richard, après la fin de son aventure, reste à Los Angeles, il peut prendre la clé de cette ville. Naturellement, Richard aimerait bien avoir la clé de Los Angeles. Il tente l'«aventure» et lit à voix haute l'histoire pour la ville de Los Angeles: «Le Berver Wilshire Hotel offre des rabais hors saison. Recevez 100 \$». L'agent de voyages donne 100 \$ à Richard, et remet la carte, face cachée, sous la pile. Richard



pousse un cri de joie: son aventure lui rapporte 100 \$ et le droit de rester à Los Angeles! Il prend la clé de Los Angeles et la pose devant lui. Si son voisin avait pris une carte qui éloigne Richard de la ville, par exemple: „Prenez l'auto-route vers San Diego et étudiez la flore et la faune à Balboa Park", il aurait dû mettre son pion sur la case San Diego, n'aurait pas eu droit à la clé de Los Angeles, et son tour serait terminé.

Mais il a réussi. Il peut continuer. Il aurait également pu renoncer à tenter l'aventure et quitter Los Angeles pour continuer son voyage.

Richard ne peut plus s'arrêter..

Un petit rappel: si votre voyage n'est pas interrompu (contre votre volonté!) vous avez le choix: soit rester sur place et encaisser 200 \$, soit continuer.

Richard continue; par la route, car Los Angeles n'est pas relié à une voie maritime, et il n'a pas de billet d'avion. Il peut toutefois acheter un billet 200 \$ pendant son tour de jeu. Mais s'il l'achète aussitôt après son tour de jeu, il obtient deux billets pour 300 \$ seulement.

On peut acheter autant de billets qu'on veut pendant son tour de jeu, mais en une seule fois; les billets d'avion peuvent être revendus à l'agent de voyages à tout moment, pour 100 \$ pièce.

Donc, Richard continue par la route. Il préfère économiser ses chèques. Il jette le dé à 12 faces: la face supérieure du dé montre le dessin d'un avion. Il reçoit un billet d'avion gratuit! Richard regarde son billet (Adelaide / Australie et Vancouver / Canada) sans le montrer aux autres - qui commencent à souhaiter qu'il lui arrive une mésaventure, pour pouvoir voyager à leur tour..

Si Richard était tombé sur le symbole X, les conséquences auraient été les mêmes que s'il s'était posé sur un lieu périlleux de la carte (voyez le memento). Il aurait dû payer 100 \$ et interrompre son tour de jeu, sans avoir pu bouger son pion.

Richard se demande s'il va utiliser son billet d'avion. Il se trouve sur une case rouge (les villes-clés et les villes continentales sont les seules d'où l'on puisse s'envoler), et pourrait aller en Australie ou au Canada. Il choisit de prendre l'avion pour Vancouver, ville continentale, et y pose son pion. Il rend le billet d'avion à l'agent de voyages, qui le remet sous la pile. (La deuxième ville, celle qui n'a pas été choisie, ne sert jamais).

Le memento indique qu'il faut payer 100 \$ si on fait escale dans une ville continentale. Richard paye 100 \$ à l'agent de voyages. Il tente ensuite l'aventure, puisqu'il en a le droit. Son voisin de droite lit la ligne Vancouver de la carte Aventure (Amérique et Afrique) du haut de la pile: „admirez les objets amérindiens au Centennial Museum. Donnez 100 \$". Richard se fâche tout rouge mais paye ses 100 \$ en les posant dans le jackpot. Toutes les amendes provenant d'une aventure sont versées au jackpot.

Cle de ville:
réussir une aventure
dans une ville-clé c.à.d.
prendre la clé
continuer son voyage
Sinon: tour de jeu terminé

Billets d'avion:
200 \$ le billet
pendant son tour de jeu
300 \$ les 2 après son
tour de jeu

Revente:
100 \$ le billet
d'avion

Face avion du dé
à 12 faces:
billet gratuit

Symbole X du dé:
lieu périlleux

Amendes dues à une
aventure: au jackpot

Jeton Souvenir:
pour tout séjour dans
une ville continentale.

Cle de continent:
pour 2 jetons souvenirs

L'aventure de Richard est maintenant terminée. Il reste à Vancouver, ville continentale, et prend un jeton souvenir de sa couleur, le rouge. Il le pose lui-même sur le tableau des souvenirs, dont il est responsable, sur la ligne Vancouver. Si Richard n'était pas resté à Vancouver, il n'aurait pas eu de souvenir. Dès qu'un joueur possède deux jetons-Souvenir provenant de deux villes différentes pour un même continent (chaque continent a une autre couleur sur le tableau), il reçoit la clé de ce continent. Rappelez vous bien la différence - vous gagnez une clé de ville en vous arrêtant dans une ville-clé. - vous gagnez une clé de continent en réunissant deux jetons-Souvenir provenant de deux villes différentes de ce continent. Dans les deux cas, il faut s'arrêter dans la ville, et pas seulement y passer pour repartir aussitôt. Dernière précision: un joueur n'a droit qu'à un seul jeton-Souvenir par ville visitée. S'il y retourne, il ne reçoit plus de jeton.

Richard ne devrait pas tarder à s'arrêter..

Le tour de Richard n'est pas terminé. Il doit maintenant choisir de:
-continuer son voyage
-ou de travailler pour gagner 200 \$.

Richard décide de continuer. De Vancouver, il peut aller à Hawaï par mer, mais il préfère rouler vers San Francisco. S'il obtient un souvenir de cette ville continentale, il aura deux souvenirs du continent Amérique du Nord et droit à la CLE de ce continent. Il lance le dé spécial à 12 faces et fait 4. S'il pose sur les cases 3 ou 4 en direction de San Francisco, il arrive dans un lieu périlleux. Le memento indique qu'il lui faut alors payer 100 \$ et que son tour s'arrête automatiquement. La case 2 est une ville régionale: rien à payer, mais „fin de votre tour"... Richard décide de poser son pion à Seattle, son point de départ (c'est donc une escale où il ne paye pas les 100 \$ normalement exigés). Il peut poursuivre son tour de jeu, et il décide de continuer de voyager, plutôt que de rester à Seattle et d'y gagner 200 \$ en travaillant.

Il jette le dé à 12 faces, fait 5, pose son pion sur San Francisco et paye 100 \$ et il souhaite vivre une nouvelle aventure. Son voisin de droite lui lit la ligne San Francisco: „Achetez du jade sur Grant Avenue dans Chinatown. Payez 200 \$.

Dettes:
payez tout ce que
vous pouvez
votre tour de jeu
s'arrête
votre pion est exposé
dans votre ville de
départ.

Aïe! Richard vit au-dessus de ses moyens. Il ne lui reste que 100 \$ pour payer 200 \$... S'il avait encore un billet d'avion, il aurait dû le revendre 100 \$ pour payer sa dette. Une seule solution possible pour Richard. Il met ses derniers 100 \$ au jackpot, où vont toutes les amendes provoquées par une aventure. Comme il est incapable de remplir ses engagements, il est expulsé vers Seattle, sa ville de départ.

Bien entendu, Richard ne reçoit pas le souvenir de San Francisco et ne peut pas rester à San Francisco. Voici deux exemples qui illustrent le cas d'un joueur qui doit payer plus qu'il ne possède:

1. Le joueur possède 100 \$ et un billet d'avion. Il doit 300 \$. Il revend son billet pour 100 \$ à l'agent de voyages et verse ses 200 \$ au jackpot. Il est ensuite expulsé vers son point de départ, faute d'avoir pu payer toutes ses dettes.

2. Le joueur possède 200 \$ et un billet d'avion. Son aventure lui fait perdre deux billets d'avion. Il va donc acheter un autre billet avec ses 200 \$, puis mettre ses deux billets d'avion au jackpot. Mais comme il a payé toutes ses dettes, il continue son tour de jeu.

Véronique: mieux vaut tenir que courir

Le sens des aiguilles d'une montre indique que c'est à Véronique (VERT) de jouer. Le billet d'avion qu'elle a reçu au début de la partie lui laisse le choix entre deux villes de départ: Munich / Allemagne et Manille / Philippines. Elle choisit Manille et glisse son billet sous le plateau de jeu en laissant dépasser le côté Manille.

Elle ne doit rien payer pour ce séjour à Manille, ville continentale, qui est son point de départ. Mais elle souhaite y vivre une aventure pour tenter d'obtenir un souvenir: „Coucher de soleil en avion au-dessus de Manila Bay. Utilisez 2 billets d'avion. „Véronique n'a pas de billets d'avion. Elle en achète deux à plein tarif: 400 \$; elle les met aussitôt, face cachée, dans le jackpot.

Véronique a terminé son aventure; elle reste à Manille et reçoit un jeton-Souvenir vert, que Richard dépose sur le tableau "souvenirs des villes continentales", en face de Manille.

Si Véronique se procure un souvenir de Singapour ou de Melbourne, elle aura la clé du continent Océanie.

Le tableau des souvenirs permet d'avoir une vue globale des progrès faits par les globe-trotters: les continents qu'ils convoitent, et leurs positions respectives.

Maintenant, Véronique doit choisir: voyager ou travailler. Elle décide de travailler, car elle n'a plus que 100 \$ et ne veut pas risquer le sort de Richard voici quelques minutes. Nicolas, l'agent de voyages, lui remet 200 \$, et Véronique décide d'arrêter son tour de jeu. Mais elle voit loin, et achète encore deux billets d'avion au prix spécial de 300 \$. Elle paye l'agent de voyages, qui lui remet deux billets d'avion, prélevés à la pile, faces cachées.

Nicolas passe à l'attaque

Nicolas (NOIR) est le dernier à jouer. Son billet d'avion porte les noms de Winnipeg / Canada et de Khartoum / Soudan. Il choisit Winnipeg comme point de départ, et glisse le billet d'avion sous le plateau de jeu en laissant dépasser Winnipeg, pour que chacun sache d'où il vient. Nicolas n'a rien à payer et peut rejouer, puisqu'il est dans une ville nationale. Il se décide à voyager plutôt qu'



7

Exil d'un joueur:
tirer un billet d'avion
choisir la ville
le joueur exilé y
commencera son tour en
y remplissant toutes
ses obligations.

à travailler, et jette le dé à 12 faces. Il fait 9, et pose son pion à Seattle, où se trouve Richard. Nicolas chasse Richard, qui doit quitter la ville. Nicolas tire le billet du haut de la pile des billets d'avion (Tripoli / Libye et Lima / Pérou) et le montre à tous les joueurs. Et c'est à Nicolas de choisir dans quelle ville il va exiler le pauvre Richard! Il l'expédie à Lima, et remet le billet sous la pile des billets d'avion. Richard commencera son prochain tour de jeu à partir de Lima en payant 100 \$, comme indiqué sur le memento...

Nicolas paye ses 100 \$ pour la visite de la ville nationale de Seattle, tout content d'avoir exilé Richard.

Nicolas joue quitte ou double au jackpot

A nouveau, Nicolas doit choisir: voyager ou travailler. Il va voyager. Le dé à 12 faces s'arrête sur le 10, et lui permet d'aller à Las Vegas, ville de jeu. Il paye ses 100 \$ et décide de jouer au jackpot. Ce n'est pas une obligation: il aurait très bien pu continuer son voyage au lieu de jouer. Nicolas prend les 2 dés. Il a droit à deux essais. S'il fait 7, 11 ou un double (deux fois les mêmes points), il gagne le jackpot. Au deuxième essai, il fait 7 et gagne tout ce que contient le jackpot!

L'agent de voyage (donc Nicolas lui-même) ouvre un nouveau jackpot en y déposant 200 \$ et 2 billets d'avion pris à la caisse, ainsi que les deux dés à six faces.

Si Nicolas avait perdu, deux conséquences:

- il était chassé de la ville
- son tour se terminait automatiquement.

Tout se serait passé comme pour l'exil, à une seule exception près: c'est son voisin de droite qui aurait tiré le billet d'avion et choisi la ville où Nicolas aurait été exilé.

Nicolas le bienheureux décide de prolonger son voyage. Il refait 10 au dé à 12 faces, va à Miami (ville continentale), paye 100 \$ et tente une aventure: „Rué vers l'or à Yellowknife. Rendez-vous aux Territoires du Nord-Ouest. „Le malheureux Nicolas pose son pion tout en haut du plateau de jeu. Il paie 100 \$ à la caisse et termine son tour sur une Terre désolée en rendant tous ses billets d'avion (qui sont glissés sous la pile des billets d'avion).

Nicolas ne peut pas travailler, parce que son tour de jeu s'est terminé malgré lui. Il ne prend aucun jeton-Souvenir, parce qu'il a dû quitter Miami. L'addition est lourde!

Pour vider le jackpot
2 essais
faire 7, 11 ou un double...
...et démarrer un
nouveau jackpot

Manque de chance:
le voisin de droite
tire un billet d'avion
(voir „Exil d'un joueur")

Demander ses 300 \$
par tour de jeu.

Début d'un nouveau tour de jeu

Richard commence son deuxième tour de jeu. Il demande ses 300 \$ à la caisse. Tous les joueurs ont droit, lorsque revient leur tour, à partir du deuxième tour de jeu, à 300 \$ d'argent de poche. Si un joueur oublie de les demander à l'agent de voyages, ses 300 \$ sont perdus pour ce tour, à la grande joie des autres joueurs...

Richard a été exilé à Lima par Nicolas. Il commence par payer les 100 \$ qu'il doit à l'arrivée dans une ville nationale. Pour continuer son voyage, il décide d'aller à Tahiti et pose son pion, sans jeter le dé, sur le point Escalé entre Lima et Tahiti. Il n'a rien à payer, mais son tour de jeu s'arrête là. Par voie de mer, on se déplace d'une escale par tour de jeu. Il n'est pas possible de changer de route; le déplacement a toujours lieu de terre en terre, en passant par l'escale obligatoire. Au prochain tour de jeu, Richard ira directement à Tahiti, paiera 100 \$ et obtiendra un joker-Souvenir de choix rouge pour avoir visité une île.

Voyage par mer:
1 escale par tour
de jeu.

Sur une escale
maritime aucun changement
de route possible.

Joker-Souvenir:
pour la visite d'une île
à placer où on veut
sur le tableau

Richard va garder son joker-Souvenir de choix. Il le placera sur le tableau quand il le voudra, en face d'une ville continentale. Une fois sur le tableau, le joker-Souvenir y reste et a la même valeur qu'un souvenir ordinaire.

Véronique se voit déjà gagnante

La partie continue: Laissons nos trois voyageurs jouer sans nous quelque temps, pour arriver à la fin du jeu.

La situation est maintenant la suivante:

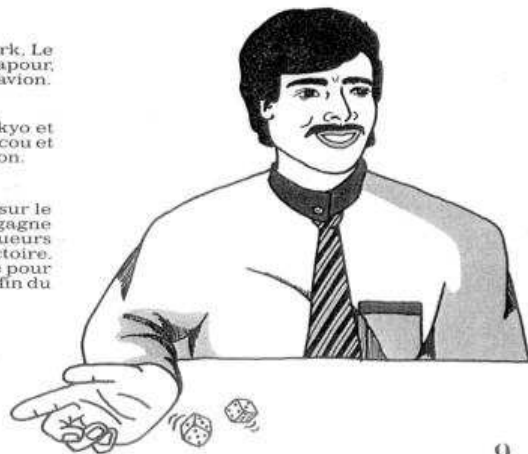
- Richard est à Nairobi. Il possède les clés de Los Angeles, Rio de Janeiro et d'Amérique du Sud. Il a des souvenirs de Caracas, Buenos Aires, Vancouver, Peking et Johannesburg. Devant lui, on voit 1 joker-souvenir de choix, 300 \$ et 2 billets d'avion.

- Véronique est à Londres. Elle possède 7 clés: Londres, Paris, New York, Le Caire, Océanie, Europe et Asie. Elle a des souvenirs de Manille, Singapour, Amsterdam, Madrid, Bombay et Bangkok. Devant elle, 200 \$ et 1 billet d'avion.

- Nicolas se trouve à Sydney. Il possède 4 clés: Hong Kong, Sydney, Tokyo et Amérique du Nord. Il a des souvenirs de Vancouver, San Francisco, Moscou et Melbourne. Devant lui, 1 joker-Souvenir de choix, 600 \$ et 4 billets d'avion.

Tous les joueurs le savent bien: lorsqu'il n'y a plus de clés disponibles sur le plateau, le premier à rentrer à son point de départ avec le plus de clés gagne la partie. Véronique a pas mal d'avance. Tandis que les deux autres joueurs essayent de prendre les deux clés restantes, elle se rapproche de la victoire. Richard et Nicolas vont donc s'acharner à prendre des clés à Véronique pour l'obliger à participer à la course aux deux clés restantes et précipiter la fin du jeu.

Suivez maintenant la fin de la partie à la lettre.



9

Nicolas y va fort

C'est à Nicolas de jouer. Il remet son billet Singapour / Océanie et Florence / Italie à l'agent de voyages et pose son pion à Singapour. Il paye 100 \$ et tente une aventure: „Voyez enfin les fameux jades Haw Par au Musée national. PRIME***. „Nicolas regarde dans l'annexe aux règles, „cartes Aventure spéciales“, à quoi correspond cette prime. Il s'aperçoit qu'il a droit à un souvenir; et en plus à une prime spéciale: la possibilité de poser son pion où il le veut sur le plateau de jeu. Il jubile.

Par ailleurs, comme Nicolas possède 2 jetons-Souvenir d'Océanie, il est temps pour lui de se servir de son joker-Souvenir de choix. Il le pose devant Manille sur le tableau des souvenirs. Il a maintenant 3 jetons pour l'Océanie, et Véronique doit donner à Nicolas sa clé Océanie. Elle lui revient de droit, puisqu'il plus de souvenirs qu'elle en Océanie.

Et Nicolas continue

Profitant de sa prime, Nicolas va au Caire. Il sait que Véronique a la clé du Caire, Nicolas paye 200 \$ et tente l'aventure: „On vous vole dans un cabaret bondé de Gizeh sur la route des pyramides. Rendez 1 clé.“ Furieux, Nicolas met sa clé Tokyo dans le jackpot.

Si Nicolas n'avait pas eu de clé (ou de souvenir de choix le cas échéant), son tour de jeu aurait instantanément pris fin et il aurait dû poser son pion sur son point de départ, Winnipeg.

Après avoir rendu une clé, Nicolas est toujours au Caire. Il a le droit de lancer un défi à Véronique, qui possède la clé du Caire. Il lui paie les frais de défi: 100 \$. La clé du Caire va se jouer aux dés. C'est celui qui lance le défi qui commence, et chacun jette les dés à tour de rôle. Le premier à faire 7, 11 ou un double (comme au jackpot) gagne la clé. En cas d'égalité, on continue.

Véronique perd le duel et la clé du Caire. Si Nicolas avait perdu, son tour se serait terminé et Véronique l'aurait expulsé en choisissant une des deux destinations portées sur le billet d'avion du haut de la pile.

Le jeu peut ainsi évoluer très vite dans une direction inattendue. Les joueurs doivent bien peser le pour et le contre des différentes possibilités qui leurs sont offertes: lancer des défis, essayer de ramasser toutes les clés qui restent sur le plateau de jeu ou se rendre dans une ville de jeu pour tenter de gagner les clés qui sont dans le jackpot.

Les joueurs expérimentés planifient leurs voyages et gardent une réserve de dollars, de billets d'avion et de jokers-Souvenir de choix pour faire face à toute surprise. Voulez-vous savoir qui va gagner? Jouez donc la fin vous-même, pour voir. Ou bien recommencez à zéro. Rappelez-vous: pour gagner, il suffit de rentrer à sa ville de départ avec la majorité des clés, dès que toutes les clés du plateau de jeu ont été ramassées.

Clé de continent:
appartient à celui qui
a le plus de jetons-
souvenir pour ce continent.

Si on ne peut pas
prendre de clé ou de
joker-Souvenir de choix,
le tour de jeu prend fin
retour au point de départ.

Clé de la ville: le défi
se rend dans la ville
payer 100 \$ au possesseur
de la clé
jouer le premier 7,
11 ou un double.

Défi perdu:
expulsion du lanceur de défi.
Voir „Exil d'un joueur“

7. Annexe: Les cartes Aventure „spéciales”:

La plupart des actions commandées par les cartes Aventure sont claires et nettes. Mais certaines de ces actions demandent une explication:

Echangez vos billets d'avion:

si vous avez des billets d'avion, vous les donnez à l'agent de voyages qui vous les échange contre de nouveaux billets pris à la pile.

Passez-y la journée:

votre tour de jeu est terminé. Vous n'avez pas la possibilité de travailler; si vous êtes dans une ville-clé ou une ville-continentale, vous y restez pour prendre la clé ou le jeton-Souvenir, ou encore lancer un défi à un autre joueur. Au prochain tour, jouez normalement.

Tout le week-end:

votre tour de jeu est terminé. De plus, vous perdez votre prochain tour - y compris les 300 \$ à réclamer au début de chaque tour. Si vous êtes dans une ville continentale, vous restez pour prendre la clé ou le souvenir, ou lancer un défi à un autre joueur.

Changez d'endroit:

changez de place avec un autre joueur de votre choix, en mettant votre pion à la place du sien (et le sien à la vôtre.) Continuez votre tour de jeu selon la nouvelle ville où vous venez d'atterrir. A son prochain tour de jeu, l'autre joueur fera la même chose.

Rentrez!

retournez immédiatement à l'endroit où vous étiez juste avant et poursuivez normalement votre tour de jeu.

Rentrez à la maison!

retournez à votre ville de départ (celle du début de la partie) et poursuivez normalement votre tour de jeu.

Prime de voyage:

vous prenez la clé (ou le droit de lancer un défi à son possesseur), ou bien le souvenir, si vous ne l'avez pas encore (ville continentale). De plus, vous pouvez poser votre pion à **n'importe quel endroit du continent** sur lequel vous vous trouvez, pour y poursuivre votre tour de jeu. Si vous choisissez une ville-clé pour lancer un défi au possesseur de la clé et que vous perdez le duel, vous perdez aussi la prime de voyage.

Prime*

* exactement comme la prime de voyage, mais vous pouvez poser votre pion dans **n'importe quelle ville de n'importe quel continent**: à vous de choisir sur l'ensemble du plateau de jeu.