

Voyage en Europe



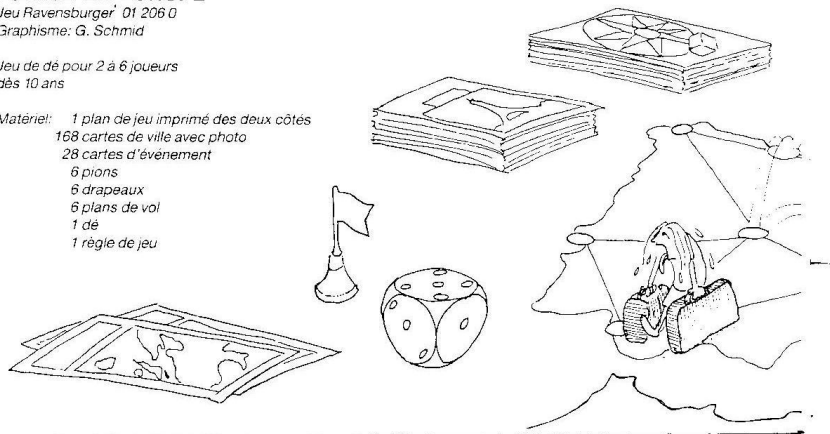
Voyage en Europe

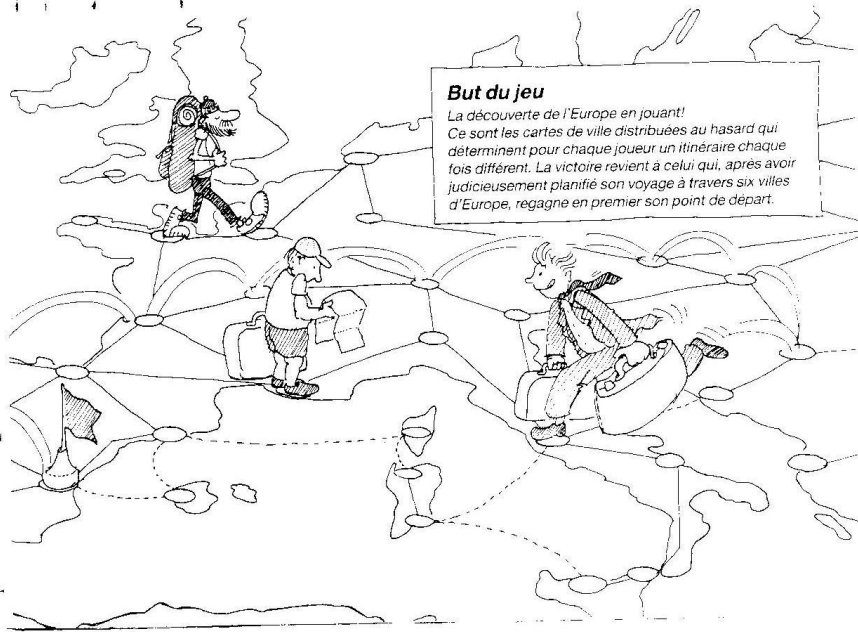
VOYAGE EN EUROPE

Jeu Ravensburger 01 206 0
Graphisme: G. Schmid

Jeu de dé pour 2 à 6 joueurs
dès 10 ans

Matériel: 1 plan de jeu imprimé des deux côtés
168 cartes de ville avec photo
28 cartes d'événement
6 pions
6 drapeaux
6 plans de vol
1 dé
1 règle de jeu





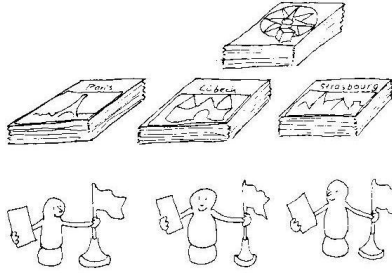
Préparatifs

Les joueurs choisissent d'un commun accord leur face préférée du plan de jeu: carte physique (comme dans un atlas) ou carte illustrée. Le déroulement du jeu est identique quel que soit le côté.

Prendre les cartes d'événement et les déposer en guise de talon à côté du plan de jeu.

Trier les cartes de ville par couleur et les déposer, illustration vers le haut, en trois piles soigneusement mélangées.

Chaque joueur prend un pion et un drapeau de même couleur. Il obtient en outre un plan de vol.



Départ et arrivée

Chaque joueur commence son voyage en Europe en partant d'une autre ville. Pour cela, chacun tire une carte de ville dans une autre couleur.

Exemple: si le premier joueur prend une carte de ville rouge, le deuxième une bleue et le troisième une jaune, le quatrième en tirera de nouveau une rouge, etc.

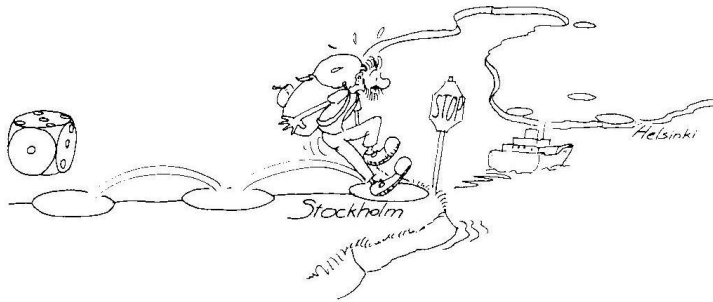
Liaisons routières et ferroviaires

Les lignes continues représentent des routes et des traces ferroviaires – liaisons partiellement interrompues sur la face illustrée du plan de jeu. Il convient cependant de les considérer comme des lignes continues.

Liaisons maritimes

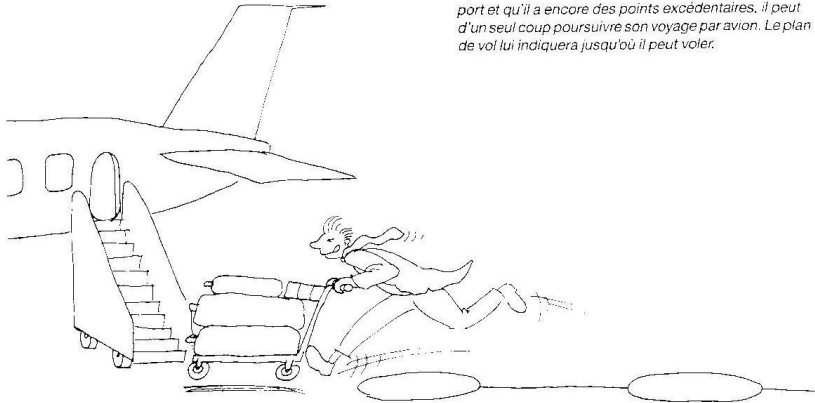
Le joueur qui rejoint un port et veut suivre la ligne en pointillé correspondant à une liaison maritime, doit s'arrêter (les points excédentaires étant tout simplement perdus).

Lors de son prochain tour de jeu, il pourra gagner le prochain port en suivant la ligne de navigation marquée en pointillé. Inutile de lancer le dé en choisissant la voie maritime. Il est uniquement permis de se rendre d'un port à l'autre.

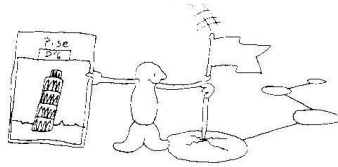


Lignes aériennes

Seules les villes dotées d'un point rouge peuvent être rejointes par avion. Choisies adroitement, les liaisons aériennes permettent aux joueurs de progresser plus rapidement. Si un joueur atteint une ville ayant un aéroport et qu'il a encore des points excédentaires, il peut d'un seul coup poursuivre son voyage par avion. Le plan de vol lui indiquera jusqu'où il peut voler.



La ville indiquée sur cette carte constitue le point de départ et d'arrivée du voyage à effectuer par le joueur en question. Pour marquer l'emplacement, chaque joueur pique son drapeau près de la ville.



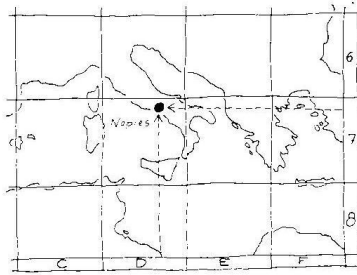
Itinéraire

Chaque joueur obtient à présent six autres cartes de ville, à savoir deux de chaque couleur. Ces cartes indiquent à chacun l'itinéraire à suivre pour son voyage en Europe.

Pour prolonger la durée du jeu, il suffit de distribuer un nombre plus important de cartes de ville.

Pour faciliter la recherche des villes, chaque carte porte un code formé d'une lettre et d'un chiffre indiqué en abscisse et en ordonnée sur les bords du plan de jeu (c'est ainsi que Naples se trouve, par exemple, dans le carré D 7).

Chaque joueur doit consulter ses cartes pour choisir l'itinéraire le plus court, donc le plus rapide.



Règle de jeu

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune d'entre les joueurs commence la partie. Il jette le dé et avance son pion du nombre de cases correspondant au nombre de points obtenus. Lorsqu'il atteint une ville qu'il doit visiter, il peut rendre la carte correspondante.

Les joueurs peuvent se déplacer dans n'importe quelle direction, mais non avancer et reculer sur un seul et même trajet. Il est permis de dépasser les autres pions et drapeaux. Deux pions ne devront cependant jamais se trouver sur la même ville. Si le pion d'un joueur échoue sur une ville occupée par un drapeau ou un pion étranger, le joueur devra s'arrêter à la station précédente et ne pourra poursuivre son voyage qu'au tour suivant.

Un 6 ne donne pas droit à un second lancer de dé.

Cartes d'événement

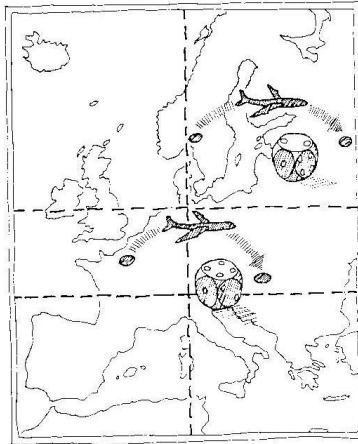
En obtenant un 1 au lancer de dé, le joueur peut soit avancer son pion d'une case, soit rester sur place, prendre une carte d'événement et suivre immédiatement les instructions données.



Le plan de vol des lignes aériennes est divisé en six secteurs. Le vol à l'intérieur d'un secteur «coûte» 2 points. Exemple: un vol d'Oslo à Moscou coûte «2 points». Pour passer d'un secteur à l'autre (secteur voisin), le joueur a besoin de 4 points. Exemple: un vol de Paris à Budapest «coûte» 4 points. Il est uniquement permis de voler en ligne droite d'un secteur voisin au prochain et jamais en zig-zag.

Les joueurs ont droit à un seul vol par tour de jeu. La piste où l'avion doit atterrir doit être libre. Il ne doit s'y trouver ni drapeau, ni pion étranger. Si l'aéroport est occupé, le joueur devra avancer normalement ou choisir une autre ligne aérienne.

Si le joueur a encore un excédent de points après le vol, il pourra continuer sa route immédiatement après avoir atterri à l'aéroport en fonction du nombre de points excédentaires.



Fin du jeu

Le premier qui a regagné son point de départ et rendu toutes ses cartes de ville a gagné. Les autres participants peuvent cependant continuer à jouer pour déterminer les deuxième et troisième places.

© 1990 by Otto Maier Verlag Ravensburg

