

- RETOUR À BORDEAUX ET BONUS DE FIN DE VOYAGE -



Quand un joueur atteint Bordeaux à son retour (c'est-à-dire qu'il pose une carte Bordeaux face visible au bout de sa ligne), et à condition d'avoir devant lui au moins une carte de chacun des 3 livres, il prend la tuile bonus "Retour à Bordeaux" la plus élevée disponible.

Dès que tous les joueurs sauf un sont rentrés à Bordeaux, le dernier joueur n'a plus qu'un seul tour à jouer.

Puis on compare les voyages des joueurs rentrés à Bordeaux. Les joueurs remportent les bonus de fin de voyage pour lesquels ils sont en première position des décomptes. En cas d'égalité, c'est le premier joueur rentré à Bordeaux qui remporte la tuile bonus.

Précisions :

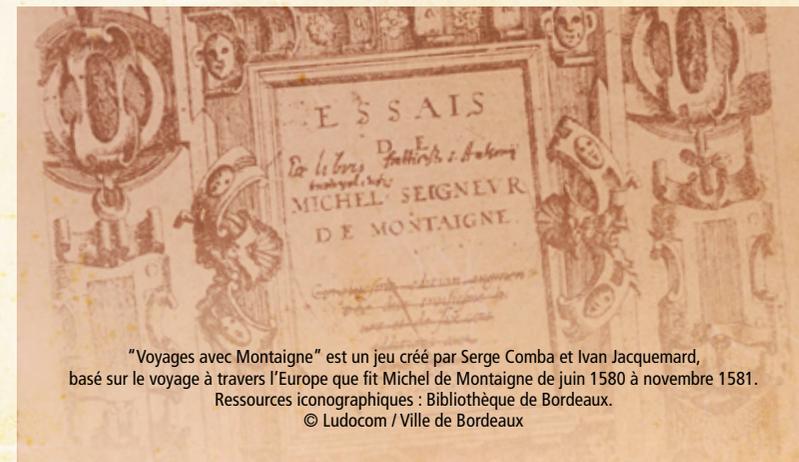
- Un joueur ne peut pas participer à l'attribution des bonus de fin de voyage dans deux cas :
 - il n'est pas rentré à Bordeaux en fin de partie
 - et/ou il n'a pas posé devant lui au moins les 3 livres différents.
- Le bonus "le plus de personnages différents" signifie qu'on ne comptabilise qu'une carte "Montaigne" parmi les cartes Personnage posées devant soi.



Une fois les tuiles distribuées, tous les joueurs additionnent les points des tuiles Bonus collectées et des cartes Montaigne posées devant eux.

Le joueur ayant le plus de points gagne la partie.

En cas d'égalité, le voyage vous appelle, faites une nouvelle partie !



"Voyages avec Montaigne" est un jeu créé par Serge Comba et Ivan Jacquemard, basé sur le voyage à travers l'Europe que fit Michel de Montaigne de juin 1580 à novembre 1581. Ressources iconographiques : Bibliothèque de Bordeaux. © Ludocom / Ville de Bordeaux

LES GRANDS VOYAGEURS : LE JEU POUR LES EXPERTS

Une fois le jeu de base maîtrisé, vous pouvez intégrer ces deux compléments de règles, ensemble ou séparément...

1 Au gré des vents...

Utilisez la face du plateau illustrée d'une rose des vents en haut à gauche.

Pendant la partie, quand vous prenez des cartes sur le deuxième et le troisième emplacements du plateau, vous défaussez des cartes. Avec cette règle spéciale, le coût de ces cartes est compensé par une action supplémentaire, sous certaines conditions :

- Si le joueur choisit la carte de coût 1 et qu'elle est de la même ville que la dernière carte de son voyage, il peut la placer directement à la suite de son voyage. Cependant, il ne pioche pas de nouvelle carte.
- Si le joueur choisit la carte de coût 2 et qu'elle est de la même zone que la ville de la dernière carte de son voyage, il peut la placer directement à la suite de son voyage. Cependant, si la carte est de la même ville, il ne pioche pas de nouvelle carte. Et s'il arrive dans une ville où est présent un autre joueur, il ne rejoue pas.



2 Belles rencontres !

Chaque personnage a une capacité en plus : quand vous défaussez le personnage de votre voyage, vous pouvez au choix agir suivant les règles de base du jeu ou utiliser cette capacité spéciale.



MONTAIGNE (présent dans toutes les villes)

Prendre gratuitement une carte Citation visible sur le plateau ou cibler un joueur, regarder les cartes de sa main, y choisir une carte Citation puis la poser directement dans son voyage.

Précision : si le joueur ciblé n'a pas de carte Citation, la carte Montaigne est tout de même perdue.



LE NOBLE (Bordeaux)

- Si la carte est posée au début du voyage, prendre les 3 premières cartes de la réserve et les ajouter à sa main.
- Si le joueur rentre à Bordeaux en posant le Noble, retourner la carte face cachée pour indiquer être bien rentré, puis prendre une des cartes sur le plateau et l'ajouter directement à son voyage.



LE COCHER (Limoges)

Poser gratuitement une carte au bout de son voyage, quelle que soit la zone de la ville posée, y compris d'une ville déjà visitée.



LA SERVANTE (Plombières)

Prendre une carte Thermalisme ou Gastronomie dans le voyage d'un autre joueur et l'ajouter à son propre voyage (en fin de voyage si la ville n'a pas encore été visitée).



LE SAVANT (Bâle)

Cibler un joueur, regarder les cartes de sa main, y choisir une carte puis l'ajouter à sa main.

Précision : si le joueur ne trouve pas de carte qui l'intéresse, il peut cibler un autre joueur et faire une nouvelle recherche. Si la recherche se fait dans la main du dernier joueur, il doit choisir une carte.



LE THÉOLOGIEN (Augsbourg)

Prendre une carte de la zone d'Augsbourg (Bâle, Plombières ou Augsbourg) dans la main de chaque joueur et ajouter ces cartes à sa main.



LE PAPE (Rome)

À tout moment, prendre gratuitement la carte de son choix sur le plateau et l'ajouter à sa main.



LA COURTISANE (Venise)

Prendre un personnage dans le voyage d'un autre joueur, puis l'ajouter à son propre voyage (en fin de voyage si la ville n'a pas encore été visitée).

Voyages avec MONTAIGNE

Règles du Jeu

- BUT DU JEU -

Réaliser les plus beaux voyages dans les pas de Montaigne au XVI^{ème} siècle, en découvrant les villes traversées par l'auteur et en s'enrichissant des lectures de son œuvre.

- MATÉRIEL DE JEU -



110 cartes

1 plateau de jeu réversible (jeu de base ou version "Grands Voyageurs")

réparties en 9 villes différentes (dos des cartes)



9 tuiles Bonus en cours de voyage



45 cartes Citation (9 thèmes différents)



48 cartes Découverte :
• Gastronomie
• Thermalisme
• Monuments
• Paysages



4 cartes-tuiles Début du voyage (aides de jeu)



7 tuiles Bonus de fin de voyage



16 cartes Personnage dont 9 cartes Montaigne



1 carte Appel du Roi

- MISE EN PLACE -

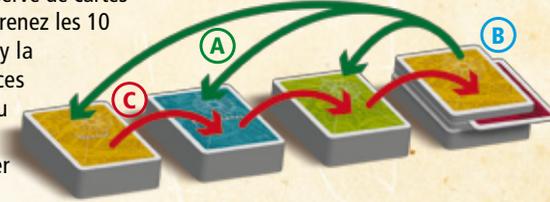


Mettez de côté la carte "Appel du Roi" (dos Bordeaux).
Puis préparez la réserve mélangée et face cachée, suivant le nombre de joueurs.

À 4 joueurs, séparez la réserve de cartes en **4 paquets égaux (A)**. Prenez les 10 premières cartes du paquet 4, glissez-y la carte "Appel du Roi" puis mélangez ces cartes que vous reposez au-dessus du paquet 4 (B). Posez ensuite les trois autres paquets au-dessus pour former la réserve (C).

À 3 joueurs, séparez la pioche de cartes en **3 paquets égaux**. Prenez les 10 premières cartes du paquet 3, glissez-y la carte "Appel du Roi" puis mélangez ces cartes que vous reposez au-dessus du paquet 3. Posez en suite les deux autres paquets au-dessus pour former la réserve.

À 2 joueurs, séparez la pioche de cartes en **2 paquets égaux**. Prenez les 10 premières cartes du paquet 2, glissez-y la carte "Appel du Roi" puis mélangez ces cartes que vous reposez au-dessus du paquet 2. Posez ensuite le paquet 1 au-dessus pour former la réserve.



Distribuez 1 carte-tuile "Début du voyage" (départ de Bordeaux) à chaque joueur, qu'il pose devant lui et qui symbolise le début de son voyage.

Distribuez 7 cartes de la réserve à chaque joueur, qu'il prend en main.

Enfin, **placez les 4 premières cartes de la réserve sur le plateau** (3 cartes visibles, 1 face cachée sur l'emplacement à droite du plateau) et la réserve à la suite sur le côté droit du plateau. Prévoyez un espace pour la défausse.

La face du plateau avec une rose des vents en haut à gauche est réservée à la version "Grands Voyageurs" (voir au dos).



Placez les tuiles Bonus à portée de main et, le cas échéant, rangez dans la boîte les tuiles inutiles (tuiles rouges "retour à Bordeaux" +3 et +2 pour une partie à 2 joueurs ou uniquement la tuile +3 pour une partie à 3 joueurs).

Le premier joueur est celui qui a le moins de cartes "Bordeaux" en main. En cas d'égalité, c'est le plus jeune qui débute la partie.

La partie se déroule par tours de jeu dans le sens des aiguilles d'une montre.

2

- PRINCIPE ET TOUR DE JEU -

Les joueurs posent à leur tour des cartes face visible, sur une ligne, à la suite de la carte posée précédemment, de gauche à droite. Cette ligne de cartes constitue leur voyage.

À son tour, un joueur réalise une action et une seule, parmi les trois suivantes :



DÉPLACEMENT

C'est poser une carte d'une ville différente de la dernière de sa ligne.

Le joueur **défausse 1 carte par zone parcourue**, soit 0, 1 ou 2 cartes.

Il y a 9 villes différentes dans le jeu, réparties en 3 zones géographiques. La zone de la ville est indiquée sur chaque côté de la carte par un élément symbolisant un plan plié (de 1 à 3 faces visibles). Pour déterminer le nombre de cartes à défausser, il suffit de compter la différence de faces entre les deux plans côte à côte.



Sur cet exemple, le déplacement nécessite de défausser 1 carte.

IMPORTANT : arriver dans une ville où est présent un autre joueur permet de rejouer aussitôt.



SÉJOUR

C'est poser une carte de la même ville que la dernière de sa ligne.

Puis le joueur **prend 1 carte** sur le plateau, en payant éventuellement le coût.



RAVITAILLEMENT

C'est ne rien poser.

Le joueur **prend 2 cartes** sur le plateau, en payant éventuellement le coût.

Prendre une carte



Gratuite Coût : 1 carte Coût : 2 cartes Gratuite

3

Prendre une carte sur le plateau peut nécessiter de défausser des cartes de sa main :

- la première carte face visible (la plus éloignée de la réserve) est gratuite, la deuxième coûte 1 carte, la troisième coûte 2 cartes (les cartes ainsi payées rejoignent la défausse),
- la carte face cachée, à côté de la réserve, est gratuite.

Quand on prend 1 carte sur le plateau, on la remplace aussitôt en faisant glisser les cartes restantes vers la gauche pour poser une nouvelle carte face cachée issue du haut de la réserve.

Les 3 premières cartes sont toujours faces visibles, la 4^{ème} carte est toujours face cachée.

Action(s) supplémentaire(s) grâce aux personnages



Avant ou après l'action de son tour, le joueur peut défausser un personnage rencontré durant son voyage (posé dans sa ligne de cartes).

Cela lui permet de **faire une action supplémentaire** parmi les 3 actions possibles **ou utiliser la capacité spéciale du personnage : aller chercher la carte**

de son choix dans la défausse (le joueur peut consulter à tout moment le contenu de la défausse).

Durant le même tour de jeu, il est possible d'utiliser le service de plusieurs personnages et donc de réaliser plusieurs actions supplémentaires.

Avec la version "Grands Voyageurs", chaque personnage a une capacité spéciale (voir au dos) !

Contraintes de voyage

• **Il faut rentrer à Bordeaux et avoir posé au moins une carte Citation issue de chacun des 3 livres** (quelque soit leur ordre) pour participer à l'attribution des bonus des objectifs de fin de partie (voir page suivante).

Exemples de cartes Citation (livres I, II et III)



Thème
(3 différents par livre)
Citation
(5 différentes par thème)
Livre
(3 différents)

Thèmes du Livre I : Amitié / Amour / Plaisirs

Thèmes du Livre II : Égalité / Sagesse / Santé

Thèmes du Livre III : Éducation / Humanité / Voyage

• **On ne peut pas revenir dans une ville précédemment visitée.**

Cependant, si un joueur, en défaussant un personnage pour réaliser une action supplémentaire, supprime la seule carte d'une ville dans sa ligne, il pourra retourner dans cette ville à la suite de son voyage.

4

- BONUS EN COURS DE VOYAGE -



Pendant son voyage, le joueur prend une des tuiles Bonus en jeu dès lors qu'il atteint l'objectif en premier ou qu'il fait mieux qu'un joueur ayant déjà réalisé l'objectif (Bonus Découvertes 3+).

La tuile Bonus gagnée est posée devant le joueur.



Exemple : le joueur pose sa 3^{ème} carte Découverte "Monuments" et s'empare de la tuile bonus associée.

Pour gagner une tuile Bonus "livre complet", il faut avoir posé une carte Citation de chacun des trois thèmes du livre.



Exemple : le joueur pose sa 3^{ème} carte Citation qui complète le livre II (3 thèmes différents) et s'empare de la tuile bonus associée.

- FIN DE PARTIE : L'APPEL DU ROI -



La carte "Appel du Roi" est une carte spéciale, placée dans la pioche (voir mise en place). Dès que cette carte est révélée, le joueur la remplace par une autre carte.

Dès lors, tous les joueurs ont l'obligation de revenir à Bordeaux et au plus vite, donc :

- **les séjours sont maintenant interdits,**

- **les joueurs ne peuvent pas voyager dans une ville qui les éloignerait de Bordeaux,**

ils peuvent donc poser une carte d'une ville de la même zone que celle de la dernière carte posée devant eux ou poser une carte d'une zone les rapprochant de la zone de Bordeaux.

5