



EUROPA TOUR

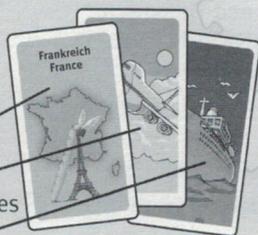
D'Alan R. Moon et
d'Aaron Weissblum

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans.

En Europe, il existe beaucoup d'endroits dignes d'être vus. Ce jeu de voyage captivant vous apprendra que de nombreux chemins mènent à la destination souhaitée, mais bien sûr pour cela, il faut les découvrir ! Les joueurs essaient de déterminer, au plus vite, l'itinéraire idéal pour visiter autant de pays européens que possible. Ils échangent donc leurs cartes avec d'autres cartes issues de différentes piles pour déterminer la meilleure route à emprunter.

Le contenu

- 4 chevalets
- 60 cartes, dont :
 - 40 cartes de pays
 - 10 cartes d'avion de 5 couleurs différentes
 - 10 cartes de bateau
- 2 cartes de l'Europe pour faciliter l'orientation (une première carte avec les noms dans les langues d'origine et une deuxième carte avec les noms en allemand)



Les préparatifs

Posez la carte de l'Europe au milieu de la table. Mélangez les cartes, faces cachées. Chaque joueur reçoit 10 cartes, mais il ne doit pas encore les regarder. Les cartes restantes, faces cachées, forment un talon.

Chaque joueur reçoit un chevalet.

Ensuite, chaque joueur prend une de ses cartes, la regarde et la place, comme il veut, sur son chevalet. Puis, il prend les autres cartes, les unes après les autres, pour les classer sur le chevalet. Une fois qu'elles sont disposées sur le chevalet, elles ne peuvent plus être déplacées.

Ensuite, il retourne les cinq premières cartes du talon et les pose sur la table, les unes à côté des autres. Elles formeront cinq piles séparées sur lesquelles les cartes mises à l'écart pourront être posées (voir page 1).

Le but du jeu

Les joueurs essaient aussi vite que possible de déterminer un itinéraire en formant une route continue avec leurs dix cartes.

Le déroulement du jeu

Le joueur qui a le plus voyagé commencera la partie. Puis, les autres joueront à tour de rôle en suivant le sens des aiguilles d'une montre.

Quand c'est au tour d'un joueur, il pioche

- (a) **ou** bien la première carte du talon, face cachée,
- (b) **ou** bien la première carte **d'une** des cinq piles de cartes mises à l'écart.

Ensuite, le joueur peut au choix :

- (a) poser cette carte sur une des cinq piles de cartes mises à l'écart
- (b) **ou** échanger la carte qu'il vient de piocher avec une des cartes qui se trouvent sur son chevalet et mettre celle de son chevalet sur une des piles de cartes mises à l'écart.

Important : il y a toujours cinq piles de cartes mises à l'écart, faces visibles. Au début de la partie, chaque pile se compose d'une seule carte, mais au cours de la partie, le nombre de cartes peut varier. Si un joueur pioche la dernière carte d'une pile de cartes mises à l'écart, il doit former une nouvelle pile de cartes avec la carte échangée.

Si, à un moment donné, le talon de cartes cachées s'épuise, on prend toutes les cartes des piles de cartes mises à l'écart, en ne laissant que la première carte de chaque pile. On mélange les cartes ramassées pour en former un nouveau talon de cartes, faces cachées, et on le pose à côté des cinq cartes des piles de cartes mises à l'écart.

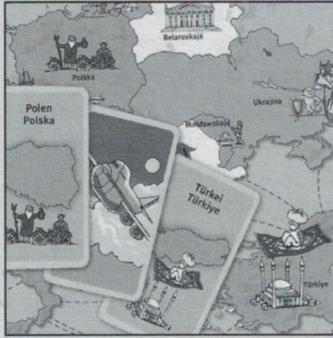
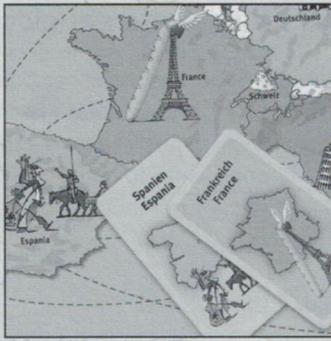
Les voyages

Les cartes qui se trouvent sur le chevalet doivent définir une route de voyage ininterrompue. Mais il faut aussi respecter un certain ordre si on veut voyager dans les différents pays européens. Or, c'est la façon de voyager qui va déterminer cet ordre. Voilà ici les trois différentes façons de voyager :

1. Le voyage par terre

Deux cartes de pays qui ont une frontière commune donnent lieu à un voyage par terre.

Exemple : l'Espagne et la France



2. Le voyage en avion

Deux cartes de pays et une carte d'avion donnent lieu à un voyage en avion si les trois cartes présentent la même couleur. La carte d'avion doit se trouver, sur le chevalet, entre les

deux cartes de pays.

Exemple : la Pologne, un avion violet et la Turquie

3. Le voyage en bateau

Deux cartes de pays et une carte de bateau donnent lieu à un voyage en bateau, s'il y a une voie navigable qui unit les deux pays. La carte de bateau doit se trouver entre les deux cartes de pays correspondantes.



Exemple : la Grande-Bretagne, un bateau, la France

Les joueurs peuvent combiner les différentes façons de voyager pour définir leur route.

Les cartes d'avion ou de bateau ne doivent être utilisées ni au début ni à la fin de la route.

Fin de la partie

Lorsqu'un joueur a pu classer ses dix cartes, selon les règles décrites ci-dessus, de façon à obtenir une route de voyage continue, il annonce à haute voix : «tour de l'Europe». Ensuite, il montre ses cartes aux autres joueurs qui peuvent vérifier si la route est acceptable. S'il n'y a pas d'erreur, le joueur gagne la partie. Mais si les autres joueurs trouvent une erreur, il doit remettre ses cartes sur le chevalet, et la partie continue. Si deux joueurs annoncent, simultanément, «tour de l'Europe» et que les deux routes sont valables, c'est le joueur dont le voyage contient le plus de cartes de pays qui gagne.

Exemple :
la Grande-Bretagne, un bateau, la France, l'Italie, un bateau, la Grèce, la Turquie, un avion violet, la Pologne, l'Allemagne.



Pour des raisons techniques importantes pour le jeu, certains pays sont représentés sur la carte de l'Europe de manière un peu déformée.