

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 France

**Un jeu familial pour voyager et apprendre
pour 1 à 6 joueurs de 7 à 99 ans**

Auteurs : Ursula & Wolfgang Kramer

Design : ideo, Serviceplan, kinetic, Sybille Ring, DE Ravensburger, Vera Bolze (notice)

Illustrations : Michael Pleesz

Rédaction : Clemens Türrck, Jürgen Valentiner-Branth, Florian Mühlegg

Jeux Ravensburger® n° 00 557 4

**En route pour un voyage passionnant
à travers la France !**

**Où se trouve la Bretagne ? Quel est le fleuve le
plus long de France ? Quelle ville d'Aquitaine
est réputée pour son jambon ?**

**Seul ou à plusieurs, tiptoi® vous emmène dans
un voyage à la fois ludique et instructif à travers
la France.**



Chers parents,

Le jeu « Voyage en France » fonctionne uniquement avec le lecteur tiptoi® de Ravensburger. Le lecteur vous guide à travers le jeu, vous apprend des choses intéressantes et vous pose des questions passionnantes.

Avant la première partie, veuillez télécharger sur le lecteur le fichier audio correspondant au jeu « Voyage en France ».

Une notice détaillée sur la façon de télécharger les fichiers audio sur le lecteur accompagne le lecteur tiptoi®. En résumé :

Pour télécharger des fichiers audio sur le lecteur, vous devez vous rendre sur l'application « tiptoi® Manager ». Pour installer « tiptoi® Manager », branchez le lecteur sur votre ordinateur à l'aide du câble USB. Cliquez ensuite sur l'icône tiptoi® dans l'onglet « Poste de travail ». Vous trouverez le fichier d'installation de « tiptoi® Manager » (pour Windows PC et Mac OS).

Démarrez « tiptoi® Manager ». Téléchargez le fichier audio du jeu « Voyage en France » sur votre lecteur tiptoi® en allant dans le menu « Télécharger ». Une fois le téléchargement terminé, vous pouvez débrancher le lecteur de l'ordinateur. Le lecteur tiptoi® est prêt !

7-99
ans



Contenu :

- 1 1 plateau de jeu recto-verso
- 2 44 cartes Lieu
- 3 40 jetons de 1 point
- 4 8 jetons de 5 points
- 5 2 pions avec un socle



Signification des symboles

Les symboles en bas à droite du plateau vous permettent d'accéder aux principales fonctions du jeu :

Activer		Pointez le lecteur tiptoi® sur le bouton « Marche » pour activer le jeu.
Découvrir		Désirez-vous d'abord découvrir le jeu ? Pointez sur le bouton « Découvrir ». Vous pouvez ensuite pointer sur le plateau de jeu ou sur les cartes Lieu pour en apprendre davantage sur les lieux, les paysages, les fleuves et les mers.
Quiz pour 1 seul joueur		Ce bouton te permet de lancer le quiz lorsque tu joues seul(e).
Voyage à plusieurs joueurs		Pointez sur ce bouton pour voyager ensemble à travers la France.
Infos		Le bouton « Infos » vous permet d'obtenir des conseils et des indications durant le jeu. Le bouton « Infos » des cartes Lieu vous permet d'obtenir des informations sur le lieu concerné.
Passer		Vous pouvez pointer à tout moment sur le bouton « Passer » pour stopper les explications de tiptoi®.
Répéter		Vous pouvez pointer à tout moment sur le bouton « Répéter » pour réécouter les dernières paroles de tiptoi®.

Voyage à plusieurs joueurs

(Si tu souhaites jouer seul(e), lis le chapitre « Quiz pour 1 seul joueur », page 4.)

Préparation du jeu

1. **Installez le plateau** au milieu de la table. Selon le niveau de difficulté choisi, retournez-le sur l'une ou l'autre face. Le recto, avec un cadre jaune, s'adresse aux débutants ; le verso, avec un cadre rouge et sans écritures, est plutôt destiné aux spécialistes de la France, qui ont déjà beaucoup de connaissances.
2. **Placez les deux voitures** sur la case Départ, au centre du plateau de jeu. Quel que soit le nombre de joueurs, vous avez toujours besoin des deux voitures.
3. **Mélangez les cartes Lieu** et distribuez-en 6 à chaque joueur. Chacun les prend en main sans les montrer aux autres. Chaque carte correspond à un lieu indiqué sur le plateau de jeu.
4. **Placez les jetons** à côté du plateau.
5. Allumez le **lecteur tiptoi®**. Appuyez sur le bouton Marche jusqu'à ce le son de départ retentisse. Pointez ensuite sur le bouton vert Marche du plateau.

But du jeu

Il s'agit d'atteindre le plus rapidement possible vos 6 lieux sur le plateau et de **totaliser le plus de points en fin de partie**. Un joueur peut marquer des points en répondant correctement aux questions en chemin et à chaque fois qu'il atteint un lieu et qu'il répond correctement à la question liée au lieu atteint. Le premier qui atteint tous ses lieux déclenche la phase finale du jeu, au cours de laquelle chacun peut encore marquer des points.

Déroulement du jeu

Une fois que vous avez lancé le jeu, suivez les indications de tiptoi®. Commencez par choisir le niveau de difficulté des questions, en pointant sur une des lettres « A », « B » ou « C » à droite du plateau :

- « A » = questions faciles ;
- « B » = questions moyennes ;
- « C » = questions difficiles.

La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur commence. Il choisit une des deux voitures et se rend de la case départ au lieu suivant en prenant une route. Si le lieu atteint ne figure pas parmi ses cartes et n'est pas non plus une case spéciale, c'est au tour du joueur suivant de jouer. Il peut emprunter la même voiture ou utiliser l'autre pour se rendre dans un lieu voisin. À chaque tour, un joueur est libre de choisir la voiture qu'il veut.

Une voiture peut emprunter n'importe quelle direction, sauf la route par laquelle elle vient d'arriver en sens inverse. Le mieux est de toujours tourner le coffre dans la direction d'où vient la voiture. Vous savez alors quelle route elle n'a pas le droit de prendre.



Au début de la partie, chaque joueur a en main 6 cartes lui indiquant chacune une destination. À chaque fois qu'il atteint une destination, le joueur pose la carte correspondante devant lui, face visible.



Cases spéciales du plateau

« **Express** » : Le joueur qui atterrit sur cette case peut rejouer, soit en utilisant la même voiture, soit en utilisant l'autre pour se rendre dans le lieu suivant. La case Départ est également une case « Express » : le joueur qui passe par cette case Départ peut donc rejouer.



« **Question** » : Le joueur qui atteint une case Question doit pointer le lecteur tiptoi® sur le picto Question dans la barre blanche, à droite du plateau. Ce joueur doit alors répondre à la question en cherchant la réponse sur le plateau de jeu, puis en pointant sur la réponse. tiptoi® annonce si la réponse est correcte ou non.

- **Si la réponse est bonne**, le joueur gagne 1 point ;
- **Si la réponse est fautive**, son voisin de gauche essaye de répondre à son tour et peut gagner 1 point s'il trouve la réponse.

S'il ne trouve pas la réponse non plus, personne ne gagne de point.

Dans tous les cas, c'est ensuite au joueur assis à gauche de celui qui a déplacé la voiture sur la case Question de jouer.



« **Joker** » : Le joueur qui atteint une case Joker pose une de ses cartes Lieu, au choix, face visible devant lui. Ce lieu est considéré comme atteint. Il pointe ensuite le lecteur sur la carte Lieu et répond à la question (voir « Quand un lieu est atteint »).

Quand un lieu est atteint

Lorsqu'un lieu avec une illustration est atteint sur le plateau, tous les joueurs vérifient s'ils possèdent la carte Lieu correspondante en main. Si c'est le cas, le joueur la pose face visible devant lui.

Remarque : Lorsqu'un lieu est atteint, n'importe quel joueur peut poser la carte Lieu correspondante, pas seulement celui qui est en train de jouer.

À chaque fois qu'un lieu est atteint et une carte Lieu posée, le joueur dont c'est le tour prend le lecteur et le pointe sur la carte Lieu posée. tiptoi® pose alors une question à laquelle ce joueur doit répondre (même si c'est un autre joueur qui a posé la carte). Pour y répondre, il pointe le lecteur sur les lettres A, B ou C sur le plateau. tiptoi® vérifie si la réponse est bonne.

- **Si elle est bonne**, le joueur gagne 1 point ;
- **Si elle est fausse**, son voisin de gauche doit répondre à la question en annonçant au joueur sur quelle lettre il doit pointer. Si cette fois la réponse est bonne, le voisin gagne 1 point. Mais si elle est de nouveau fausse, personne ne gagne de point.

Phase finale et fin de la partie

Le jeu touche à sa fin dès qu'un joueur a réussi à poser toutes ses cartes Lieu. Celui qui pose sa dernière carte gagne immédiatement 1 point. Le joueur dont c'est le tour doit encore répondre à la question de la dernière carte.



Le joueur qui a posé le premier toutes ses cartes Lieu pointe le lecteur tiptoi® sur le picto « **Dernier tour** » dans la barre blanche à droite.

Il déclenche ainsi la dernière question du quiz. Au cours de cette question (par exemple : «Trouvez les 11 villes françaises de plus de 200 000 habitants»), tous les joueurs peuvent

encore gagner des points. Il s'agit juste de pointer sur le plateau les lieux qui répondent à la question. Le premier joueur qui a posé toutes ses cartes Lieu commence, puis les autres jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, chacun pointe sur une solution. Chaque bonne réponse lui rapporte immédiatement 1 point. Lorsque toutes les bonnes réponses ont été trouvées ou qu'il y a eu 6 erreurs au total, la partie est terminée. À chaque fois que le lieu choisi ne correspond pas à la question ou qu'un joueur a déjà pointé dessus, la réponse est considérée comme fausse.

Après cette étape, chaque joueur compte ses points. Chaque carte Lieu et chaque petit jeton rapporte 1 point (5 petits jetons peuvent être échangés à tout moment contre un jeton de 5). Le joueur qui totalise le plus de points remporte la partie.

Quiz pour 1 seul joueur

Préparation du jeu

1. Installe le plateau au milieu de la table. Selon le niveau de difficulté choisi, retourne-le sur l'une ou l'autre face. Le recto, encadré en jaune, s'adresse aux nouveaux joueurs ; le verso, avec un cadre rouge et sans écritures, est plutôt destiné aux spécialistes de la France, qui ont déjà beaucoup de connaissances.

2. Mélange les cartes Lieu et empile-les, face cachée, à côté du plateau.

3. Pointe ensuite sur le picto « Quiz pour 1 seul joueur » et choisis le niveau de difficulté des questions : « **A** », « **B** » ou « **C** ».

Déroulement du jeu

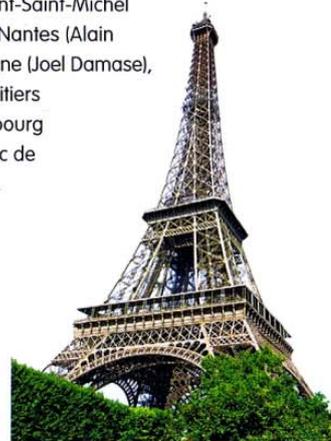
Lorsque tu joues seul(e), tu ne te déplaces pas de lieu en lieu en voiture. À la place, tu joues à un quiz passionnant sur la France. tiptoi® te pose des questions sur le plateau de jeu ou te demande de piocher une carte Lieu et de pointer dessus. Tu disposes toujours de plusieurs essais pour répondre à une question. Plus tu trouves rapidement la réponse, plus tu marques de points. La dernière question est une question spéciale, avec plusieurs bonnes réponses. Tu peux pointer jusqu'à ce que tu aies trouvé toutes les réponses ou que tu te sois trompé(e) 4 fois.

Fin de la partie

La partie s'arrête après 10 questions. tiptoi® compte tes points, puis annonce ton score. Essaie de faire le moins d'erreurs possible ! Amélioreras-tu ton score à la partie suivante ?

Copyrights:

© mauritius images: Ajaccio (Otto Stadler), Amiens (Jose Antonio Moreno castellano), Avignon (Author's images), Baie de Somme (Michael Krabs), Besançon (Iconotec), Bordeaux (Kevin Galvin), Carcassonne (Iconotec), Châlons-en-Champagne (Bernard Jaubert), Chamonix (Raimund Linke), Clermont-Ferrand (Bernard Jaubert), La Rochelle (Barbara Boensch), Marseille (Peter Seyfferth), Montpellier (Hööck), Nice (Hiroshi Higuchi), Orléans (Steve Vidler), Parc de la Vanoise (Michael Krabs), Parc des Pyrénées (Johnér), Paris (Radius images), Pointe du Raz (Wolfgang Herath), Rennes (Rene Mattes), Rouen (Steve Vidler), Verdun (Dr. Wilfried Bahn Müller), Versailles (Radius images),
 © photononstop: Caen (Sime), Camargue (Image Source), Chartres (Stéphane Ouzounoff), Châteaux de la Loire (Mauritius/Photononstop), Dijon (Kaos02/Sime), Dune du Pilat (Daniele Schneider), Etretat (Agnès Bichet), Grotte de Lascaux (Patrick Somelet), Guérande (Véronique Leplat/Sime), Lille (Alain Le Bot), Limoges (J-C. & D. Pratt), Lyon (Mauritius), Metz (Christophe Dumoulin), Mont-Saint-Michel (Sylvain Grandadam /Hoa-Quil), Nantes (Alain Le Bot), Parc de Volcans d'Auvergne (Joel Damase), Pays Basque (Heinz Wohner), Poitiers (Mauritius/Photononstop), Strasbourg (Mauritius/Photononstop), Viaduc de Millau (Mauritius/Photononstop),
 © Manuel Huynh : Toulouse
 © Denis Laming Architecte: Futuroscope, Poitiers
 © Architecture Studio – Adagp, Paris 2013: Parlement Européen, Strasbourg



© 2013 Jeux Ravensburger S.A.S.

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos
 Jeux Ravensburger S.A.S. · 21 rue de Dornach · F-68120 Pfastatt
 www.ravensburger.com
 www.tiptoi.fr