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

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

Humboldt's GREAT VOYAGE

Un jeu pour 2 à 4 explorateurs, à partir de 10 ans

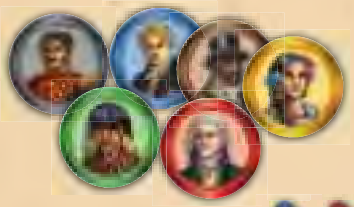
Après avoir hérité d'une grande fortune, le jeune baron Alexander von Humboldt quitte aussitôt son service auprès du royaume de Prusse. Non pas pour mener une vie luxueuse, mais pour réaliser son grand rêve : un voyage scientifique autour du monde.

En 1799, en compagnie de son ami Aimé Bonpland, il appareille donc pour l'Amérique à la tête de l'expédition la plus ambitieuse et la plus coûteuse jamais financée par un particulier. Au cours de ce périple de 5 ans, il découvre une multitude de nouvelles espèces de fleurs et d'animaux, mais aussi des objets de diverses cultures, des pierres précieuses et des phénomènes naturels tels que l'équateur magnétique ou le courant marin qui sera baptisé plus tard "courant de Humboldt" en son honneur.

Et la curiosité du public n'est pas retombée. C'est à présent à votre tour, en tant que scientifiques prometteurs du 19ème siècle, de voyager sur les traces de Humboldt afin d'accumuler les expériences et les découvertes, et de répandre votre savoir à travers le monde, pour que vos contemporains puissent également dire de vous que vous êtes plus célèbre que Napoléon.

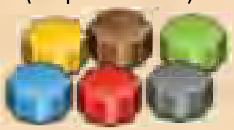
Matériel

60 personnages (10 par couleur)



72 tuiles cargaison (12 par couleur)

96 disques de savoir (16 par couleur)



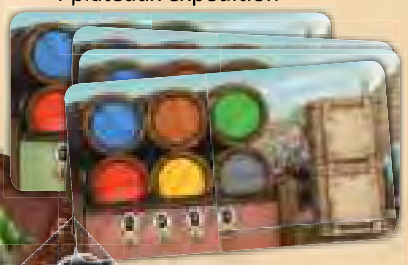
40 cartes navire (10 par type de navire)

4 marqueurs de points de gloire

1 journal de voyage

1 plateau de jeu (basé sur le trajet historique effectué par Humboldt)

4 plateaux expédition



1 aide de jeu pour chaque langue (sans illustration)

1 sac en tissu

Principe et but du jeu

Piochez des disques de savoir – voyagez et collectez des tuiles cargaison – gagnez en marquant le plus de points de gloire

Pendant la partie, vous allez piocher deux disques de savoir à chaque tour, qui détermineront le point de départ de votre voyage. En partant de là, vous allez vous déplacer selon le principe de l'Awele, c'est-à-dire en prenant dans votre main tous les disques de savoir qui se trouvent sur votre cercle de départ, puis en avançant tout en semant un disque sur chaque lieu que vous visitez. En chemin, vous allez collecter des éléments, que vous allez ensuite répartir sur vos navires de façon à expédier vos découvertes aussi rapidement que possible. Vous pourrez également profiter du tour des autres joueurs pour collecter des disques de savoir que vous pourrez utiliser pour rencontrer des personnes qui vous seront utiles.

Quand il n'y a plus de disques de savoir dans le sac, la partie s'achève. Le joueur qui a alors cumulé le plus de points de gloire est déclaré vainqueur.

Mise en place

Préparation du plateau de jeu

1. Placez le **plateau de jeu** au centre de la table.
2. Préparez les **disques de savoir** afin de les disposer sur les différents lieux. En fonction du nombre de joueurs, procédez de la façon suivante :
   - Partie à 4 joueurs : Placez tous les disques de savoir dans le sac en tissu. Puis piochez 4 disques pour chacun des lieux du plateau et placez-les dans les cercles correspondants.
   - Partie à 3 joueurs : Placez tous les disques de savoir dans le sac en tissu. Puis piochez 3 disques à chaque fois pour *La Coruña, Angostura, Quito* et *Mexico City* et placez-les dans les cercles correspondants. Puis piochez 4 disques pour chacun des lieux restants du plateau et placez-les dans les cercles correspondants.
   - Partie à 2 joueurs : Retirez du jeu 6 disques de savoir (un de chaque couleur). Placez tous les autres disques dans le sac en tissu. Puis piochez à chaque fois 5 disques pour *Angostura* et *Quito* et placez-les dans les cercles correspondants. Enfin, piochez 4 disques pour chacun des lieux restants du plateau et placez-les dans les cercles correspondants.
3. Triez les **tuiles cargaison** par couleur et mélangez chaque couleur séparément en laissant les tuiles face cachée. Puis formez une pile de pioche face cachée pour chaque couleur, que vous placerez sur les caisses fermées de la couleur correspondante sur le plateau. Ensuite, prenez 2 tuiles de chacune de ces piles et placez-les face visible sur les deux emplacements correspondants.
4. Constituez une réserve face visible avec les **personnages** sur le plateau.
5. Triez les **cartes navire** selon le type de navire (couleur sur l'autre face). Mélangez séparément les cartes navire de chaque type. Puis constituez 4 pioches de cartes navire avec ces 4 tas, que vous placerez à côté du plateau de jeu.

Préparation des joueurs

Chaque joueur choisit une couleur et place le **marqueur de points de gloire** correspondant sur la case "0" de la piste de score du plateau.

Chaque joueur reçoit une carte de chaque pioche, de façon à avoir une carte navire de chaque type. Puis il place ces cartes face visible devant lui.

Chaque carte navire est divisée en deux parties. La partie supérieure permet de collecter des tuiles cargaison pour les expédier. La partie inférieure permet de collecter des disques de savoir, qui vous permettront de faire des rencontres lorsque l'expédition sera effectuée, quand la carte navire sera complétée.

Chaque joueur reçoit le plateau expédition à sa couleur. Il vous permettra de collecter les personnages que vous rencontrez et de stocker temporairement des tuiles cargaison.

Au début de la partie, chaque joueur décide s'il souhaite collecter ses personnages face visible ou face cachée, puis installe son plateau en fonction de son choix.

- face visible : scène portuaire

- face cachée : chambre

Puis les joueurs se préparent pour leur voyage:

1. En commençant par le premier joueur, chaque joueur peut échanger 1 de ses 4 cartes contre la première carte face visible de la pioche correspondante. Il est conseillé d'échanger une carte si vous possédez 3 cartes navire ou plus sur lesquelles sont représentées des caisses d'une même couleur.
2. Chaque joueur reçoit un personnage de la réserve de la couleur la plus représentée sur ses cartes navire.

Si vos cartes possèdent le même nombre de caisses de deux couleurs ou plus, à vous de choisir une de ces couleurs.

3. En commençant par le premier joueur, chaque joueur pioche 2 tuiles cargaison dans les piles de tuiles face cachée. Ces tuiles peuvent être prises dans une même pile ou dans différentes piles. Chaque joueur les place face visible sur son plateau expédition.

Le dernier joueur qui a voyagé est désigné premier joueur. Il reçoit le **journal de voyage** et le sac contenant les disques de savoir.

La partie se déroule en sens horaire. A l'issue de son tour, chaque joueur donne le journal de voyage et le sac à son voisin de gauche.

Déroulement du jeu

Le joueur actif est le joueur dont c'est le tour. Chaque tour implique toujours le joueur actif, mais aussi tous les autres joueurs.

Un tour est composé des étapes suivantes :

- Le joueur actif pioche 2 disques de savoir, l'un après l'autre
- Le joueur actif matérialise son trajet
- Les autres joueurs prennent des disques de savoir
- Le joueur actif collecte et charge des tuiles cargaison

Déroulement d'un tour pour le joueur actif

1. Au début de son tour, le joueur actif pioche un disque de savoir dans le sac.
2. Il décide s'il souhaite commencer son trajet depuis un lieu de la couleur de ce disque. S'il pioche un disque vert, par exemple, il peut partir de l'un des 3 lieux en vert (Cumaná, Angostura ou Caracas).

   - S'il souhaite partir de cette couleur, il place le disque sur la page **gauche** du journal de voyage. Puis il pioche un second disque dans le sac et le place sur la page droite.

     OU

   - S'il **ne** souhaite **pas** commencer son trajet à partir de cette couleur, il place le disque sur la page **droite** du journal de voyage. Puis il pioche un second disque dans le sac et le place sur la page gauche. A présent, il est **obligé** de partir de cette seconde couleur.

Attention : A cet instant, il n'est pas possible d'avoir deux disques de la même couleur dans le journal de voyage. Donc si le second disque qui a été pioché est de la même couleur que le premier, mettez-le de côté pour l'instant et continuez à piocher d'autres disques jusqu'à en obtenir un d'une couleur différente. Ensuite, remettez le(s) disque(s) mis de côté dans le sac.

Exception : Vers la fin de la partie, il peut arriver qu'il reste uniquement dans le sac des disques de la même couleur. Dans ce cas, le joueur est obligé de partir de cette couleur.

3. Choisissez un des lieux de la couleur du disque de la page gauche du journal de voyage et prenez dans votre main tous les disques présents sur ce lieu du plateau.

   Attention : Laissez les disques en place dans le journal de voyage jusqu'à la fin de votre tour !

4. Suivez une des flèches partant du lieu sur lequel vous avez pris les disques. Sur le lieu suivant, placez un premier disque de votre main sur la boussole, **si possible de la même couleur que le lieu lui-même.**

Puis suivez la flèche suivante jusqu'au lieu suivant et placez un nouveau disque sur sa boussole. Continuez ainsi jusqu'à ce que vous n'ayez plus de disque en main. Vous avez ainsi matérialisé votre trajet.

Attention : Il peut arriver que vous visitiez le même lieu deux fois. Dans ce cas, placez un second disque sur la boussole.

Vous ne pouvez vous déplacer que dans le sens indiqué par les flèches. (Le mouvement avant arrière entre Quito et Angostura est interdit.)

5. Laissez aux autres joueurs le temps d'étudier votre trajet. Ils peuvent ensuite collecter des disques de savoir sur votre trajet (voir "Déroulement d'un tour pour les autres joueurs").

6. Contrôlez votre trajet pour vérifier sur chaque lieu si le disque de savoir que vous avez placé sur la boussole correspond à la couleur de ce lieu.

- Si le disque n'est pas de la même couleur que le lieu, rien ne se passe. Contentez-vous d'enlever le disque de la boussole pour le placer dans le cercle du lieu.

OU

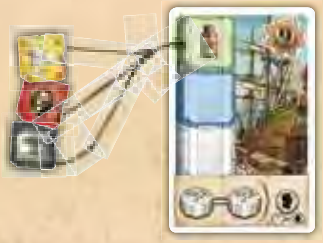
- Si le disque est de la même couleur que le lieu, vous pouvez prendre une tuile cargaison de cette couleur. Vous pouvez choisir une des deux tuiles cargaison face visible ou piocher la tuile face cachée située au sommet de la pile. (Les emplacements vides sont immédiatement réapprovisionnés avec des tuiles de la pile.) Puis mettez le disque dans le cercle du lieu.

> **Attention :** Dans le cas très improbable où la totalité des tuiles de cargaison d'une même couleur ont déjà été réparties sur les cartes des joueurs, vous ne pouvez momentanément pas prendre de tuile de cette couleur. Ce type de cargaison est temporairement indisponible.

Placez toutes les tuiles à côté de votre plateau d'expédition au moment où vous les collectez.

7. A présent, répartissez autant que possible de tuiles cargaison de votre plateau expédition sur des emplacements inoccupés de la couleur correspondante sur vos cartes navire. Puis, le cas échéant, marquez des points pour les cartes que vous avez complétées pendant votre tour (pour le fonctionnement des cartes et le décompte des points, voir plus bas la section "Les cartes navire"). Vous pouvez stocker jusqu'à 2 tuiles cargaison sur votre plateau expédition en vue d'un tour futur. Placez les éventuelles tuiles non utilisées sur les piles de défausse correspondantes.

Option: Vous pouvez également utiliser 3 tuiles pour remplir 1 emplacement sur une de vos cartes. Pour cela, empilez les 3 tuiles sur l'emplacement correspondant de la carte jusqu'à ce que cette carte soit complétée.



8. Pour terminer votre tour, prenez les disques de savoir présents sur le journal de voyage et placez-les sur le lieu où vous avez commencé votre trajet (normalement, ce lieu est désormais vide).

Déroulement d'un tour pour les autres joueurs

1. Les autres joueurs étudient le trajet choisi par le joueur actif. Une fois que le joueur actif a réparti ses disques de savoir, chacun des autres joueurs, en commençant par le joueur à sa gauche, peut prendre un disque sur un des lieux visités, à condition qu'il y ait **au moins 4 disques** sur ce lieu (le disque situé sur la boussole ne compte pas !). Peu importe que le joueur actif ait posé sur ce lieu un disque de savoir de la même couleur que ce lieu ou non. S'il y a moins de 4 disques présents sur les lieux visités lors du trajet du joueur actif, certains des autres joueurs peuvent ne pas récupérer de disque.

> **Attention :** Dans une partie à deux joueurs, vous pouvez toujours prendre deux disques une fois que le joueur actif a matérialisé son trajet.

Vous avez également le droit de ne pas prendre de disque.

2. Les autres joueurs placent immédiatement le disque qu'ils ont pris sur un emplacement adéquat sur la partie inférieure de leurs cartes navire.

Exemple : *Jeanne a pris un disque de savoir bleu sur le plateau. Il lui reste quelques emplacements libres sur ses cartes navire. Elle a le choix entre poser ce disque sur l'emplacement bleu de sa quatrième carte ou sur l'emplacement vide de sa première carte.*

Si vous n'avez aucun emplacement adéquat disponible sur vos cartes navire, alors vous ne pouvez prendre aucun disque sur le plateau de jeu.

Les cartes navire

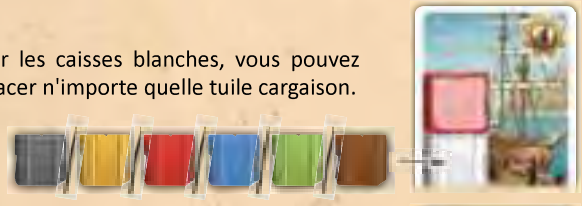
Si vous avez complété une carte navire, vous gagnez des points de gloire pour les tuiles cargaison que vous avez collectées, et vous pouvez peut-être aussi recevoir un personnage grâce aux disques de savoir que vous avez collectés.

Les cartes navire se composent des éléments suivants :

Dans la partie supérieure, vous devez remplir les conditions suivantes :

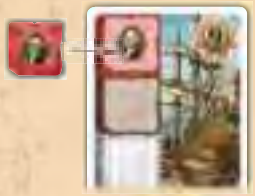
- Sont indiquées ici les tuiles cargaison que vous devez collecter **à votre tour** afin de pouvoir faire partir votre navire en mer :

  - Sur les caisses blanches, vous pouvez placer n'importe quelle tuile cargaison.



  - Sur les caisses de couleur, vous devez placer une tuile cargaison de la couleur correspondante.

  - Sur les caisses portant un symbole, vous devez placer précisément la tuile cargaison correspondante (de cette couleur et portant le même symbole).



- De plus, sont indiqués les points que vous recevez quand vous avez collecté toutes les tuiles cargaison demandées et que le navire prend la mer.

  Une fois que vous avez complété une carte (autrement dit que l'ensemble des 2 ou 3 emplacements de cargaison sont occupés), vous ajoutez immédiatement les points indiqués sur la piste de score. Puis retirez les tuiles cargaison de la carte et constituez une pile de défausse à côté du plateau de jeu pour chaque couleur de tuile.

  Ensuite, piochez une nouvelle carte dans la pile correspondante, de façon à avoir de nouveau devant vous une carte pour chaque type de navire. (Si vous avez encore 1-2 tuiles cargaison inutilisées sur votre plateau expédition, ne les placez pas pour l'instant sur vos nouvelles cartes : vous ne pourrez le faire qu'à la fin de votre prochain tour.)

Dans la partie inférieure, vous pouvez remplir les conditions suivantes :

- Dans la partie inférieure d'une carte, **pendant le tour des autres joueurs**, vous collectez des disques de savoir qui vous permettront de recevoir des personnages par la suite, lorsque vous expédierez vos cartes.

  Quand vous complétez une carte (autrement dit que l'ensemble des emplacements de cargaison sont occupés par les tuiles demandées), vous marquez des points pour cette carte à ce tour. En plus de ces points, vous recevez en bonus un personnage si la partie inférieure de la carte est **entièrement** occupée par des disques de savoir :

  - Carte marron (S)

    Condition : Vous pouvez placer ici n'importe quel disque. A vous de choisir la couleur.

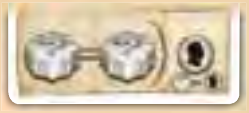
    Bonus d'expédition : Prenez un personnage de la couleur de ce disque de savoir dans la réserve et placez le personnage sur votre plateau expédition.

  - Carte bleue (W)

    Condition : Vous devez placer ici un disque de la couleur demandée.

    Bonus d'expédition : Prenez un personnage de la couleur de ce disque de savoir dans la réserve et placez le personnage sur votre plateau expédition.

  - Carte verte (E)



    Condition : Vous devez placer ici deux disques d'une même couleur de votre choix.

    Bonus d'expédition : Prenez un personnage de la couleur de ces disques de savoir dans la réserve et placez le personnage sur votre plateau expédition.

  - Carte jaune (N)

    Condition : Vous devez placer ici un disque de chacune des couleurs demandées.

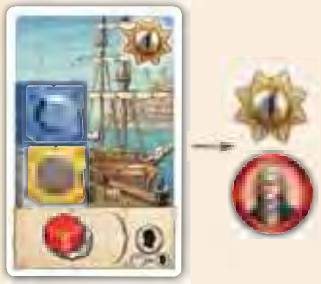
    Bonus d'expédition : Choisissez un personnage de l'une des deux couleurs de ces disques de savoir dans la réserve et placez le personnage sur votre plateau expédition.

Si vous avez complété une carte E ou une carte N mais que vous n'avez qu'un seul disque de savoir dans la partie inférieure de la carte, vous ne recevez pas de personnage. Ce disque est perdu pour toi.

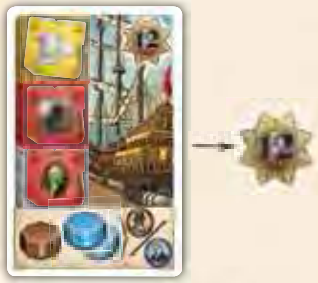
Si vous avez complété une ou plusieurs cartes au cours de votre tour, **placez le(s) disque(s) présent(s) sur ces cartes sur le journal de voyage** (en plus des deux autres disques qui s'y trouvent depuis le début de votre tour).

Exemple : *Charles a complété deux cartes au cours de son tour : une carte S et une carte N.*

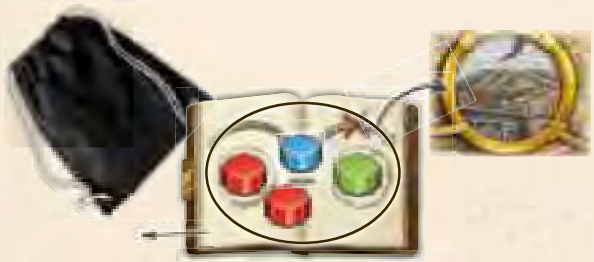
Pour la cargaison expédiée de la carte S, il marque 4 points, qu'il comptabilise immédiatement sur la piste de score. Puis pour le disque de savoir rouge, il reçoit un personnage rouge.



Pour la cargaison expédiée de la carte N, il marque 12 points, qu'il comptabilise immédiatement sur la piste de score. Sur la partie inférieure de cette carte, il n'y a qu'un disque de savoir bleu. En l'absence d'un second disque de savoir (marron), la condition est incomplète, donc Charles ne reçoit pas de personnage pour cette carte.



Charles place les deux disques de savoir (le rouge et le bleu) sur le journal de voyage, et les tuiles cargaison et les cartes complétées sur leurs piles de défausse respectives. Charles pioche une nouvelle carte S et une nouvelle carte N, prend les disques de savoir collectés sur le journal de voyage pour les placer sur son lieu de départ sur le plateau de jeu, puis termine son tour en donnant le journal de voyage et le sac à son voisin de gauche.



Note : Si une pioche de cartes ou une pile de tuiles cargaison est épuisée pendant la partie, prenez la pile de défausse correspondante, mélangez-la et constituez une nouvelle pioche.

Les personnages

Comme Humboldt, votre objectif est de rencontrer le plus possible de personnalités différentes de votre temps. Vous pouvez utiliser les personnages que vous collectez pendant la partie de deux manières :

a) **A la fin de la partie – Gagnez des points de gloire en faisant des séries :** Plus vous avez **collecté** de personnages différents pendant la partie, plus vous marquez de points de gloire. Pour chaque ensemble de jusqu'à 4 personnages de couleur différente, vous recevez les points suivants en fin de partie :

Nombre de personnages différents	1	2	3	4
Nombre de points	1	3	6	10

b) **Pendant la partie – Changez la couleur des disques de savoir sur votre trajet :** A la place, vous pouvez aussi **défausser** un personnage pendant la partie afin de l'utiliser en tant que joker pour changer la couleur de n'importe quel disque de savoir sur votre trajet et lui donner la couleur de ce personnage. Vos contacts locaux vont alors pouvoir vous aider grâce à leur savoir. Donc si vous possédez un personnage jaune, par exemple, et que vous passez par un lieu jaune sur votre trajet alors que vous avez un disque d'une autre couleur, vous pouvez défausser ce personnage jaune et l'utiliser en tant que joker. Par conséquent, même si votre disque de savoir n'est pas de la bonne couleur, vous pouvez néanmoins prendre une tuile cargaison jaune en défaussant un personnage de la couleur correspondante.

Fin de partie

La partie prend fin dès qu'un des joueurs a pioché les deux derniers disques de savoir dans le sac et a terminé son tour. Au cours de ce tour, les autres joueurs peuvent encore prendre des disques sur le plateau selon les règles habituelles.

Puis on procède au décompte final des points.

D'abord, chaque joueur reçoit les personnages auxquels il a droit pour chaque partie inférieure entièrement occupée sur ses cartes navire, en donnant en échange les disques de savoir adéquats. Les personnages ne sont pas en nombre limité. S'il n'y en a plus assez dans une couleur donnée en fin de partie, on les remplace pour le décompte final par des disques de savoir de la couleur correspondante. Si un joueur a encore des tuiles cargaison sur son plateau expédition qui correspondent à des emplacements sur ses cartes (nouvellement piochées), il peut les placer pour compléter des cartes. Cependant, il ne pioche pas une nouvelle carte.

Les disques de savoir et les tuiles cargaison restantes ne sont pas retirés des cartes navire.

A présent, chacun additionne les points obtenus pour les personnages qui se trouvent devant lui à la fin de la partie (voir "Les personnages") et avance son marqueur en conséquence sur la piste de score. Par ailleurs, chaque joueur marque des points pour les tuiles cargaison encore présentes sur ses cartes ou son plateau expédition : 2 points par tuile avec le bon symbole et 1 point pour chaque autre tuile (située sur une caisse blanche ou colorée, ou sur le plateau expédition).

Le joueur qui totalise alors le plus grand nombre de points gagne la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur qui possède le plus grand nombre de tuiles cargaison et de disques de savoir qui l'emporte. Si l'égalité persiste, les joueurs à égalité se partagent la victoire.

Exemple de décompte

Voici le jeu de Charles à la fin de la partie:

Sur la partie inférieure de ses cartes, il peut encore convertir certains de ses disques de savoir en 3 personnages : Charles reçoit un personnage rouge, un vert et un bleu. Le disque de savoir jaune ne sert à rien car il n'y a pas de second disque sur la carte.

En fin de partie, Charles possède 1 ensemble complet de 4 personnages différents (10 points) plus 1 ensemble de 3 personnages (6 points). Soit un total de 16 points de gloire pour les personnages.

Après avoir placé les deux tuiles cargaison de son plateau expédition sur ses cartes, il complète une autre carte et reçoit 12 points. De plus, il reçoit 2 points pour la tuile cargaison verte, car elle a le symbole demandé, plus 1 point pour chacune des deux caisses bleues. Soit au total 16 points de gloire pour les tuiles cargaison.

Vous trouverez un bref résumé de la biographie de Humboldt en annexe, à la page II.

R&R GAMES INCORPORATED
THE GAMES YOU WANT TO PLAY!
Distribution USA : R&R Games, Inc.
PO Box 130195, Tampa, FL 33681, USA

© 2019 HUCH!
Illustrateur : Dennis Lohausen
Design : atelier198, HUCH!
Rédaction : Britta Stöckmann
Traduction française :
Sylvain Gourgeon, "Word for Wort"

Fabrication + distribution :
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, ALLEMAGNE
www.hutter-trade.com

The Community-App for Boardgamers.
Free Download!
TWIDDLE
-let's play!-

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Dangers de suffocation.

HUCH! HUCH!