

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



Autour du monde

Découvrir le monde en jouant

Jeu de dés de parcours pour 2 à 6 joueurs à partir de 10 ans. – Jeu Ravensburger® réf 01 046 2

Contenu

- 1 plan de jeu
- 6 figures de jeu
- 6 drapeaux en six couleurs
- 182 cartes ville
- 1 dé

But du jeu

Les joueurs font un voyage à travers le monde. Les cartes ville distribuées au hasard déterminent le parcours à suivre, différent pour chaque joueur et modifié à chaque partie. Chaque joueur mettra en compétition, habileté, réflexes, stratégie, pour obtenir le chemin le plus court et arriver le premier à se débarrasser de toutes ses cartes ville et être de retour au point de départ. Le premier qui y parvient, sera le vainqueur.

Préparation du jeu

On commence par choisir un meneur de jeu, qui gère les cartes ville. Le meneur de jeu peut également participer activement au jeu. Pour le jeu on emploie la face avec la grande mappemonde. Le dos donne une information sur les zones horaires à travers le globe. Chaque joueur reçoit une figure de jeu et un drapeau à la même couleur.

Les cartes ville seront mises en piles et classées par ensembles de couleurs identiques. Il doit donc y avoir trois piles. Les cartes de chacune des piles seront mélangées soigneusement. Chaque joueur reçoit maintenant une carte ville, à savoir le premier une carte rouge, le deuxième une verte, le troisième une bleue, le quatrième à nouveau une rouge etc. La ville indiquée sur la carte est le point de départ et d'arrivée du voyage, pour le joueur concerné. C'est dans cette ville, qu'il plantera son drapeau sur le plan de jeu. En tout, chacun des joueurs recevra neuf cartes y compris donc la première de la ville de départ et d'arrivée. La distribution sera faite par le meneur de jeu de façon que chaque joueur ait trois cartes, des trois couleurs différentes. Ces cartes donnent, une fois classées, le parcours de ville en ville à travers les cinq continents.

Localisation des villes

Afin de permettre une localisation rapide de chacune des villes tirées, chaque carte porte des lettres et chiffres de coordonnées, indications qui sont portées sur le bord du plan de jeu. Par exemple New York se trouve en C13. Pour les villes qui se trouvent exactement sur une ligne de carrés, sont indiqués, soit deux chiffres, soit deux lettres selon le cas.

Règle du jeu

Chacun des joueurs, à tour de rôle, lance le dé. Il avance d'autant de villes que le dé lui aura amené de points. Pour les vols, ligne rouge, une règle spéciale est à respecter (voir "parcours en avion"). Si le joueur arrive dans une des villes qu'il doit visiter, il rend la carte correspondante au meneur de jeu.

Note :

En obtenant un "6" on n'a pas le droit de jouer une deuxième fois.

On peut se déplacer dans tous les sens, sauf faire un aller et retour au cours d'un mouvement. Si une ville se trouve à la fin d'une route à parcourir, on doit s'y arrêter et le reste des points non employés sont annulés.

C'est seulement au tour suivant, qu'il peut reprendre sa route.

On peut, en cours de route, croiser les différents drapeaux ou figures adverses. Mais sur une seule ville ne doit se trouver qu'une seule figure. Si la case est déjà occupée, il faut s'arrêter une ville avant et perdre un point.

Parcours en avion

Toutes les lignes rouges représentent des lignes aériennes. L'emploi astucieux de cette particularité, permet de gagner un temps capital. Certaines lignes ne peuvent être employées que par avion.

Si l'on arrive sur une ville qui a un aéroport, on peut continuer son parcours par le vol, à condition bien entendu, que les nombres de points disponibles suffisent. Pour les vols de ville en ville, on compte deux points par ville. Exemple : de Francfort à Palma on a besoin de quatre points à cause du transit à Madrid. Si on veut aller de Paris ou de Londres à New York, il faut avoir au moins un deux avec le dé. Si l'on n'obtient qu'un 1 on est obligé d'attendre et essayer sa chance au prochain tour, ou on doit modifier son parcours. Si en un coup on arrive juste sur une ville-aéroport, il est bien entendu, qu'on ne pourra continuer son voyage par le vol qu'au tour suivant. Si on arrive dans la ville de l'aéroport-arrivée et s'il reste des points, on peut les employer pour continuer son parcours.

L'aéroport d'arrivée qu'on choisit, doit être libre, ça veut dire il ne peut pas y avoir une autre figure. Si cet aéroport est occupé, on peut soit, modifier son parcours, soit prendre la route normale.

Fin de la partie

Le joueur qui le premier, après avoir visité toutes les villes des cartes qu'il a tiré au départ sera arrivé au point de départ, sera déclaré vainqueur et rendra sa dernière carte au meneur de jeu.

Mode de jeu avec points

Ce jeu peut également se jouer par addition de points. Dans ce cas on continue la partie, après que le vainqueur soit connu, pour établir qui arrivera le deuxième, troisième, etc... à sa destination. Le vainqueur recevra autant de points qu'il y a de joueurs, le suivant un point de moins, etc... Si le nombre des parties à jouer a été convenu auparavant, celui qui totalisera le plus de points est le vainqueur.

Drapeaux

Les drapeaux mis en décoration autour du plan de jeu correspondent aux pays suivants :

- | | |
|----------------------------------|----------------------|
| 1. Liechtenstein | 24. Autriche |
| 2. Islande | 25. Hongrie |
| 3. Irlande | 26. Grèce |
| 4. Grande-Bretagne | 27. Chine |
| 5. Pays-Bas | 28. Canada |
| 6. Danemark | 29. Italie |
| 7. Suède | 30. Yougoslavie |
| 8. République fédérale allemande | 31. Albanie |
| 9. Norvège | 32. Cuba |
| 10. Finlande | 33. Jamaïque |
| 11. Pologne | 34. Mexique |
| 12. Roumanie | 35. Argentine |
| 13. Bulgarie | 36. Brésil |
| 14. Tchécoslovaquie | 37. Portugal |
| 15. Union Soviétique | 38. Turquie |
| 16. Japon | 39. Syrie |
| 17. Philippines | 40. Israël |
| 18. Luxembourg | 41. Arabie saoudite |
| 19. USA | 42. Inde |
| 20. Espagne | 43. Australie |
| 21. France | 44. Indonésie |
| 22. Belgique | 45. Guinée |
| 23. Suisse | 46. Nouvelle-Zélande |

Documentation

Bavaria-Verlag :

Addis Abeba, Rabat, kapstadt, Aden, Alice-Springs, Ankara, Alma-Ata, Beirut, Edmonton, Amsterdam, Dublin, Warschau

Bildarchiv KH. Schuster :

Lhasa

Laenderpress :

Montréal

Bildarchiv Hans Huber :

Jerusalem, Tokio, Bangkok, Singapur, Assuan, La Paz, Cuzco, Vancouver, Washington, Calgary, Melbourne, Istanbul, Athen, Oslo, Paris, Bukarest, London

Central Color :

Lissabon

Zentrale Farbbild Agentur :

San Francisco, Honolulu, Berlin, Stockholm, Moscou, Bern, Buenos Aires, Wien, Santa Fe, Windhuk, Niamey, Fomaban, Bamako, Alger, Kairo, Peking

Bildagentur Mauritius :

tous les autres photos

© 1983 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Editions Ravensburger Attenschwiller, France

Autour du monde

*Le jeu comprend: un plan, un dé, cartes de villes, cartes de télégramme,
6 quilles et 6 petits drapeaux de 6 couleurs différentes.*

REGLE DU JEU

Celui qui dirige le jeu doit en surveiller exactement la marche; il donne d'abord à chacun une quille et un petit drapeau de même couleur. Puis il met les cartes retournées devant lui en cinq tas qui se distinguent par la couleur des 5 continents. Un joueur désigné par le sort reçoit alors une carte du premier tas; le suivant reçoit une carte du second tas et ainsi de suite. S'il ny a six joueurs, le sixième recevra une carte du premier tas.

Maintenant chacun voit de quelle ville il doit commencer son tour du monde et vers laquelle il doit retourner; il y place son petit drapeau; par quelles villes le voyage doit-il se faire, on l'apprend par les quatre cartes suivantes que distribue le directeur de jeu en observant cette règle que chaque joueur recevra une carte de chaque couleur, soit en tout cinq. (Evidemment on peut convenir de distribuer plus de cartes selon la durée du jeu. Dans ce cas le directeur de jeu distribue dans l'ordre une ou plusieurs cartes de chaque tas, toujours de couleurs différentes.)

La tâche du joueur est de choisir la route la plus courte et de voir par quelles villes il veut d'abord passer. Le gagnant sera le premier de retour.

On lance le dé chacun à son tour; on avance la quille d'autant de villes que le dé indique de points. Un joueur vient-il à atteindre ou à dépasser une ville qu'il lui faut traverser, il remet alors la carte correspondante au directeur de jeu; celui-ci ne la mêle pas aux autres tas, de façon que de nouvelles villes puissent être découvertes au cours des parties suivantes. Ainsi chaque partie se déroule différemment et permet d'apprendre plus de choses. On peut avancer dans toutes les directions; mais on ne peut d'un seul coup avancer puis retourner, ce qui fera parfois perdre des points lorsqu'on arrive aux têtes de ligne. On ne peut passer au dessus de sa propre quille et de ses drapeaux, non plus au dessus de ceux des autres; il faut attendre jusqu'au coup suivant et observer cette règle que deux figures ne peuvent se trouver en même temps dans une ville.

Pour faciliter le jeu, les villes qui figurent sur les petites cartes sont représentées par un point rouge. Les lignes vertes sont des voies ferrées, les rouges des lignes aériennes et les blanches des lignes maritimes.

Il n'est possible de se servir que d'un seul moyen de transport par coup de dé, mais il est permis de s'arrêter sur les aérodromes et dans les ports pour utiliser au coup suivant le véhicule le plus intéressant. Pour les voyages en bateau (lignes blanches) le coup de dé ne compte que pour un trajet simple. Celui qui retourne le premier et qui a remis sa dernière carte est gagnant.

Le jeu devient encore beaucoup plus amusant et varié, lorsqu'on utilise les petits « télégrammes » y ajoutés. L'organisateur du voyage, ainsi que les joueurs font attention chaque fois qu'un joueur a joué un « 6 » sur les dés. Le troisième « 6 » d'un joueur lui donne le droit à un télégramme, petite carte qui se trouve en haut de la pile de cartes à côté opposé. Il est tenu à exécuter immédiatement l'ordre écrit dessus.