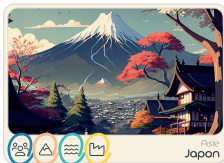




vidéo, support...
monecole.fr/jeu

But du jeu

Faire le plus beau voyage et découvrir la diversité des pays du monde. Chaque carte **PAYS** présente certaines caractéristiques qu'il faudra collectionner.

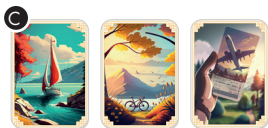


Par exemple, le Japon est un pays **peuplé**, **montagneux**, **maritime** et **industriel**.

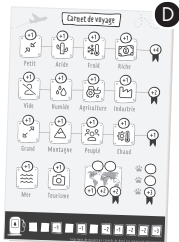
Mise en place

- A** Déplier la carte du monde pour la rendre disponible aux différents joueurs.
- B** Mélanger les cartes **PAYS**, former une pile face visible et placer les 3 premières cartes au centre de la table.
- C** Chaque joueur reçoit 3 cartes **TRANSPORTS** de sa couleur. Elles sont placées devant lui.
- D** Chaque joueur reçoit enfin un **CARNET DE VOYAGE**.

Tous les joueurs débutent leur voyage en France. Le premier joueur est celui qui a voyagé le plus récemment dans un pays étranger.



chaque joueur



Moyens de transport

Pour visiter un nouveau pays, il faut utiliser un moyen de transport qui comporte ses propres règles :



Vélo (*terrestre*) : Il permet de se déplacer sur terre mais à l'échelle d'un **seul continent** (on ne peut pas passer d'un continent à un autre).

VERS



Voiture (*terrestre*) : Elle va au-delà du vélo car elle permet de traverser **plusieurs continents**.

Elle pollue + la carte est ensuite bloquée.



Voilier (*maritime*) : Il permet de se déplacer sur l'eau mais en naviguant à l'échelle d'un **seul océan** (on ne peut pas passer d'un océan à un autre).



VERSO



Paquebot *maritime* : Il va au-delà du voilier car il permet de traverser **plusieurs océans**.



Il pollue + la carte est ensuite bloquée.



Billet d'avion : cette carte indique uniquement que l'avion est disponible au verso.



VERSO



Avion *aérien* : Il permet de se déplacer sans contrainte dans **tous les pays**.



Il pollue 2 fois + la carte est ensuite bloquée.

Tour de jeu

A son tour de jeu, un joueur peut (au choix) :

- **Voyager** vers l'un des trois pays disponibles sur la table en utilisant l'un de ses moyens de transport. Le joueur récupère la carte **PAYS** qui est immédiatement remplacée par une nouvelle carte **PAYS**.

- **Se reposer**. Le joueur ne visite aucun pays ce tour-ci, mais il débloque tous ses moyens de transport bloqués.

Avant de jouer, et une seule fois par tour, le joueur peut défausser une carte **PAYS** disponible. Cette carte est alors retirée puis remplacée.

Comment se déroule un voyage ?

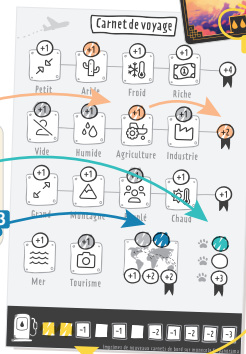
Pour visiter un pays, le joueur utilise un moyen de transport, récupère la carte **PAYS** et remplit son carnet de voyage, exemple :

1 Pour aller en Tanzanie, le joueur a utilisé son **avion**. Il retourne sa carte côté sombre, elle est **bloquée** (la carte sera débloquée uniquement lorsque le joueur se reposera). L'avion apporte 2 pollutions.

2 La carte Tanzanie permet au joueur de cocher la case **Agriculture** ou **Tourisme** (au choix). Si la ligne est complète, le joueur obtient également l'objectif de fin de ligne.

3 La carte Tanzanie permet également de cocher une case **Continent** (si le joueur n'est pas encore allé en Afrique).

4 Enfin, comme un animal emblématique est visible sur la carte, le joueur coche également une case **Animaux**.



Fin de partie

La partie s'arrête dès que l'un des joueurs a complété trois objectifs sur son carnet de voyage. 🏆🏆🏆

Le tour de jeu se termine puis on compte les points.