

la Route des Fromages

Un Tour de Suisse pour Gourmets.

Un jeu divertissant et instructif pour la famille.

Contenu du jeu

- 1 plateau de jeu, 1 dé, 6 drapeaux et 6 pions
- 51 cartes de sites non numérotées
- 48 cartes numérotées, avec des curiosités touristiques et tous les renseignements utiles sur les Fromages de Suisse
- 15 cartes de chance, 3 cartes de réserve.

Idée générale du jeu

Dans ce jeu, les joueurs entreprennent un voyage imaginaire à travers la Suisse et quelques régions avoisinantes.

Six cartes, tirées au sort, définissent pour tous les joueurs une route chaque fois nouvelle et différente. Il s'agit de choisir avec adresse l'itinéraire le plus court, car les joueurs ont la possibilité de définir eux-mêmes l'ordre dans lequel ils visiteront les différents sites. Néanmoins, ils doivent tenir compte des indications reprises sur les cartes numérotées. Ce n'est pas seulement un jeu passionnant et plein de divertissement, mais une bonne façon d'apprendre un peu plus sur la Suisse et ses magnifiques fromages.

Règles du jeu

1. Un meneur de jeu donne à tous les joueurs un pion et un drapeau de couleur identique. Il place les cartes de chance sur un tas. Les cartes de site sont groupées par couleur, mélangées et posées face cachée.

2. Chaque joueur reçoit une carte de site de couleur différente. Le site indiqué sur cette carte constitue le point de départ et d'arrivée du voyage de chaque joueur. Chaque joueur y plante son drapeau.

3. Ensuite, chaque joueur reçoit 5 autres cartes de site, et ceci de manière à ce qu'au départ du jeu, chaque joueur dispose de deux cartes par couleur, soit au total 6 cartes. Celles-ci composent l'itinéraire de chaque joueur. (Si l'on désire que la partie dure plus longtemps, le meneur peut distribuer des cartes supplémentaires).

4. Tour à tour les joueurs jettent le dé. Ils déplacent leur pion d'autant de places qu'ils comptent de points obtenus. S'ils passent un site qu'ils doivent visiter selon leurs six cartes d'itinéraire, ils s'y arrêtent et remettent la carte correspondante au meneur de jeu, les points restants du tour étant annulés.

5. On peut voyager dans toutes les directions, mais on ne peut pas faire un aller-retour d'un seul trait. On ne peut pas passer non plus les pions ou drapeaux des autres joueurs; on doit s'arrêter au site précédent et continuer le voyage au tour suivant. (Il ne peut pas y avoir non plus deux pions ou un drapeau et un pion sur le même site).

6. Si un ou plusieurs des cinq sites, où le joueur doit s'arrêter selon ses cartes d'itinéraire, est un site numéroté (de 1 à 48), il interrompt son voyage une fois arrivé au site en question et suit les indications mentionnées sur la carte (les autres points de ce tour sont alors annulés).

7. Les doubles traits rouges et noirs sont des lignes de chemin de fer, les traits noirs simples représentent des routes. Les sites avec point rouge sont les hauts lieux de la Suisse fromagère. On peut atteindre ces points par hélicoptère également.

8. Par coup, il n'est possible de voyager qu'avec un seul moyen de transport, c-à-d le train, la voiture ou l'hélicoptère. Toutefois, il est permis (en renonçant aux points restants) d'interrompre l'étape à un endroit situé près d'une route, d'une ligne de chemin de fer ou un haut lieu de fromage (points rouges) et de choisir pour le tour suivant un autre moyen de transport afin d'atteindre l'arrivée plus rapidement.

Avec l'hélicoptère, on fait un saut d'un point rouge à un autre point rouge, quel que soit le nombre de points obtenu. Avec ce moyen de transport on peut sauter les autres pions.

9. Le joueur arrivant le premier au point de départ et qui délivre donc sa dernière carte d'itinéraire est vainqueur de la partie. Si cette dernière carte est numérotée, il ne doit plus suivre les indications de celle-ci.

10. On peut rendre le jeu plus diversifié en employant les cartes de chance. Le meneur de jeu et les joueurs prennent note de chaque résultat de 6 points. Le joueur ayant obtenu 3 fois ce résultat reçoit une carte de chance qu'il peut employer quand bon lui semble pendant le jeu. Après usage, elle est rendue au meneur de jeu.



SWITZERLAND