

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



VLAADA CHVATIL TRAVEL BLOG

Certains aiment voyager. D'autres aiment lire sur les voyages. Le projet Boundless [sans frontières] est un magazine Internet conçu pour réunir ces personnes.

En tant que globe-trotter pour le projet Boundless, votre travail est de visiter de nouveaux endroits et d'écrire sur eux. Pour couvrir vos dépenses, vous recevez des revenus modestes, modestes parce que le projet est toujours au stade expérimental, comptant sur des subventions gouvernementales et des donations de l'industrie du tourisme.

Beaucoup de vos revenus seront dépensés pendant le voyage mais ce que vous pourrez épargner sera à vous. En tant que globe-trotter, vous ne cherchez pas à devenir riche, mais peut-être que si vous épargnez suffisamment, vous pourrez finalement effectuer le voyage de vos rêves.

VOTRE PREMIERE PARTIE

Pour jouer, vous devez d'abord décider si vous utilisez le plan de l'Europe ou le plan des Etats-Unis. Une fois que vous avez choisi votre plan, préparez la partie comme indiqué page 2.

La partie se compose de sept manches : Trois phases avec deux manches chacune, plus une manche finale. Les règles ne changent pas beaucoup d'une phase à la suivante, ainsi vous pouvez apprendre en jouant. **Dès que vous avez lu les règles pour les deux premières manches, vous pouvez commencer à jouer.** Après la manche 2, vous pouvez lire et expliquer les règles pour la phase II. Après la manche 4, vous pouvez lire et expliquer les règles pour la phase III. Après la manche 6, vous pouvez lire et expliquer les règles pour la manche finale.

Le joueur avec le plus d'argent à la fin de la partie est le gagnant.

Vous pouvez choisir le plan que vous connaissez le mieux, mais ce n'est pas vraiment important. Les joueurs peuvent faire bien même s'ils n'ont qu'une idée approximative de l'endroit où les états sont localisés.



Les icônes sur votre fiche voyageur sont conçues pour vous rappeler les règles de chaque manche.

Ne compliquez pas les choses en essayant d'expliquer la totalité du jeu en une fois. Assurez-vous juste que chacun a compris que, dans chaque manche, le but est d'épargner autant d'argent que possible.

PREPARATION DE LA PARTIE



Fiche voyageur et jetons

Chaque joueur reçoit une fiche voyageur et deux jetons de la même couleur. La fiche voyageur donne une vue d'ensemble des règles d'un côté et une vue d'ensemble du décompte de l'autre.

La fiche voyageur rappelle également à chaque joueur étourdi quelle couleur il joue.

Plateau de jeu

Placez le plateau de jeu à portée de main de tous les joueurs.

Soyez courtois et mettez le plateau plus près des joueurs avec les bras les plus courts.

Argent

Mettez l'argent (les euros) près du plateau de jeu pour créer la banque.

Si vous n'appréciez pas l'anarchie qui se produit quand chacun échange directement avec une banque commune, vous pouvez choisir un joueur pour être le banquier

Plan

Montrez à chacun le plan et insistez sur ses caractéristiques spéciales. En particulier, insistez sur les états reliés à d'autres par des liens à travers l'océan. Pour les besoins de ce jeu, deux états reliés par un lien océanique sont considérés comme partageant une frontière. La dernière page de ce livret a d'autres remarques spécifiques aux plans que vous devriez lire et expliquer avant de commencer la partie.

Une fois que le plan a été expliqué, tournez-le face cachée afin que personne ne puisse le voir et placez-le de côté. Pendant la partie, le plan est caché.

A ce moment, quelques joueurs peuvent paniquer. Essayez de les rassurer. Rappelez-leur qu'ils n'ont pas besoin de connaissances précises du plan pour apprécier le jeu. En fait, le jeu devient plus amusant quand quelqu'un dit quelque chose comme "Le Dakota du Sud est là-bas ? Je pensais qu'il était dans le sud".

Jetons

Les 4 jetons transparents doivent également être placés de côté. Vous en aurez besoin à la fin de la manche.

Cartes état

Chaque plan a également son propre paquet de cartes état. Battez les cartes pour le plan choisi et placez-les face cachée devant n'importe quel joueur. Ce joueur devient le donneur pour la manche 1.

Le donneur n'a aucune importance, il peut choisir un autre joueur pour mélanger les cartes.

Autres composants

Remettez l'autre plan et son paquet de cartes état dans la boîte. Vous n'en aurez pas besoin.

A moins que, à la fin de la partie, quelqu'un dise "C'était super ! Voulez-vous essayer l'autre plan ?"

Etat ou pays ?

Quand ces règles se rapportent à un état, elles signifient un des territoires représentés sur votre plan. Sur le plan des Etats-Unis, vous dites probablement que ces territoires sont des "états", sur le plan de l'Europe, vous pourriez dire qu'ils sont des "pays" ou des "nations". Mais le mot "état" peut également signifier "nation souveraine", par exemple, les pays aux Nations Unies s'appellent les "états membres de l'ONU". Nous prévoyons de tirer profit de cette ambiguïté en utilisant le mot "état" indépendamment du plan avec lequel vous choisissiez de jouer. Après tout, si nous devons écrire "état (ou pays)" partout, ça serait assez idiot.

PHASE I

Revenus

Au début de la manche 1, **chaque joueur reçoit 100 euros**. Ces revenus couvrent les deux premières manches de la partie. Vous ne recevrez plus d'argent jusqu'au début de la manche 3.

Manches 1 et 2

Affectations

Quand tous les joueurs sont prêts, le donneur commence la manche. Le plateau de jeu doit être tourné de sorte que la case la plus proche du donneur soit celle marquée **40**. Le donneur prend le paquet et distribue 7 cartes état, face visible, en commençant par la case à gauche de celle marquée **40** et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre autour du plateau de jeu.

Sans attendre, le donneur doit alors **distribuer une huitième carte (également face visible) au centre du plateau de jeu**. La carte au centre est l'état de départ pour la manche. Dès qu'on la révèle, les joueurs peuvent choisir leurs destinations.

Choix des destinations

Dès que l'état de départ est révélé, chaque joueur (y compris le donneur) **peut prendre un de ses jetons et le placer sur une des huit cases bordant le plateau de jeu**. C'est-à-dire que vous placez votre jeton sur une des sept autres cartes état ou sur la case **40**.

- Vous ne pouvez pas prendre votre jeton avant que la dernière carte soit révélée. Vous ne pouvez même pas le toucher. Laissez juste vos jetons posés à côté de votre carte voyageur jusqu'à ce que l'état de départ soit révélé.
- Une fois que la carte état de départ touche le plateau de jeu, chacun joue **simultanément**. La vitesse à laquelle vous vous décidez et placez votre jeton dépend de vous.
- Vous pouvez choisir une case sur laquelle il y a déjà un autre jeton. Placez juste votre jeton sur lui. **Les jetons sur la même case forment une pile**, avec le dernier joueur à avoir choisi cette case au dessus et le premier joueur en dessous.
- Dans les deux premières manches, **vous n'utilisez qu'un de vos jetons**. Le deuxième jeton est pour les manches ultérieures.
- Une fois que vous avez placé votre jeton, vous ne pouvez pas modifier votre réflexion. Il reste sur la case que vous avez choisie.

Votre objectif est de choisir l'état que vous pouvez atteindre à partir de l'état de départ (celui révélé au milieu du plateau de jeu) en franchissant le moins de frontières. Cependant, vous devez éviter les états qui partagent une frontière avec l'état de départ.

Vous devez également vous décider le plus rapidement possible, parce qu'à chaque fois qu'un jeton est ajouté à une case, cette case devient moins désirable.

La saison de voyage commence à la fin de l'hiver. Les revenus sont distribués et les globe-trotters sont invités à participer aux deux premières manches du projet Boundless.

Chaque manche commence par une communication des commanditaires concernant les affectations sur le site Web du projet Boundless. Un état est le commanditaire en chef et gagne le droit d'être "l'état de départ". Sept autres commanditaires proposent leurs états comme options pour les globe-trotters du projet Boundless.

Chaque globe-trotter est invité par l'état de départ. De cet endroit, il peut choisir une autre affectation à visiter.



Si chaque autre joueur a déjà choisi une case, la chose polie à faire est de vous dépêcher d'en choisir une pour vous-même. Vos confrères globe-trotters sont probablement désireux de commencer leurs voyages.

Le décompte est expliqué ci-dessous. Les règles régissant les revenus du projet Boundless sont conçues pour vous encourager à voyager un peu, mais pas trop.

Les meilleures affectations sont habituellement prises d'assaut dès qu'elles sont publiées sur le site Web du projet Boundless.

Vous pouvez jouer votre jeton sur la case marquée **40** pour indiquer que vous ne voulez aucune des sept affectations. Ca peut être une bonne idée si les autres états sont trop lointains ou si toutes les bonnes options ont déjà plusieurs jetons sur elles. Il est possible que plusieurs joueurs choisissent la case **40**, et comme avec n'importe quelle autre case, vous serez dans une position défavorable si vous la choisissez après qu'un autre joueur y a déjà placé un jeton.

N'oubliez pas que pendant que vous décidez où placer votre jeton, le plan est caché. Personne n'a le droit de regarder le plan jusqu'à ce que chaque joueur ait placé son jeton.

Décompte

Quand chacun a choisi une case, il est temps de procéder au décompte. Vous avez besoin du plan pour ceci. Tournez-le face visible et mettez-le là où chacun peut le voir.

Prenez un des jetons de couleur et mettez-le sur l'état de départ sur le plan. Après, choisissez un joueur (de préférence quelqu'un dont le jeton est au dessus d'une pile) et placez un jeton incolore sur le plan pour indiquer l'état qu'il a choisi.

Comptez maintenant combien le joueur dépense pour effectuer le voyage de l'état de départ à la destination. Le joueur en question doit choisir le chemin de sorte que le voyage coûte le moins cher possible.

Les règles de décompte sont décrites au verso de la carte voyageur :



-10

Chaque franchissement de frontière coûte 10 euros. Le déplacement le long d'un lien à travers l'océan compte également comme un franchissement de frontière.



-30

Si vous choisissez un état adjacent à l'état de départ, vous devez payer une pénalité de 30 euros. Deux états reliés par un lien océanique sont adjacents pour ce jeu.



-10

Vous payez également une pénalité de 10 euros pour chaque jeton qui a été placé sur cette case avant le vôtre.



40

Si vous avez choisi la case marquée **40**, vous n'allez nulle part. Vous payez juste le prix indiqué de 40 euros plus une pénalité de 10 euros pour chaque jeton qui a été placé sur cette case avant le vôtre.

Payez le montant à la banque. Si vous n'avez pas assez d'argent pour payer la totalité du montant, donnez à la banque tout l'argent que vous possédez.

Une fois que votre choix a été décompté, vous pouvez reprendre votre jeton. Chaque joueur avec son jeton sur une pile doit être décompté d'abord, de sorte que vous puissiez facilement vous rappeler qu'il doit payer une pénalité pour avoir choisi plus tard que d'autres. Une fois que chaque joueur a été décompté, la manche est terminée.

Les meilleures affectations sont habituellement prises d'assaut dès qu'elles sont publiées sur le site Web du projet Boundless.

VARIANTE : SI VOUS JOUEZ AVEC DES ENFANTS EN BAS AGE QUI N'ONT AUCUNE CONNAISSANCE DU PLAN, VOUS POUVEZ LES LAISSER LE REGARDER PENDANT LEUR PREMIERE PARTIE. LES ENFANTS APPRENNENT RAPIDEMENT ET ILS POURRONT BIENTOT JOUER AVEC LE PLAN CACHE. ET ILS DEVIENDRONT DES STARS EN GEOGRAPHIE A L'ECOLE.

Quelques états sont si petits que le jeton les couvre entièrement. Heureusement, le jeton est transparent : Au lieu de voir le jeton dans l'état, vous pouvez voir l'état dans le jeton.

Pour accélérer la partie, vous pouvez aider le joueur à trouver le meilleur itinéraire. Mais il n'est pas juste d'essayer de duper vos confrères globe-trotters en leur donnant de mauvais conseils.

La distance sur laquelle vous voyagez n'a aucune importance. Ce qui importe est le nombre de frontières que vous traversez. Aller d'Azerbaïdjan en Norvège est bien meilleur marché que ce que vous pourriez penser.

Vous avez reçu vos revenus pour voir une partie du monde. Si vous ne voyagez pas beaucoup, vous devrez rendre une partie de vos revenus.

Chaque état n'approuve totalement que le premier voyageur à le choisir comme affectation. Si vous voulez aussi y aller, vous devrez dépenser des frais supplémentaires.

Voulez-vous vous amuser dans l'état de départ au lieu de voyager ? OK. Mais rendez l'argent.

Exemple

La France est l'état de départ. Les joueurs ont choisi leurs cases comme indiqué. Il est maintenant temps de consulter le plan et de décompter leurs choix.

Rouge a choisi le Royaume-Uni. Le lien océanique de la France vers le Royaume-Uni compte comme 1 franchissement de frontière pour 10 euros. En raison du lien, la France et le Royaume-Uni sont adjacents, ce qui donne à Rouge une pénalité de 30 euros. Au total, Rouge doit verser 40 euros à la banque.

Jaune, Bleu et Violet ont tous choisi la Hongrie qui peut être atteinte en franchissant 3 frontières. Le voyage coûte 30 euros, mais ceux qui l'ont choisi plus tard devront payer des pénalités. Violet paye 50 euros (30 pour le voyage et 10 pour chaque jeton au-dessous du sien) et reprend son jeton. Bleu paye 40 euros (un seul jeton est au-dessous du sien) et reprend son jeton. Enfin, Jaune paye 30 euros.

Choisir la case marquée 40 coûte 40 euros mais il n'y a aucune frontière à franchir. Blanc paye 50 euros (40, plus une pénalité de 10 euros pour avoir choisi la case après Vert) et Vert paye 40 euros.



Fin de la manche

Une fois que chaque joueur a payé, la manche est terminée. Si vous le souhaitez, vous pouvez rechercher l'état de départ dans les fiches incluses avec ce jeu et apprendre quelque chose à son sujet. En particulier, vous pouvez en savoir plus sur ce qui est sur la carte.

A la fin de la manche, **retournez à nouveau le plan face cachée**. Enlevez les cartes état face visible du plateau de jeu et placez-les de côté. (Laissez-les face visible pour ne pas confondre la défausse avec le paquet.) Vous n'en aurez plus besoin jusqu'à la manche 7.

Le donneur doit passer le paquet au joueur à sa gauche. Ce joueur sera le nouveau donneur pour la nouvelle manche.

La manche 2 suit les mêmes règles que la manche 1. Remarquez, cependant, que vous ne recevez aucun argent supplémentaire. Vous jouez la manche 2 avec l'argent qui vous reste à la fin de la manche 1. S'il vous reste de l'argent à la fin de la manche 2, tant mieux pour vous : Vous le gardez pour l'utiliser dans les manches ultérieures.

Une bonne affectation a été négligée. La Grèce semble éloignée de la France, mais en passant par l'Italie et Malte, on peut faire le voyage avec seulement 3 franchissements de frontières.

Faites un peu de culture comme souvenir de votre voyage !

Naturellement, vous pourriez finir la manche 2 avec rien. Ne vous inquiétez pas. Au moins vous pouvez être satisfait d'avoir fait un bon usage de vos revenus.

Une fois que vous avez lu ceci soigneusement, vous pouvez jouer la manche 1 et la manche 2.

PHASE II

Revenus

Avant la manche 3, chaque joueur reçoit un revenu de 200 euros. Ajoutez-les aux euros que vous avez conservés des manches 1 et 2. Cet argent sera utilisé pour les manches 3 et 4.

Manches 3 et 4

Affectations

Les cartes sont distribuées comme pendant les manches 1 et 2.

Choix des destinations

Cette fois vous devez choisir deux destinations différentes que vous indiquez en plaçant vos jetons sur les cases du plateau de jeu. Votre voyage commencera dans l'état de départ et vous fera visiter les deux autres états que vous avez choisis. Comme avant, vous voulez peu de franchissements de frontière mais vous ne voulez pas choisir d'états adjacents ou adjacents à l'état de départ.

- Vous n'utilisez qu'une main pour placer vos jetons et vous devez les placer un par un. Vous ne pouvez pas prendre le deuxième tant que vous n'avez pas placé le premier.
- Une fois que vous avez placé un jeton, vous ne pouvez pas changer d'avis. Il reste où vous l'avez mis.
- Vous ne pouvez pas mettre les deux jetons sur la même case.
- Cette phase se termine quand chaque joueur a placé ses deux jetons.

Décompte

Pour décompter, vous aurez besoin d'un jeton de couleur (pour indiquer l'état de départ) et de deux jetons incolores (pour indiquer les états choisis par le joueur).

Votre chemin démarre dans l'état de départ et vous fait visiter chacun des états choisis. Pendant votre décompte vous décidez lequel des états que vous avez choisis vous visitez d'abord. (Vous pouvez ainsi choisir l'itinéraire qui coûte le moins.)

Les coûts sont les mêmes que dans la phase I avec les précisions suivantes :



Si vous choisissez deux états adjacents, vous payez une pénalité de 30 euros.

Pour chaque état adjacent à l'état de départ, vous payez une pénalité de 30 euros.

Ces pénalités s'appliquent indépendamment du chemin que vous choisissez. La pénalité est pour les états adjacents, pas pour avoir choisi un chemin qui va de l'un à l'autre.



Si vous choisissez la case marquée 40, vous ne planifiez qu'un chemin de l'état de départ vers l'état indiqué par votre autre jeton. Le coût pour choisir la case 40 est de 40 euros.

On arrive au printemps et c'est la deuxième phase du projet Boundless (manches 3 et 4). Les revenus sont plus élevés mais les affectations plus longues.



N'oubliez pas que jusqu'à ce que le donneur révèle la dernière carte, vos deux jetons doivent rester sur la table.

Vous choisissez soit deux états soit un état et la case marquée 40.

Commencez par les joueurs dont les jetons ne sont pas sous les jetons des autres. Si ce n'est pas possible, vous pouvez décompter un joueur dont un jeton est recouvert, mais n'enlevez pas le jeton recouvert de sa pile.

Il est ainsi possible d'avoir une pénalité de 90 euros pour des états qui partagent des frontières :

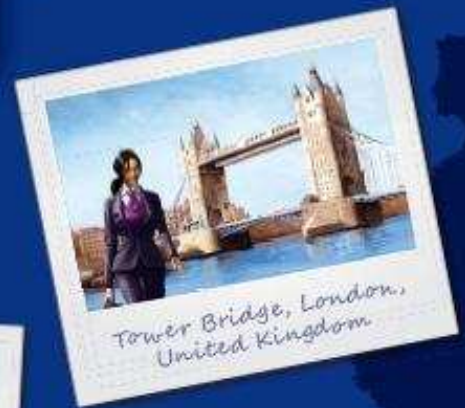
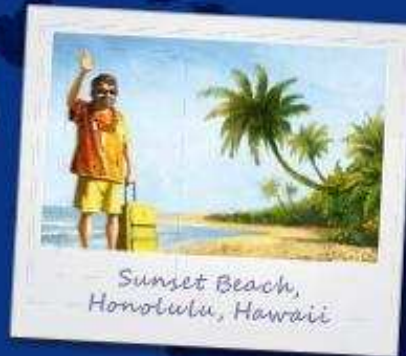
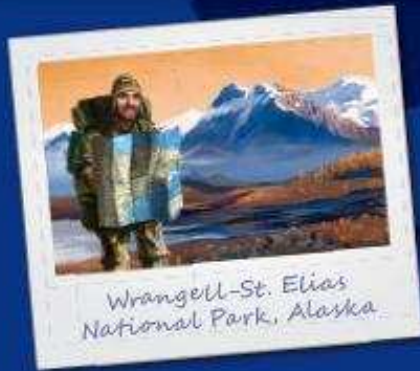


Exemple

L'état de départ est la France. Bleu a choisi le Royaume-Uni et les Pays Bas. Ceci lui coûtera 80 euros : 20 euros pour les deux franchissements de frontières et une pénalité de 60 euros parce que le Royaume-Uni est adjacent de la France et des Pays Bas. Bleu ne peut pas éviter la pénalité en voyageant par un itinéraire plus long (par exemple, de la France vers l'Allemagne puis vers les Pays Bas puis vers la Belgique puis vers le Royaume-Uni).



Remarquez, cependant, que c'est toujours meilleur qu'avoir choisi le Royaume-Uni et la Belgique. Cela aurait généré une pénalité de 90 euros pour un coût total de 110.



Une fois que vous avez lu ceci soigneusement, vous pouvez jouer la manche 3 et la manche 4.

PHASE III

Revenus

Avant la manche 5, **chaque joueur reçoit 300 euros**. Ajoutez ceci à l'argent que vous avez conservé des quatre premières manches

Manches 5 et 6

Affectations

Les cartes sont distribuées comme précédemment sauf que **2 cartes sont distribuées au centre du plateau de jeu**. Ces dernières représentent les états où vous devez commencer et terminer votre voyage. (Peu importe dans quel sens. Le voyage coûte autant dans un sens ou un autre). En tout, 9 cartes sont distribuées: D'abord 7 autour du plateau de jeu puis 2 au centre. Les 2 cartes doivent être distribuées au centre en même temps, si le donneur arrive à le gérer. Personne ne devrait avoir le temps de regarder la première avant que la seconde ne soit révélée.

Choix des destinations

Vous choisissez vos destinations comme dans les manches 3 et 4 **en plaçant vos jetons sur deux cases différentes du plateau de jeu**.

Cette fois, vous voyagerez d'un des états au centre du plateau de jeu à l'autre et votre chemin passera par les deux états que vous aurez choisis. Comme avant, vous voulez peu de franchissements de frontières mais vous ne voulez pas choisir des états adjacents.

Décompte

Le décompte est le même que dans les manches 3 et 4. Utilisez les jetons de couleur pour indiquer le début et la fin du voyage et utilisez les jetons incolores pour indiquer les états choisis par le joueur en train d'être décompté.

Vous pouvez commencer dans l'un ou l'autre des deux états indiqués au centre du plateau de jeu. Ca ne fait aucune différence. Choisissez un chemin de l'un à l'autre qui passe **par les deux états que vous avez choisis**. Vous pouvez sélectionner lequel des états que vous avez choisis vous visitez en premier (et parfois ceci importe) et, comme toujours, vous choisissez le chemin qui coûte le moins cher. Les coûts sont calculés comme avant :



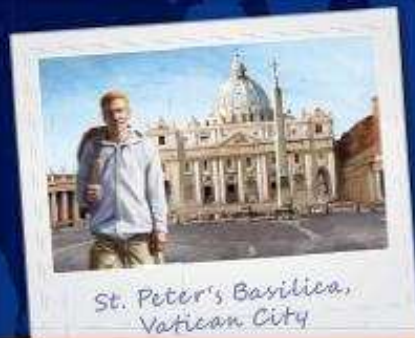
-30

Vous payez une pénalité de **30 euros pour chaque paire d'états adjacents** sauf qu'il n'y a aucune pénalité de 30 euros dans le cas où l'état de départ et l'état d'arrivée sont adjacents. Voir l'exemple.



Si vous choisissez la case marquée **40**, votre chemin passe de l'état de départ à l'état d'arrivée par le seul état que vous avez choisi. N'oubliez pas de payer les la pénalité de 40 euros pour avoir choisi cette case.

L'été est une bonne saison pour voyager. Vous et vos confrères globe-trotters visent de longs voyages à travers le continent.



*St. Peter's Basilica,
Vatican City*

Il est théoriquement possible de subir une pénalité de 150 euros si vous avez choisi des états adjacents à tous les autres.



Une fois que vous avez lu ceci soigneusement, vous pouvez jouer la manche 5 et la manche 6.

MANCHE FINALE

Le septième manche est la dernière manche. Vous n'obtenez **aucun revenu avant la manche 7** mais ne vous inquiétez pas : Vous ne devrez pas payer votre voyage. Vous planifierez un long voyage et recevrez l'argent de la banque au lieu de le dépenser.

Manche 7

Affectations

Le paquet devrait avoir assez de cartes état pour couvrir les six premières manches. (Si vous vous trouvez à court, vérifiez que vous n'avez pas laissé de cartes dans la boîte.) A la fin de la manche 6, le nouveau donneur doit **prendre toutes les cartes état et les mélanger ensemble**. Dans la manche 7, chaque état peut apparaître. Les cartes sont distribuées comme dans les manches cinq et six : **7 cartes dans les cases autour du plateau puis 2 au centre**. Comme avant, les cartes du centre sont le départ et l'arrivée de votre voyage.

Choix des destinations

Vous indiquez les états que vous avez choisis comme avant en plaçant vos jetons sur deux cases différentes. Votre chemin passera par ces deux états. Cette fois, vous ne voulez pas d'un voyage peu cher. Vous essayez de placer vos jetons afin que le voyage coûte aussi cher que possible. Au lieu de payer pour ce voyage, vous recevrez de l'argent de la banque.

Décompte

Utilisez les deux jetons de couleur pour indiquer les états de départ et d'arrivée puis, pour chaque joueur, utilisez les jetons incolore pour indiquer les états qu'il a choisis. Comme avant, vous recherchez un chemin du début à l'arrivée qui passe par les deux états que vous avez choisis. Cette fois, cependant, le chemin n'est pas choisi par le joueur en train d'être décompté mais par les autres. En d'autres termes, vous devez quand même voyager par le chemin qui coûte le moins cher.

Les coûts sont calculés comme suit :

- Vous gagnez **10 euros pour chaque frontière** que vous devez franchir.
- Vous gagnez **30 euros pour chaque paire d'états adjacents**. (Sauf que vous ne gagnez rien dans le cas où l'état de départ et l'état d'arrivée sont adjacents).
- Vous gagnez **40 euros si vous avez choisi la case marquée 40**.
- Cependant, vous devez toujours **payer 10 euros pour chaque jeton sous un des vôtres**.

La saison de voyage d'automne est une récompense pour votre dur labeur. Vous pouvez planifier le voyage de vos rêves et le projet Boundless vous donnera de l'argent pour ça. Inutile de dire que les globe-trotters essayent de voyager le plus loin possible.



Ainsi, vous essayez de choisir des destinations qui rendent le chemin le moins cher très cher. Les autres joueurs choisiront votre chemin et l'ordre dans lequel vous visitez les états que vous avez choisis.

Ce n'est jamais un avantage d'être plus lent que les autres.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine après la manche 7. Additionnez votre argent (ce qui vous reste des six premières manches plus l'argent que vous avez obtenu dans la manche 7).

Celui qui a le plus d'argent gagne. Si plusieurs sont ex-æquo, ils gagnent tous.

C'est vraiment un jeu sur les voyages. Chaque joueur qui a apprécié le voyage est un gagnant.

VARIANTE EXCITANTE POUR DEUX OU TROIS JOUEURS

Pour faire une partie à deux ou trois-joueurs plus excitante, **chaque joueur peut jouer deux couleurs**. Prenez deux cartes voyageur et les quatre jetons correspondants.

Revenus

Vous recevez deux fois les revenus habituels : 200 euros avant la manche un, 400 euros avant la manche trois et 600 euros avant la manche cinq.

Choix des destinations

Vous jouez les deux couleurs en une fois. Comme d'habitude, vous ne pouvez placer qu'un jeton à la fois et vous ne pouvez utiliser qu'une main. Vous décidez l'ordre dans lequel vous placez vos jetons.

Chaque couleur doit avoir une affectation différente. Dans les manches 1 et 2, vous placez un jeton de chaque couleur. Ils doivent aller sur deux cases différentes.

Dans les manches 3 à 7, vous placez chacun des quatre jetons. Vous ne pouvez pas choisir les mêmes paires de destinations pour les deux paires de jetons.

Décompte

Décomptez chaque couleur séparément. La pénalité de 10 euros pour chaque jeton sous un des vôtres s'applique même si ce jeton est également à vous.

Les deux couleurs payent à partir des mêmes fonds.

Correction des erreurs

Si vous choisissiez accidentellement les mêmes paires de cases pour les deux couleurs, vous devez faire ce qui suit :

- Dans les manches 1 et 2, si vos deux jetons sont sur la même cases, vous devez **enlever celui du dessous de la pile et le placer sur une case différente**.
- C'est également la manière dont vous corrigez l'erreur d'avoir joué deux jetons de la même couleur sur la même case (ce qui peut se produire même dans la version standard du jeu).
- Dans les manches 3 à 7, si vous choisissez les mêmes destinations pour vos deux couleurs, vous devez enlever votre jeton du dessous de chacune des deux piles et le placer légalement sur le plateau.

Les parties à deux et trois joueurs sont plus simples. A peu de joueurs, il y a moins de concurrence pour les affectations, ce qui fait qu'une partie à deux ou trois joueurs est bonne pour ceux qui ont besoin d'un peu de temps supplémentaire pour choisir leurs destinations. Pour ceux qui ont besoin d'excitation, cependant, il y a cette variante.

Vos doubles revenus sont partagés entre vos deux voyageurs.

Il est légal de jouer deux jetons, un de chaque couleur, sur la même case. Mais si vous le faites, les deux autres jetons doivent être sur deux cases différentes.

Ceci signifie qu'il est possible, par exemple, qu'une couleur dépense plus de 100 euros pendant la phase I.

Un des deux jetons enlevés peut être remis sur la case d'où il est venu (sur la pile, cette fois). Mais l'autre devra être mis ailleurs.

Un jeu de Vlaada Chvátil

Artiste personnages : David Cochard

Artiste cartes : Milan Vavroš

Artiste 3D : Radim Pech

Conception graphique : Filip Murmak, Ivana Lososová.

Fiche documentaire : Martin Hrabálek
Traduction en français : Didier Duchon
Testeur en chef : Petr Murmak

Remerciements spéciaux à : Club de jeux de plateau de Brno, Monika Dillingerová, Paul Grogan, Lukáš Šimfíček et mon épouse Marcela.

© Czech Games Edition,
Octobre 2010
www.CzechGames.com

Distribution en langue anglaise :
Z-Man Games, Inc.
www.zmangames.com



REMARQUES SPECIFIQUES AUX PLANS

Europe

Le plan a plusieurs liens océaniques. Il est important que les joueurs se familiarisent avec eux avant que la partie ne commence. Nous avons inclus des liens qui relient des îles à un, deux ou trois états voisins, indépendamment du trafic commercial réel de passagers.

- Par exemple, la Pologne n'est pas adjacente à la Suède, le Danemark n'est pas adjacent à la Norvège et l'Italie n'est pas adjacente à l'Espagne même si vous pouvez trouver des lignes océaniques relier ces états.

Si deux états partagent une frontière très courte, nous avons ajusté le plan pour rendre la frontière plus évidente. Remarquez svp que :

- La Croatie est adjacente au Monténégro mais pas à l'Italie.
- Le Liechtenstein est adjacent à l'Autriche et la Suisse mais ni à l'Italie ni à l'Allemagne.
- Monaco n'est adjacente qu'à la France. Elle n'est pas adjacente à l'Italie.

Un état avec des îles est considéré comme un état adjacent :

- Le Danemark est adjacent à la Suède (par l'intermédiaire du pont d'Øresund).
- La Grèce est adjacente à la Turquie et à Malte.
- Le Royaume-Uni est adjacent à l'Irlande (parce que l'Irlande du Nord fait partie du Royaume-Uni).

La Russie est un cas spécial :

- Vous pouvez trouver un petit morceau de la Russie (Kaliningrad) entre la Pologne et la Lettonie. Quand vous choisissez un chemin, ces deux parties se comportent comme des états séparés. Si vous franchissez une frontière vers une région de la Russie, votre prochain franchissement de frontière doit partir de la même région de la Russie.
- Si la Russie est indiquée comme état de départ, état d'arrivée ou est une de vos destinations choisies, l'une ou l'autre région de la Russie compte comme la Russie.
- En calculant les pénalités pour les états adjacents, la Russie est considérée comme adjacente à tous les états qui sont adjacents à l'une ou l'autre partie, indépendamment de la partie que vous choisissez de visiter.

Exemple : Dans la manche 1, l'état de départ est la Pologne. Bleu choisit la Russie. Le voyage coûte 40 euros : 10 euros pour aller de la Pologne vers la partie plus petite de la Russie et une pénalité de 30 euros parce que les deux états sont adjacents. Un voyage de la Pologne vers la région principale de la Russie coûterait 50 euros : 20 euros pour le franchissement des deux frontières plus la même pénalité de 30 euros. La Russie est adjacente à la Pologne indépendamment de la partie que Bleu choisit de visiter.

Rouge choisit la Finlande. Le voyage coûte 30 euros. Rouge peut passer

par la Lettonie et la Lituanie ou par la Belarus et la région principale de la Russie. Un chemin de la Pologne vers la Russie puis vers la Finlande n'est pas possible parce que la Finlande et la Pologne ne sont pas adjacentes à la même région de la Russie.



C'est la même chose pour l'Azerbaïdjan. Sa petite partie est adjacente à la Turquie mais pas à la Russie. Sa plus grande partie est adjacente à la Russie mais pas la Turquie.

Quelques états ne peuvent être atteints que d'un autre état. Cela signifie que votre chemin pourrait devoir visiter le même état deux fois :

Exemple : Dans la manche 3, l'état de départ est l'Italie. Bleu a choisi Monaco et l'Espagne. Le voyage coûte 40 euros : De l'Italie vers la France puis vers Monaco puis vers la France puis vers l'Espagne. Il pourrait visiter les états dans l'ordre inverse mais le coût serait le même (de l'Italie vers la France puis vers l'Espagne puis vers la France puis vers Monaco).



Etats-Unis

La carte des Etats-Unis semble plus facile mais il y a quelques éléments à observer :

- Aux fins de ce jeu, l'Utah, le Colorado, l'Arizona, et le Nouveau-Mexique sont tous adjacents aux autres à l'endroit aux quatre coins. Il est ainsi possible d'aller directement de l'Utah au Nouveau-Mexique ou de l'Arizona au Colorado.
- La carte n'a que deux liens océaniques : De l'Alaska vers Washington et d'Hawaï vers la Californie. Tous les autres états ont des frontières continentales.
- Les deux régions du Michigan sont traitées comme un état. Le Michigan est adjacent au Wisconsin mais pas au Minnesota.
- Le Connecticut n'est pas adjacent au New Jersey.
- Le Maine n'est pas adjacent au Massachusetts.

**Albigny-sur-
Saône**

Bron

**Cailloux-sur-
Fontaines**

Caluire-et-Cuire

**Champagne-
au-Mont-d'Or**

**Charbonnières-
les-Bains**

Charly

Chassieu

**Collonges-
au-Mont-d'Or**

Corbas

**Couzon-
au-Mont-d'Or**

Craponne

**Curis-
au-Mont-d'Or**

Dardilly

**Décines-
Charpieu**

Écully

Feyzin

**Fleurieu-
sur-Saône**

**Fontaines-
Saint-Martin**

**Fontaines-
sur-Saône**

Francheville

Genay

Givors

Grigny

Irigny

Jonage

Limonest

Lissieu

Lyon

Marcy-l'Étoile

Meyzieu

Mions

Montanay

La Mulatière

**Neuville-
sur-Saône**

Oullins

Pierre-Bénite

**Poleymieux-
au-Mont-d'Or**

**Rochetaillée-
sur-Saône**

Rillieux-la-Pape

**Saint-Cyr-
au-Mont-d'Or**

**Saint-Didier-
au-Mont-d'Or**

**Sainte-Foy-
lès-Lyon**

Saint-Fons

**Saint-Genis-
Laval**

**Saint-Genis-
les-Ollières**

**Saint-Germain-
au-Mont-d'Or**

Saint-Priest

**Saint-Romain-
au-Mont-d'Or**

Sathonay-Camp

**Sathonay-
Village**

Solaize

**Tassin-
la-Demi-Lune**

**La Tour-
de-Salvagny**

Vaulx-en-Velin

Vénissieux

Vernaison

Villeurbanne