

***Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.***

***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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).***

***L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**



# Wolfgang Kramer

# HOLIDAY AG

**Le jeu sur les voyages, les actions et les profits !**

Pour 2 à 6 joueurs à partir de 10 ans.



## ***L'idée du jeu***

Le voyage ! Le voyage à la mer, à la montagne, dans les pays lointains, dans les métropoles du monde entier. Qui n'en a jamais rêvé ? Qui ne serait pas prêt à boucler de suite ses valises ? Le voyage est cependant également une affaire commerciale, une concurrence quotidienne de nombreux tour-opérateurs. Vous voilà plongés dans ce milieu de concurrence et d'affaires !

Vous êtes propriétaires d'agences de tourisme et vendez les voyages de cinq tour-opérateurs qui se sont spécialisés dans un des types de vacances suivants : les Alpes, la Méditerranée, les tropiques, les métropoles et les USA. Ces tour-opérateurs sont des sociétés anonymes (AG) dont les actions valent d'autant plus cher que leurs destinations sont complètes.

Comme entrepreneur, vous aussi spéculer volontiers, vous acquérez les actions de ces cinq sociétés et essayez ainsi d'accroître votre capital. Mais quelles actions seront les plus valables en fin de saison ? Vous pouvez influencer les cours grâce à votre réflexion et une bonne tactique, et bien sûr un peu de chance aussi !

## ***But de jeu***

Le but du jeu est d'acquérir le plus d'actions de la société la plus couronnée de succès. Les actions d'une société deviennent d'autant plus précieuses, que sont longues les chaînes de destinations complètement remplies de manière continue. Il faut prévoir et spéculer, où seront les plus longues chaînes : il faudrait acquérir les actions de ces sociétés. La valeur d'une action et le succès des ventes de voyages se trouvent en rapport direct. Ainsi chaque propriétaire d'agence de tourisme essaie de pousser la société dont il possède beaucoup d'actions et de ralentir ou bloquer l'expansion des autres sociétés. Le vainqueur sera le joueur dont les actions auront la plus grande valeur.

## ***Contenu***

- **1 plateau** avec 5 types de vacances populaires et 100 destinations fantastiques. A chaque type de vacances correspond un tour-opérateur sous forme de société anonyme (AG). Pour chaque type de vacances, il y a 20 destinations, numérotées à chaque fois de 1 à 20.
- **104 cartes de vacances** qui correspondent à une vente couronnée de succès des 100 destinations du plateau. En plus de ces 100 cartes, il y a aussi 4 cartes spéciales qui correspondent à des actions particulières.
- **6 cartes d'option** qui permettent d'acquérir des actions supplémentaires.
- **100 valises** pour marquer les destinations vendues sur le plateau.
- **100 jetons** représentent les actions des 5 sociétés. Il y a 20 actions par société.

## ***Distribution des cartes***

- **Les 6 cartes d'option** sont bien reconnaissables à leur dos et sont séparées des cartes de vacances. A 4, 5 et 6 joueurs, chacun reçoit une carte d'option ; lorsque 2 ou 3 joueurs participent, chacun reçoit deux cartes d'option. Les cartes d'option restantes sont remises dans la boîte.
- **Les cartes de vacances** sont mélangées. Chaque joueur reçoit 10 cartes qu'il prend en main et qu'il trie d'après les couleurs et valeurs ainsi que d'après les cartes spéciales. La couleur détermine la société (AG) et donc le type de vacances correspondant. Les cartes sont toutes uniques et représentent les 20 destinations de chaque type de vacances ou société.

## ***Préparation du jeu***

- Les cartes de vacances non distribués dorment une pile cachée à côté du plateau. On retourne de cette pile **8 cartes**, sauf lorsqu'il y a 5 joueurs, où l'on ne retourne que 4 cartes !  
C'est la situation initiale au début de jeu. Ces destinations ont déjà été vendues et sont immédiatement signalées sur le plateau avec des valises. Si des cartes spéciales sont découvertes à cette occasion, elles restent sans effet. Après quoi les cartes découvertes sont réunies face visible et constituent la défausse.
- **Les valises** et **les jetons d'action** sont séparés. Un banquier est désigné pour s'occuper des actions. Les jetons sont séparés par couleur, de telle sorte que chacun puisse voir facilement combien il en reste à acquérir.

## ***Le jeu***

- Le joueur qui a été dans le plus grand nombre des 100 destinations est désigné **premier joueur**.
- Chaque joueur à son tour doit exécuter les **actions suivantes** :
  - 1. Acquérir deux actions ;**
  - 2. Jouer deux cartes de vacances, poser une valise sur les destinations correspondantes et tirer deux nouvelles cartes de la pioche.**Ensuite, c'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

## ***Acquérir des actions***

- Dites simplement les deux actions que vous voulez. Vous pouvez acquérir deux actions d'une société ou une action de deux sociétés différentes.
- Les jetons d'action doivent être disposés visibles devant vous sur la table. Tous les joueurs peuvent ainsi savoir sur quelles sociétés vous spéculez.
- Grâce à la **carte d'option**, vous pouvez acquérir **deux actions supplémentaires**, à votre tour de jeu. C'est particulièrement intéressant, quand les actions d'une société couronnée de succès se font rares. Vous jouez la carte d'options **en plus** de vos actions normales à n'importe quel moment, quand c'est à votre tour de jouer.
- Un tuyau : Concentrez-vous sur l'acquisition d'actions de trois ou au maximum quatre sociétés. Essayez par contre de bloquer le développement de la société qui reste. Pour cela, reportez vous à la section "Formation des chaînes de destinations".
- S'il n'y a plus de jeton d'une société, vous ne pouvez plus acquérir que les jetons des autres sociétés.

## Jouer des cartes de vacances

Le fait de jouer une carte de vacances comportant une destination signifie que celle-ci a été vendue. Les cartes une fois jouées sont défaussées.

- Vous pouvez jouer deux cartes d'une même société ou de deux sociétés différentes.
- Après chaque carte jouée, vous marquez la destination correspondante d'une valise.
- Après avoir joué, vous complétez votre main pour avoir à nouveau 10 cartes. Si la pioche est terminée, les joueurs terminent leur tour sans compléter leur main.
- **Les cartes spéciales** se jouent à la place des cartes de vacances normales. Selon ce que représente la carte, vous pouvez exécuter l'une des deux actions :
  - **Aktientausch – Echange d'action** : Vous pouvez échanger n'importe laquelle de vos actions contre n'importe quelle autre de la banque. Jetez la carte après utilisation.
  - **Werterhöhung – Hausse de l'action** : L'une des 5 sociétés voit son action monter. Le joueur choisit la société et place la carte à côté de la case de cette société. Lors des comptes de fin de partie, la cote de cette société sera augmentée de 1 point.

## Formation des chaînes de destinations

- Chaque valise signale la vente d'une destination. Plusieurs valises à la suite l'une de l'autre forment une chaîne.

**Exemple** : si les destinations [7], [8], [9], [10] et [11] d'un même type de vacances sont signalées avec une valise, cela constitue une chaîne de 5.

- Plus longue est une chaîne, plus les actions de la société ont de valeur, car l'entreprise réussit à vendre ses destinations de manière rationnelle et rentable.

- **La longueur d'une chaîne détermine la valeur des actions** de la société correspondante.

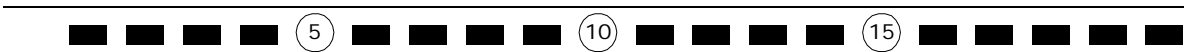
**Exemple** : sur le type de vacances "Rouge" se trouve une chaîne de 6 valises. Les actions de la société "Rouge" ont une valeur de 6. Sur le type de vacances "Vert" se trouve une chaîne de 9 valises. Les actions de la société "Verte" ont donc une valeur de 9.

- Une chaîne doit se composer d'au moins 5 valises ; s'il y en a moins, la valeur de l'action est nulle. Si sur un type de vacances se trouvent plusieurs chaînes, la plus longue est seule prise en compte.

**Exemple** : dans un type de vacances deux chaînes se composent, l'une de [3], [4], [5], [6] et [7] (=5) et l'autre de [12], [13], [14], [15], [16], [17], [18] et [19] (=8). La valeur de l'action est donc de 8.

- **1<sup>er</sup> tuyau** : faites attention en jouant des cartes de vacances à quelle société vous augmentez la valeur. Les poses de destinations d'une société dont vous ne possédez aucune action ne rapportent des profits qu'à vos adversaires.

- **2<sup>ème</sup> tuyau** : vous pouvez bloquer le développement de sociétés si vous conservez certaines cartes déterminées. Celui qui possède par exemple les cartes [5], [10] et [15] d'une société peut bloquer complètement son développement. Dans cette société, le plus grande chaîne possible ne dépassera pas 5 (du 16 au 20).

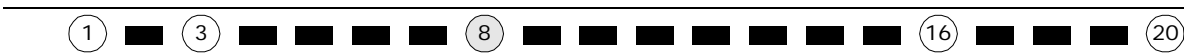


## Le grand coup

- Un joueur peut réaliser le "**grand coup**", s'il forme une chaîne de 10 valises ou plus en posant une carte de vacances.

Dans l'exemple ci-dessous, en jouant la carte 8 vous pouvez former une chaîne de 12 destinations.

- Un bonus spécial de 10 points est attribué au joueur qui réalise ce "**grand coup**".



## Fin de la partie

- Après le "**grand coup**", tous les joueurs qui n'ont pas encore joué lors de ce tour prennent encore deux actions et peuvent éventuellement jouer leur carte d'option. Tous les joueurs devraient alors posséder autant d'actions. Lors de ce tour spécial, les joueurs ne jouent pas de carte de vacances. Les joueurs qui n'auront pas joué leur carte d'option ont évidemment un peu moins d'actions. Les cartes d'option non jouées n'ont aucune valeur lors du décompte final.
- **Tour final** : tous les joueurs peuvent (sans y être cependant obligé) jouer **une** dernière carte de vacances et poser une valise sur la destination correspondante. Si d'autres chaînes de 10 valises ou plus sont formées lors de ce tour, elles ne rapportent cependant aucun bonus particulier. Lors du tour final, aucune action ne peut plus être acquise.
- **Tuyau** : Réfléchissez bien si et où vous jouez cette dernière carte de vacances ! Qui possède combien d'actions et où ? Un peu de calcul mental ne peut pas nuire, si vous ne voulez offrir trop de points à vos adversaires.
- **Cas particulier** : si tous les joueurs n'ont plus que 4 cartes en main sans qu'aucun grand coup n'ait encore été réalisé, le jeu s'arrête immédiatement.

## Décompte final

Seule la chaîne la plus longue détermine la valeur d'une société. Une chaîne de 1 à 4 valises vaut zéro. Sinon la valeur d'une société correspond à la taille de sa plus grande chaîne de valises. Cette valeur peut être accrue de 1 point ou même parfois 2 points si une ou les deux cartes spéciales d'augmentation y ont été posées. On détermine ainsi les valeurs des 5 sociétés.

Pour chaque société, les joueurs multiplient la valeur de la société par le nombre d'actions qu'ils en possèdent.

Le joueur qui a réalisé le **grand coup** bénéficie d'un bonus spécial de **10 points**.

Tous ces points sont additionnés par les joueurs et le vainqueur est celui qui obtient le score le plus élevé.

## Exemple

Dans l'exemple ci-dessous, c'est le deuxième joueur qui a gagné

Société	Valeur de l'action	1 <sup>er</sup> joueur Actions / Points	2 <sup>ème</sup> joueur Actions / Points	3 <sup>ème</sup> joueur Actions / Points
Jaune	–	1 / –	0 / –	2 / –
Rouge	8	5 / <b>40</b>	0 / –	8 / <b>64</b>
Bleue	12	2 / <b>24</b>	10 / <b>120</b>	3 / <b>36</b>
Verte	6	6 / <b>36</b>	5 / <b>30</b>	4 / <b>24</b>
Rose	9+1	5 / <b>50</b>	3 / <b>30</b>	3 / <b>30</b>
<b>Grand coup</b>			<b>10</b>	
		<b>150</b>	<b><u>190</u></b>	<b>154</b>

### Autres jeux de Wolfgang Kramer chez F.X. Schmid

- AUF ACHSE
- IM 7. HIMMEL
- NEW YORK - NEW YORK

© 1990 F.X. Schmid  
D-8210 Prien  
Made in West Germany  
**No. 71219.1**