

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)



# sakKodo

Partez aux 4 coins du monde !

## Règle du jeu



**Winning Moves**  
France



# VOYAGEZ ET DÉCOUVREZ LE MONDE...



Noms géographiques cités dans les cartes du jeu



# SOMMAIRE

<b>I - BUT DU JEU</b> .....	<b>page 5</b>
<b>II - PREPARATION DU JEU</b> .....	<b>page 5</b>
<b>III - LE SAC A DOS ET LES CARTES SAKODO</b> .....	<b>page 5</b>
<b>IV - DEROULEMENT DE LA PARTIE</b> .....	<b>page 6</b>
1. LE DEPART	
2. COMMENT JOUER SUR LE PARCOURS ?	
3. LE DEPLACEMENT	
3. a LE PRINCIPE	
3. b LE STOP	
3. c L'AVION ET LES AEROPORTS	
4. LES CARTES SAKODO	
5. LES CASES DU PARCOURS	
6. LE CAS DU JOUEUR FAUCHE	
<b>V - LA FIN DE LA PARTIE</b> .....	<b>page 12</b>
<b>VI - LES BONNES ASTUCES</b> .....	<b>page 12</b>

La boîte du jeu comprend :

- un plateau de jeu,
- 6 pions,
- un dé,
- des billets de banque (500 €, 200 €, 100 €, 50 €, 10 €),
- 20 billets d'avion,
- 6 sacs à dos et 90 cartes Sakodo (passeport, guide, appareil photo, boussole, duvet, pharmacie)
- des cartes job, chance, courrier, souvenir, reportage et aventure ( 25 de chaque ),
- la règle du jeu

## I - BUT DU JEU

Arriver le premier sur la case aéroport d'arrivée avec 6 cartes : 2 souvenirs, 2 reportages et 2 aventures.

## II - PREPARATION DU JEU

Installer dans la boîte les billets de banque, les billets d'avion, les cartes Sakodo, les cartes souvenir, reportage et aventure, et installer sur le plateau les cartes job, chance et courrier.

Chacun choisit un pion qu'il pose sur la case " Aéroport de départ ".

Chaque joueur reçoit un sac à dos, 4 cartes Sakodo et 4 cartes job.

Chaque joueur lit ses cartes job. Il les convertit en argent, billet d'avion ou cartes Sakodo, selon les instructions de la carte et les remet sous le paquet.

Puis il achète son billet d'avion en lançant le dé.

Prix du billet : 1=100 € , 2=200 € , etc...

Tous les joueurs lancent le dé. Celui qui a fait le plus grand nombre commence. La partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. L'un des joueurs se charge de la banque.

## III - LE SAC A DOS ET LES CARTES SAKODO

Les cartes Sakodo sont les 6 cartes qui remplissent le sac à dos : passeport, guide, appareil photo, boussole, duvet et pharmacie.

Il faut gérer son sac à dos : tout au long de la partie, les cartes Sakodo se gagnent ou se perdent. Elles sont indispensables pour gagner les cartes souvenir, reportage et aventure. Seul le passeport est obligatoire pour avancer.

## A quoi servent les cartes Sakodo ?

### LE PASSEPORT

Obligatoire pour avancer.



### LE GUIDE

A donner pour tirer une carte souvenir.



### L'APPAREIL PHOTO

A donner pour gagner une carte reportage.



### LA BOUSSE, LE DUVET ET LA PHARMACIE



Il faut avoir les 3 avant de tirer une carte aventure.

## IV - DEROULEMENT DE LA PARTIE

### ① LE DEPART

Chaque joueur peut soit compléter son sac à dos, soit partir tout de suite.

- Pour compléter son sac à dos : à son tour de jouer, le joueur lance le dé, tire le nombre de cartes Sakodo correspondantes et en garde une seule. Les cartes Sakodo peuvent être accumulées, sauf le passeport.

- Pour partir : le joueur donne un billet d'avion.

Il se place sur le 1er aéroport et joue son premier tour.

**Un joueur sans passeport ne peut pas partir.**

### ② COMMENT JOUER SUR LE PARCOURS ?

À chaque tour, le joueur :

- se déplace et paie son déplacement,
- tire les cartes Sakodo s'il est sur une case chance, courrier ou sur un aéroport.
- puis il joue la case sur laquelle il est arrivé.

### ③ LE DEPLACEMENT

#### 3. a LE PRINCIPE

##### PAS DE DÉ POUR AVANCER

Le joueur choisit la case sur laquelle il se place en avançant de 1 à 6 cases, sans lancer le dé, et paie son déplacement selon le barème indiqué sur le plateau.

1 case=0 €, 2 cases=20 €, 3 cases=50 €, 4 cases=100 €, 5 cases=200 €, 6 cases=400 €.

Plusieurs joueurs peuvent être sur la même case.

#### 3. b LE STOP

Un joueur arrive sur une case où il y a déjà un autre joueur.

- soit il s'arrête et il joue normalement la case,
- soit il décide de prendre l'autre joueur en stop.

Dans ce cas, il ne joue pas la case, il rejoue aussitôt et emmène l'autre joueur avec lui.

En plus, il choisit une carte Sakodo dans le sac à dos du joueur emmené. Ainsi, le joueur emmené en stop, pour remercier d'avoir avancé gratuitement, ouvre son sac à dos à celui qui l'a emmené !

**• Comment calculer le déplacement d'un joueur qui emmène un autre joueur en stop ?**

*Ex : un joueur avance de 3 cases tout seul, puis de 2 cases avec un joueur emmené en stop.*



Il paie 50 € pour 3 cases + 20 € pour 2 cases, soit 70 €.  
Alors qu'il aurait payé 200 € pour avancer de 5 cases.  
**C'est l'avantage du stop : il a payé son déplacement moins cher, et en plus, il a gagné une carte Sakodo.**

Les joueurs qui sont emmenés en stop ne paient pas leur déplacement et ne jouent pas la case sur laquelle ils sont arrivés. Ils joueront normalement à leur tour.

- Un joueur peut emmener plusieurs joueurs en stop pendant un même tour.
- Un joueur ne peut pas emmener en stop un même joueur plus de 3 fois à la suite.
- Si un joueur tire une carte qui lui demande de se redéplacer dans le même tour (ex : il doit avancer de trois cases, rejouer, ...), il emmène avec lui les joueurs qu'il a emmenés en stop.

### 3. c L'AVION ET LES AEROPORTS

En arrivant sur un aéroport, le joueur paie son déplacement, puis lance le dé pour compléter son sac à dos, il peut alors acheter un billet d'avion en lançant le dé.

Prix du billet : 1 = 100 €, 2=200 €, etc.

**Au tour suivant, il peut au choix :**

- avancer normalement,
- rester sur place pour compléter son sac à dos,
- prendre l'avion et jouer son tour.

Pour **prendre l'avion** : il donne un billet d'avion à la banque, avance ou recule d'un aéroport. Il joue alors normalement son tour.

### ④ LES CARTES SAKODO

#### **Comment gagner des cartes Sakodo ?**

- Soit sur les cases chance, courrier et sur les aéroports : le joueur lance le dé, tire le nombre de cartes Sakodo correspondant au chiffre indiqué par le dé, en garde une seule et rejette les autres.
- Soit en emmenant un autre joueur en stop, il choisit une carte Sakodo dans le sac à dos du joueur emmené.

Toutes les cartes Sakodo peuvent être accumulées, revendues ou échangées sauf le passeport.  
Si un joueur tire un passeport alors qu'il en a déjà un, il le rejette.

#### **Si un joueur n'a plus de passeport ?**

- Il doit immédiatement reculer et se placer sur l'aéroport précédent.
- Au tour suivant, il doit rester sur place : il lance le dé pour tirer des cartes Sakodo. Il restera jusqu'à ce qu'il tire un passeport.
- Au 3ème tour sans passeport, il peut soit payer 500 € pour avoir un passeport, soit continuer à lancer le dé.

**Un joueur sans passeport ne peut pas être déplacé, ni par un joueur ni par une carte.**

### ⑤ LES CASES DU PARCOURS

- Cases souvenir, reportage, aventure



Ces cases permettent d'obtenir les cartes indispensables pour gagner la partie (2 de chaque).

- Souvenir : ce sont les souvenirs de voyage, les curiosités locales ... Pour gagner la carte, donner 1 guide et payer.

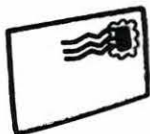
- Reportage : ce sont les photos, les notes de voyage, le carnet de bord. Pour gagner la carte, donner 1 appareil photo.
- Aventure : ce sont les péripéties vécues, les moments les plus palpitants ! Avant de tirer la carte, il faut avoir 1 boussole, 1 duvet et 1 pharmacie. Puis, suivre les instructions de la carte.

#### • Cases job



Les cartes job permettent de gagner de l'argent.

#### • Cases courrier et chance



- Les cartes courrier donnent des nouvelles de la famille ou des autres joueurs. Certaines permettent des attaques entre les joueurs : déplacements inattendus, pertes de cartes...
- Les cartes chance sont les aléas du voyage.

#### • Case aéroport (voir § 3.c l'avion et les aéroports)



- Un joueur tire une carte qui lui demande de se redéplacer ? Il ne joue pas la case sur laquelle il arrive.
- Sur les cases aéroport, chance et courrier, le joueur peut compléter son sac à dos.

### ⑥ LE CAS DU JOUEUR FAUCHE

Vous êtes fauché ? Vous n'avez plus d'argent ?  
Deux solutions pour vous dépanner :

#### • Job-Assistance

A son tour de jouer, un joueur peut reculer et se placer sur la case job précédente. Il ne paie pas son déplacement et tire une carte job.

#### • Les ventes aux enchères

Un joueur peut vendre aux enchères à tout moment un ou plusieurs de ses biens : souvenirs, billets d'avion ou cartes Sakodo (sauf le passeport). Il le propose d'abord aux autres joueurs à son prix de revente, le plus offrant l'achète. Si personne n'est intéressé, la banque lui reprend au prix de revente (voir tableau ci-dessous).

Éléments	Prix de revente
Carte souvenir	La moitié du prix d'achat
Billet d'avion	250 €
Guide	10 €
Appareil photo	200 €
Boussole	30 €
Duvet	100 €
Pharmacie	50 €
Passeport	Pas de revente possible



## V - LA FIN DE LA PARTIE

Le gagnant est celui qui arrive le premier sur l'aéroport d'arrivée en rapportant dans ses bagages au moins 2 souvenirs, 2 reportages et 2 aventures.

Si deux joueurs arrivent en stop, le gagnant est celui qui a le plus de souvenirs, de reportages et d'aventures. Si deux joueurs sont ex-æquo, le gagnant est celui qui a le plus d'argent.

## VI - LES BONNES ASTUCES

Pour gagner, soyez astucieux tout au long de la partie !  
Voici quelques bons trucs :

**Pour gagner de l'argent :** vendre aux enchères des souvenirs, des cartes Sakodo (sauf le passeport) ou des billets d'avion, s'arrêter sur une case job ou utiliser job-assistance.

**Pour reculer :** utiliser job-assistance ou prendre l'avion.

**Pour embêter un joueur :** le prendre en stop ou tirer une carte courrier.

**Pour payer un déplacement moins cher :** prendre un joueur en stop.

**Pour gagner des cartes Sakodo :** s'arrêter sur une case chance, courrier ou sur un aéroport, ou alors emmener un joueur en stop.

### Mémo : pour gagner les cartes souvenir, reportage et aventure

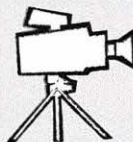
#### **Souvenir :**

*Pour gagner la carte,  
donner 1 guide et payer*



#### **Reportage :**

*Pour gagner la carte,  
donner 1 appareil photo.*



#### **Aventure :**

*Avant de tirer la carte,  
il faut avoir 1 boussole,  
1 duvet et 1 pharmacie.*



*Puis suivre les instructions de la carte.*



# LE JEU DU **ROUTARD**

## RÈGLE DU JEU SOMMAIRE

### I. PRINCIPE DU JEU

page 2

1. BUT DU JEU
2. DÉROULEMENT DU JEU
3. PRÉPARATION DU JEU
4. DESCRIPTION DES CARTES

### II. PREMIÈRE ÉTAPE : "LA PRÉPARATION DU SAC" page 3

### III. DEUXIÈME ÉTAPE : "LE VOYAGE" page 4

1. À CHAQUE TOUR : 3 ACTIONS
2. LES CHÈQUES HÔTEL
3. LES CASES DU PARCOURS
4. LE DÉPLACEMENT EN STOP

### IV. ROUTARD ASSISTANCE page 6

1. SAC À DOS ASSISTANCE / L'AMENDE
2. LE CAS DU JOUEUR FAUCHÉ  
(Job Assistance et ventes aux enchères)
3. HÔTEL ASSISTANCE  
(si un joueur n'a pas assez de chèques hôtel)

### V. LA FIN DE LA PARTIE page 8

### VI. VARIANTES page 8

1. NOMBRE DE CARTES À RAPPORTER
2. PARTIE "EXPRESS"



## I. PRINCIPE DU JEU

### 1. BUT DU JEU

Arriver le premier sur la case aéroport d'arrivée avec 6 cartes : 2 achats, 2 aventures et 2 reportages.

### 2. DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se joue en deux temps :

- avant de partir... préparez votre sac !
- quand vous êtes prêt... partez en voyage !

### 3. PRÉPARATION DU JEU

• Installer *autour* du plateau :

les billets de banque, les billets d'avion, les chèques hôtel, les cartes achat, reportage et aventure.

• Installer *sur* le plateau :

les cartes hébergement, job, chance et poste restante.

• Chaque joueur pose devant lui une plaque "votre sac à dos", une fiche "préparez votre sac" et une fiche "mémo".

• Chacun choisit un pion qu'il pose sur la case "préparez votre sac".

• Tous les joueurs lancent le dé. Celui qui a fait le plus grand nombre commence. La partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. L'un des joueurs se charge de la banque.

### 4. DESCRIPTION DES CARTES

#### • LES CARTES HÉBERGEMENT

Elles déterminent, à chaque tour, l'endroit où le joueur se loge et le prix qu'il doit payer.

#### • LES CARTES JOB €, CHANCE 🎲, POSTE RESTANTE ✉

**JOB** : elles permettent au joueur de gagner de l'argent en faisant des petits boulots.

**CHANCE** : ce sont les événements, sympas ou pas... mais en tout cas incontournables en voyage.

**POSTE RESTANTE** : c'est le courrier qui vous est envoyé en "poste restante" sur le lieu de votre voyage et qui vous apporte des nouvelles de la famille... mais aussi des autres joueurs.

#### • LES CARTES ACHAT 📦, REPORTAGE 📷, AVENTURE 🚗

**ACHAT** : ce sont les souvenirs de voyage, les curiosités locales, que l'on rapporte pour sa famille, pour ses amis ou pour soi-même.

**REPORTAGE** : ce sont les photos, les notes de voyage, le carnet de bord.

**AVENTURE** : ce sont les péripéties vécues, qui font les meilleurs souvenirs !



## II. PREMIÈRE ÉTAPE : "LA PRÉPARATION DU SAC"

Cette étape permet à chaque joueur de préparer son sac à dos et d'accumuler de l'argent de poche ainsi que tous les éléments nécessaires pour partir en voyage.

Elle se joue avec le dé et la fiche "préparez votre sac".

- Au 1<sup>er</sup> tour, chaque joueur doit obligatoirement gagner de l'argent de poche : il lance le dé, regarde sa fiche et reçoit l'argent de poche correspondant (ex. si le dé indique 4, le joueur reçoit 600 €).
- Aux tours suivants, chaque joueur choisit sur sa fiche la ligne qu'il souhaite jouer (argent de poche, formalités, guide du routard, équipement, appareil photo, billet d'avion, chèques hôtel) et l'annonce à voix haute. Il lance le dé : le nombre indiqué détermine ce qu'il doit faire.

• L'argent de poche peut être joué plusieurs fois. De même, chacun des éléments peut être acheté en plusieurs exemplaires avant de partir, car ils pourront être perdus au cours du voyage et rachetés... mais à d'autres conditions.

ATTENTION ! Si un joueur n'a pas suffisamment d'argent pour acheter ce qui lui est proposé, il passe son tour.

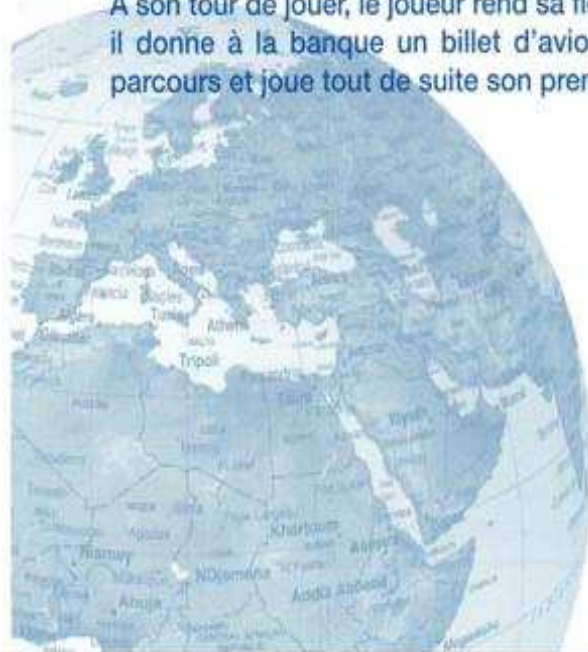
### POUR PARTIR, IL FAUT AU MINIMUM :

- les 4 éléments du sac à dos (formalités, guide du routard, équipement, appareil photo)
- un billet d'avion, 10 chèques hôtel, 1 500 €.

Chaque joueur décide de partir *quand il le veut* (avec le minimum nécessaire, bien sûr !)

### PRÊT À PARTIR ?

À son tour de jouer, le joueur rend sa fiche "préparez votre sac", et prend l'avion : il donne à la banque un billet d'avion, place son pion sur le 1<sup>er</sup> aéroport du parcours et joue tout de suite son premier tour.



### III. DEUXIÈME ÉTAPE : "LE VOYAGE"

Cette étape se joue *sans le dé* (sauf dans le cas du stop et de certaines cartes).

#### 1. À CHAQUE TOUR : 3 ACTIONS

À chaque tour, le joueur paie son déplacement et son hébergement... puis joue la case sur laquelle il est arrivé.

##### • LE JOUEUR PAIE SON DÉPLACEMENT :

il se place directement, *sans lancer le dé*, sur la case de son choix, en avançant de 1 à 6 cases et paie son déplacement selon le barème suivant :

1 case = 0€,      2 cases = 20€,      3 cases = 50€,  
4 cases = 100€,      5 cases = 200€,      6 cases = 400€.

Deux ou plusieurs joueurs peuvent être sur la même case : c'est *le stop* (voir § III-4).

Un joueur peut avancer plus vite en prenant l'avion (voir § III-3).

##### • LE JOUEUR PAIE SON HÉBERGEMENT :

il tire une carte hébergement et paie le montant indiqué en chèques hôtel.

• **LE JOUEUR JOUE LA CASE** sur laquelle il est arrivé (voir § III-3).

#### 2. LES CHÈQUES HÔTEL

Ils servent à payer les cartes hébergement à chaque tour.

Les chèques hôtel s'achètent uniquement *en arrivant sur les cases chance et poste restante* : 20€ l'unité.

Si un joueur n'a pas assez de chèques hôtel : voir Hôtel Assistance § IV-3.

#### 3. LES CASES DU PARCOURS





• Quand un joueur s'arrête sur une case, il tire obligatoirement la carte correspondante et suit les instructions données.

• Si un joueur n'a pas assez d'argent pour jouer une carte : voir § IV-2, le cas du joueur fauché.

• Si un joueur est redéplacé dans le même tour par une carte, il ne joue pas la case sur laquelle il arrive.

##### • CASES ACHAT , REPORTAGE , AVENTURE

Ces cases permettent d'obtenir les cartes indispensables pour gagner la partie (2 de chaque). Le joueur pose en évidence devant lui les cartes qu'il a gagnées. Pour gagner ces cartes, certains éléments du sac à dos sont indispensables :

POUR GAGNER CES CARTES	IL VOUS FAUT
ACHAT 	GUIDE DU ROUTARD 
REPORTAGE 	APPAREIL PHOTO 
AVENTURE 	ÉQUIPEMENT 



Si vous perdez un de ces éléments, voir § IV-1.

#### Comment jouer ces cases ?

- Case achat : le joueur tire une carte achat, paie le prix indiqué et la garde.
- Case reportage : le joueur tire une carte reportage, la lit et la garde.
- Case aventure : le joueur tire la carte, la lit, lance le dé et suit les instructions.

#### • CASES JOB€, CHANCE ET POSTE RESTANTE

Le joueur tire la carte correspondante et suit les instructions.

#### • CASE AÉROPORT

Le joueur qui arrive sur une case aéroport, paie son déplacement et tire une carte hébergement.

*Au tour suivant, il peut prendre l'avion.* Dans ce cas, il donne un billet d'avion à la banque et se place sur l'aéroport suivant. Il tire alors une carte hébergement.

**Attention !** Si entre temps un joueur l'a rejoint sur la case aéroport, il devra l'emmener en stop (voir § III-4, le stop) et ne pourra donc pas prendre l'avion.

Sur les aéroports, il est possible d'acheter :

- un billet d'avion au prix indiqué sur la case,
- un ou plusieurs éléments de son sac à dos : formalités (200€), guide du routard (20€), équipement (300€), appareil photo (400€).

## 4. LE DÉPLACEMENT EN STOP se joue avec le dé !

### • LE PRINCIPE DU STOP :

*Le 1<sup>er</sup> joueur arrivé sur une case emmène en stop tous les joueurs qui l'ont rejoint. Il lance le dé, déplace les pions et paie son déplacement.*

Ex : le joueur **B** arrive sur une case où se trouve le joueur **A**. **B** pose son pion sur celui de **A** et joue son tour normalement. Lorsque **A** doit jouer, il emmène **B** en stop : **A** lance le dé, il avance les 2 pions du nombre de cases indiqué par le dé et paie son déplacement. Puis **A** tire une carte hébergement et la paie ; enfin, il joue la case sur laquelle ils sont arrivés.

Ainsi, **B** a bénéficié d'un déplacement gratuit et a obligé **A** à se déplacer sur une case choisie au hasard du dé. Quand viendra son tour, **B** jouera normalement.

> Les joueurs qui sont emmenés en stop ne règlent ni déplacement, ni hébergement. Ils joueront normalement à leur tour.

> Le joueur qui emmène en stop se trouve forcément au bas de la pile de pions, en contact direct avec le plateau. Si un joueur se trouve au milieu ou au-dessus de la pile, quand il doit jouer, il repart seul.



### LES CAS PARTICULIERS DU STOP :

- Un joueur est redéplacé par une carte *dans le même tour* (ex : il doit avancer de trois cases, rejouer, ...) : s'il a emmené des joueurs en stop, il les emmène avec lui.

- Pas d'avion pour le joueur rejoint sur une case aéroport.

Ex : A, placé sur un aéroport, est rejoint par B : à son tour de jouer, A ne pourra pas prendre l'avion et devra emmener B en stop. Il avancera en lançant le dé.

- Un joueur arrive en stop - avec le dé - sur une case qu'il n'a pas le droit de jouer (ex : une case reportage alors qu'il n'a pas d'appareil photo, une case aventure alors qu'il n'a pas d'équipement...). Dans ce cas, il n'est pas obligé de jouer la case. S'il la joue, il peut avoir une amende (voir § IV-1).

- Priorité à la carte.

Ex : un joueur a tiré une carte qui lui donne une instruction à suivre *pour le tour suivant* (passer un tour, avancer d'une case...). Pendant ce tour, il peut quand même être emmené en stop. Mais à son tour de jouer, s'il doit emmener un autre joueur en stop, exceptionnellement, il ne lancera pas le dé : il l'emmènera en suivant l'instruction donnée par la carte.

- Pas de stop sur la case "aéroport d'arrivée" (voir § V).

## IV. ROUTARD ASSISTANCE

Vous vous trouvez en situation difficile : il vous manque un élément de votre sac à dos, vous n'avez plus d'argent ou pas de chèques hôtel... Pour tous ces cas, Routard Assistance vous trouve une solution !

### 1. SAC A DOS ASSISTANCE / L'AMENDE

Les éléments du sac à dos sont utiles tout au long de la partie. Si vous les perdez, Routard Assistance vous permet d'en racheter pendant votre voyage, aux conditions suivantes :

ÉLÉMENTS	ET SI VOUS LES PERDIEZ ?	CONDITIONS DE RACHAT
<b>FORMALITÉS</b> 	Sans formalités, vous ne pouvez plus avancer. Placez-vous sur l'aéroport précédent.	200 € sur l'aéroport où vous avez été déplacé.
<b>GUIDE DU ROUTARD</b> 	Sans guide, vous n'avez plus les bonnes adresses, vous payez vos hébergements et vos achats (carte achat) 2 fois le prix indiqué.	20 € sur un prochain aéroport.
<b>ÉQUIPEMENT</b> 	Sans équipement, vous ne pouvez pas gagner de carte aventure.	300 € sur un prochain aéroport.
<b>APPAREIL PHOTO</b> 	Sans appareil photo, vous ne pouvez pas gagner de carte reportage.	400 € sur un prochain aéroport.



> Si un joueur perd un élément de son sac à dos et qu'il n'en a plus besoin pour finir la partie, il n'est pas obligé de le racheter.



### L'AMENDE :

Si un joueur A joue une carte sans en avoir le droit (ex. gagne une carte reportage sans appareil photo) et qu'un joueur B s'en rend compte avant que A n'ait rejoué au tour suivant, A - en infraction - paie une amende de 500 € à B.

## 2. LE CAS DU JOUEUR FAUCHÉ : Job Assistance et ventes aux enchères

Un joueur est fauché s'il n'a plus d'argent pour régler ses frais.

Dans ce cas, 2 possibilités :

- **JOB ASSISTANCE** : à son tour de jouer, le joueur se place sur la case job précédente. Il paie son hébergement et tire une carte job. Au tour suivant, il rejouera normalement.
- **LES VENTES AUX ENCHÈRES** : un joueur peut vendre aux enchères à tout moment un ou plusieurs de ses biens - cartes achat, billets d'avion, chèques hôtel ou éléments du sac à dos (sauf les formalités). Il le propose d'abord aux autres joueurs à son prix de revente, le plus offrant l'achète. Si personne n'est intéressé, la banque lui reprend au prix de revente (voir tableau ci-dessous).

ÉLÉMENTS	PRIX DE REVENTE
FORMALITÉS	Pas de revente possible
GUIDE DU ROUTARD	10 €
ÉQUIPEMENT	150 €
APPAREIL PHOTO	200 €
BILLET D'AVION	250 €
CHÈQUE HÔTEL	10€ l'unité
CARTE ACHAT	La moitié du prix d'achat

## 3. HÔTEL ASSISTANCE : si un joueur n'a pas assez de chèques hôtel

Si un joueur n'a pas assez de chèques hôtel dans son jeu pour payer la carte hébergement qu'il vient de tirer : il recule et se place directement sur la case chance ou poste restante la plus proche (même s'il se trouve déjà sur une de ces deux cases), il achète des chèques hôtel et paie son hébergement. Il ne joue pas la case sur laquelle il est arrivé.



## V. LA FIN DE LA PARTIE

- Le gagnant est celui qui arrive le premier sur la case "aéroport d'arrivée" en rapportant dans ses bagages au moins 2 cartes achat, 2 cartes aventure, 2 cartes reportage.
  - Si deux joueurs arrivent en stop : ils s'arrêtent sur la case aéroport d'arrivée dès qu'ils l'ont atteinte (même si le dé indique un nombre plus grand).
  - Si deux joueurs sont ex-æquo, le gagnant est celui qui a le plus d'argent.
  - Si un joueur arrive à l'aéroport d'arrivée, sans avoir gagné toutes ses cartes : c'est le seul cas où il est possible d'utiliser un billet d'avion pour *reculer* jusqu'à l'aéroport précédent.
- Attention :** la règle du stop *ne s'applique pas sur l'aéroport d'arrivée*. Un joueur qui est rejoint par un autre joueur sur cette case a le droit de prendre l'avion pour reculer jusqu'à l'aéroport précédent.

## VI. VARIANTES

### 1. NOMBRE DE CARTES À RAPPORTER

Il est possible de décider en début de partie de faire varier le nombre minimum de cartes à rapporter. Par ex :

- dans le cas d'une partie à 2 joueurs : 9 cartes (3 achats, 3 reportages et 3 aventures),
- dans le cas d'une partie à 6 joueurs : 3 cartes (1 achat, 1 reportage, 1 aventure).

### 2. PARTIE "EXPRESS"

Une partie peut être jouée sans la première étape "la préparation du sac", en démarrant directement "le voyage".

Dans ce cas, tous les joueurs reçoivent :

- une plaque sac à dos et ses 4 éléments (formalités, guide du routard, équipement, appareil photo),
- 1 billet d'avion, 1800€ et 10 chèques hôtel.

La partie peut commencer !

Le 1<sup>er</sup> joueur prend l'avion : il donne son billet d'avion, place son pion sur le 1<sup>er</sup> aéroport et joue tout de suite son 1<sup>er</sup> tour.



#### LA BOÎTE DU JEU COMPREND :

- un plateau de jeu,
- 6 pions,
- un dé,
- billets de banque (500€, 200€, 100€, 50€, 10€),
- chèques hôtel,
- billets d'avion,
- 6 fiches "préparez votre sac",
- 6 fiches "formalités", "guide du routard", "équipement", "appareil photo",
- cartes job, chance, poste restante, achat, reportage et aventure (25 de chaque),
- cartes hébergement (45),
- 6 cartes mémo.
- la règle du jeu

Conception et création du jeu : Cécile Balaj et Isabelle Privé • Jeu sous licence de C. Balaj et I. Privé avec l'autorisation de Ph. Gloaguen  
Création graphique du jeu : Marc Etienne - OXO Design Management • Illustration des cartes : Alain Bouldouyre • Pour le Guide du Routard : Carine Isambert



LE JEU DU

# routard

**VOYAGEZ ET DÉCOUVREZ LE MONDE...**



*Noms géographiques cités dans les cartes du jeu*

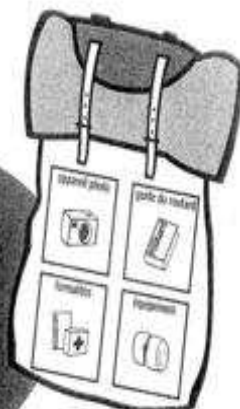


# PRÉPAREZ VOTRE SAC !





- Au 1<sup>er</sup> tour, vous jouez obligatoirement la ligne "argent de poche".
- Vous avez joué et vous n'avez pas assez d'argent pour payer : passez votre tour !

## POUR PARTIR, IL VOUS FAUT AU MINIMUM :

- votre sac à dos complet (formalités, guide du routard, équipement, appareil photo),
- 1 billet d'avion, 10 chèques hôtel,
- 1500 €.



À VOTRE TOUR,  
ANNONCEZ VOTRE CHOIX  
PUIS LANCEZ LE DÉ !

BILLETS	ARGENT DE POCHE	Recevez 400 €.	Recevez 600 €.		Recevez 800 €.	
	CHÈQUE HÔTEL	Recevez 5 chèques hôtel.		Recevez 10 chèques hôtel.		
BILLET D'AVION	Tarif réduit ! Prix du billet : 200 €.	Voyage en vol charter Prix du billet : 400 €.		Voyage en classe économique Prix du billet : 500 €.	Voyage en 1 <sup>re</sup> classe Prix du billet : 700 €.	
ÉLÉMENTS DU SAC À DOS	FORMALITÉS	 Vous êtes attaché à l'ambassade. Vous obtenez vos formalités directement. Vous ne les payez pas.	Vous faites les démarches nécessaires. Payez 200 € et recevez la carte formalités.		L'attente est longue. Vous chargez un émissaire de s'occuper de vos papiers. Payez 300 € et recevez la carte formalités.	Bonne nouvelle ! Vous n'avez pas besoin de visa. Prenez une carte formalités et rejouez.
	GUIDE DU ROUTARD	 Votre libraire est en rupture de stock. Pas de guide !	Indispensable avant de partir ! Vous achetez votre guide de routard. Payez 10 €.		Promo ! Pour 10 €, vous obtenez 2 guides du routard.	Cadeau ! Le guide du routard vous est offert. Prenez une carte guide du routard et rejouez.
	ÉQUIPEMENT	 Vous êtes sponsorisé et votre équipement vous est offert. Prenez une carte équipement et rejouez.	Soldes ! Votre équipement est à moitié prix. Payez 150 €.	Vous achetez votre équipement 300 €.	Un ami vous prête son matériel. Votre voisin de droite vous donne une carte équipement. S'il n'en a pas, rejouez.	Pas de temps à perdre ! Vous achetez à la fois votre équipement et votre appareil photo. Payez 700 €.
	APPAREIL PHOTO	 Vous achetez votre appareil photo 400 €.	Vous achetez votre appareil photo d'occasion 150 €.	Promotion ! Achat d'un appareil photo : 250 €.	Gagné ! Votre appareil photo vous est offert. Prenez une carte appareil photo et rejouez.	Vous craquez pour l'appareil photo de vos rêves. Payez 600 €.
	ARGENT DE POCHE	Recevez 400 €.	Recevez 600 €.		Recevez 800 €.	

## PRÊT À PARTIR ?...

À votre tour de jouer, rendez cette fiche et envollez-vous : donnez un billet d'avion et placez-vous sur le 1<sup>er</sup> aéroport du parcours. Jouez directement votre 1<sup>er</sup> tour.