

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



Où allons nous?

Jeu de damier pour 2 - 4 personnes à partir de 10 ans

Jeu Ravensburg N° 605 5 852 3

Matériel: 1 plan de jeu

90 cartes

4 pions

Ce jeu nous fait faire un voyage à travers l'Europe et quelques uns des pays bordant la Méditerranée. Nous allons en visiter les principales villes.

Le but est d'atteindre le plus rapidement possible, car il s'agit d'arriver le premier, les villes se trouvant au programme du voyage. Cela oblige naturellement à essayer de trouver la route la plus courte! Jouer souvent à «Où allons nous?» permet de se familiariser avec la carte, de mieux planifier son voyage et de trouver la meilleure route.

Le matériel

Le plan de jeu: C'est une carte géographique divisée en carrés égaux. Les lignes horizontales et verticales qui délimitent ces carrés n'ont aucun rapport avec les méridiens ou les parallèles.

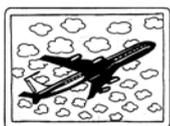
Les cartes:

1.



78 cartes sur lesquelles se trouvent le nom des villes.

2.



4 cartes de vol. Elles autorisent le joueur à se rendre en avion d'une ville, où il se trouve, à une autre de son choix quelque soit la distance séparant ces 2 villes.

3.



8 tickets d'avion. Ils autorisent le joueur à avancer de 6 cases.

Les pions: Chaque joueur reçoit un pion.

Préparation du jeu

Chaque joueur reçoit une carte de vol. Un avion se trouve au dos de ces cartes ce qui permet de les distinguer plus facilement. Elles doivent être, au début du jeu, séparées des autres cartes. Celles-ci (noms des villes et tickets d'avion) sont alors bien mélangées. On en distribue 8 à chaque joueur. Le reste sera posé en deux tas à côté du plan de jeu: **un petit talon** de 16 cartes, **un gros** avec les cartes restantes.

Marche du jeu

On tire au hasard une carte du **gros talon**. Cette carte décidera du point de départ du voyage. Les joueurs partent en effet tous de la même ville. Si la carte tirée se révèle être un ticket d'avion, on en tire une seconde. Le point de départ fixé, les cartes tirées sera glissée sous le gros talon.

Chaque joueur pose ses cartes, face visible devant lui. Il doit, pendant son voyage, visiter toutes les villes dont le nom se trouve sur ses cartes. L'ordre dans lequel il effectue ces visites n'a aucune importance; chacun peut organiser son voyage comme il l'entend et même changer de route s'il en a envie.

Les joueurs avancent leur pion à tour de rôle. Il faut à chaque coup avancer de 3 cases. La marche peut être horizontale, verticale ou diagonale et sa direction peut être changée au cours d'un même coup. Le joueur doit en un coup atteindre l'une des villes se trouvant sur sa route. Si ce n'est pas possible, il pioche deux nouvelles cartes **dans le petit talon**. Par contre s'il y parvient, il met de côté la carte de cette ville; elle est alors hors jeu. Il arrive aussi que, lors d'un même coup, un joueur atteigne ou traverse plusieurs villes. Il a alors le droit de poser les cartes de ces villes.

Lorsque le petit talon est épuisé, le joueur qui ne peut atteindre une ville d'un seul coup, peut choisir entre deux possibilités:

- piocher deux nouvelles cartes (dans le grand talon) et avancer 3 cases selon le coup normale.
- suivre la devise «lentement mais sûrement» et n'avancer que d'une case à la fois sans piocher des nouvelles cartes.

En piochant deux cartes on peut avoir la chance de tirer une ville mieux placée ou un ticket d'avion qui permettra d'avancer de 6 cases.

En choisissant de n'avancer que d'une case, on évite le risque d'avoir à visiter une ville très éloignée, mais le voyage dure beaucoup plus longtemps.

Lorsqu'un ticket d'avion a été utilisé, il est mis de côté et ne peut resservir.

Chaque joueur peut, quand il le veut, utiliser une fois sa carte de vol. Elle sera ensuite mise hors jeu.

Le gagnant:

C'est le joueur qui, le premier, réussit à se débarrasser de toutes ses cartes.