

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



Voyage en Europe®

Un jeu de dés pour 2 à 6 personnes à partir de 10 ans.
Jeux Ravensburger® No. 01 0455

Contenu :

- 1 plan de jeu,
- 6 pions de jeu et 6 petits drapeaux de 6 couleurs différentes,
- 180 cartes de villes, 64 parmi celles-ci avec des indications de curiosité,
- 6 plans de lignes aériennes,
- 1 dé,
- 1 carnet avec la règle du jeu et les informations pour les 64 curiosités.

Sens du jeu

Les joueurs font un voyage à travers l'Europe. Des cartes de villes, distribuées au hasard, donnent l'itinéraire du voyage, différent pour chaque voyageur. Il s'agit ici de choisir avec adresse et réflexion le trajet le meilleur. L'ordre dans lequel on visite les lieux est différent, mais il faut tenir compte des indications et des changements portés sur les cartes des villes.

Préparation du jeu

On décide d'un meneur de jeu qui distribue et gère les cartes. Le meneur de jeu peut participer au jeu.

Les joueurs choisissent le Côté du plan sur lequel ils veulent jouer. La règle de jeu est la même sur les deux faces du plan.

Chaque joueur reçoit un pion, un petit drapeau de la même couleur, et un plan de lignes aériennes.

On forme trois piles de cartes,

chacune de même couleur, faces retournées, et bien mélangées. Chaque joueur reçoit alors une carte de ville. On distribue de la façon suivante : Le premier joueur reçoit une rouge, le deuxième une verte, le troisième une jaune, le quatrième à nouveau une rouge, etc...

La ville indiquée sur cette carte est le point de départ et d'arrivée du voyage du joueur concerné. A cet endroit, il met son petit drapeau sur le plan du jeu. Maintenant, les joueurs reçoivent 8 cartes de lieu supplémentaires. Le meneur du jeu les distribue de sorte, que chacun ait 3 cartes de chaque couleur. Elles indiquent à travers quelles villes se déroule le voyage.

Afin de faciliter la recherche des villes sur le plan du jeu, une lettre et un chiffre sont indiqués sur chaque carte, qui donnent une information sur les limites du plan du jeu.

Au début de la partie, chaque joueur doit examiner attentivement ses cartes et lire les indications, afin de trouver la route de son voyage, la plus rapide et la mieux adaptée.

Règle du jeu

Les joueurs jettent le dé successivement. Chaque joueur déplace son pion conformément au nombre de points obtenu sur le dé. Si, ce faisant, il touche ou traverse une ville qu'il doit visiter, il rend la carte en question au meneur du jeu. La sortie du chiffre 6 sur le dé, ne permet pas de jouer une seconde fois.

On peut se déplacer dans toutes les directions, à l'exclusion d'un aller et retour, dans le même coup. On peut passer sur tous les petit drapeaux ou pions, mais un seul pion doit stationner sur la même ville.

Si un joueur atteint une ville avec des indications, faisant partie de son itinéraire, il doit s'y arrêter (les points restant ne sont plus valables), et exécuter les indications se trouvant sur la carte. Il rend alors sa carte au meneur du jeu, et le tour passe au prochain joueur.

Liaisons par mer

On ne jette pas le dé pour les liaisons par mer, car on ne peut que voyager d'un port à l'autre.

Liaisons par air

En se servant adroitement des liaisons par air, on peut avancer plus rapidement. 35 aéroports sont désignées par un point rouge sur le plan. Si on atteint une ville avec une aéroport, et si on possède encore des points, on peut continuer le voyage en avion d'un seul trait, en respectant les plans des vols.

Le plan des vols est divisé en 6 secteurs. Pour un vol à l'intérieur d'un secteur, il faut 2 points, si on vole d'un secteur au secteur le plus proche, il faut 4 points. On ne peut voler d'un secteur au secteur le plus proche qu'horizontalement ou verticalement, jamais en diagonale. Si après le vol, il reste des points supplémentaires au joueur, il quitte tout de suite l'aérogare d'arrivée en fonction des points restants. Un coup n'autorise qu'un seul vol. L'aérogare à atteindre doit être libre. Il ne doit s'y trouver aucun pion d'un autre joueur. Si l'aérogare n'est pas libre, il faut se déplacer normalement ou choisir une autre liaison de vol.

Toutes les villes à aérogare font partie des lieux avec des indications. Si une de ces villes doit être visitée, les indications sur la carte du lieu ont la priorité avant le vol. On ne peut quitter une aérogare que si les directives le permettent.

Fin de la partie

Celui qui arrive le premier au but, et donne de ce fait sa dernière carte, a gagné. Il ne reste qu'à gagner la deuxième, la troisième, ou la quatrième place pour les autres joueurs.

© 1980 by Otto Maier Verlag Ravensburg