

Around the
World



6-99
ans years
años Jahre





Around the World



Contenu • Contents • Inhalt • Contenido • Contenuto • Inhoud
Innehåll • Indhold • Conteúdo • Игровой комплект



x4



x3



x1



x1



x17



CONTENU

1 plateau, 4 pions voyageur, 3 pions véhicules (1 avion, 1 bateau, 1 train), 1 dé, 17 cartes postales.

**En voyage autour du monde vous visitez 1000 et 1 villes inoubliables.
Partagez ce périple avec vos amis et envoyez des cartes postales !
Qui fera le plus beau des voyages ?**

Principe du jeu :

« Around the world » est un jeu de parcours : vous devez vous rendre dans différentes villes afin d'y poster des cartes postales. Pour se déplacer sur le plateau vous emprunterez des routes pour lesquelles aucun véhicule spécifique n'est nécessaire. Vous pourrez également utiliser un avion et vous déplacer d'aéroport en aéroport, un train et voyager de gare en gare ou un bateau et naviguer de port en port.

But du jeu :

Être le premier à envoyer 4 cartes postales à 4 joueurs (5 à 3 joueurs, 8 à 2 joueurs).

Préparation du jeu :

Le plateau est posé au centre de la table. Chaque joueur choisit un pion voyageur. Les cartes postales sont mélangées et chaque joueur pioche une carte. Il pose son pion voyageur sur la ville indiquée par sa carte puis remet la carte postale avec les autres. Le paquet est mélangé de nouveau.



Les pions véhicules sont placés sur leur ville de départ :

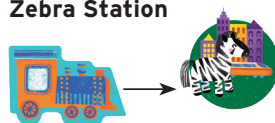
• Le bateau sur Octopus Island



• L'avion sur Toucan Airport



• Le train sur Zebra Station



Les cartes postales sont mélangées et chaque joueur en reçoit une. Le reste est posé en tas face cachée. Les deux premières cartes sont révélées et posées à côté, face visible.

Les villes sont reliées entre elles par différents types de liaison :

• Les routes :

• Les liaisons maritimes :

• Les liaisons aériennes :

• Les liaisons ferroviaires :

Déroulement du jeu :

Le plus jeune joueur commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour, le joueur lance le dé qui va définir le nombre d'action qu'il pourra effectuer lors de son tour de jeu : 1, 2 ou 3.

LES ACTIONS :

• Se déplacer sur une route :

Le joueur déplace son pion d'une ville à une autre en suivant une route.

• Appeler un véhicule :

Pour utiliser certaines liaisons entre les villes, il faut un véhicule adapté : un avion pour les liaisons aériennes, un bateau pour les liaisons maritimes, un train pour les liaisons ferroviaires. Pour utiliser un véhicule, celui-ci doit être dans la même ville que le joueur.

Le joueur « Appelle » le véhicule dont il a besoin et le place sur la ville où il se trouve.

NB : Le véhicule doit pouvoir se trouver sur cette ville (un port pour le bateau, un aéroport pour l'avion, une gare pour le train).

• Utiliser un véhicule :

S'il est sur une ville où se trouve un véhicule, le joueur peut l'utiliser pour se déplacer.

Le joueur déplace son pion et le pion véhicule dans la ville de son choix desservie par la liaison du véhicule :



Sur n'importe quel port grâce au bateau :

Tortoise beach, Crocodile Bay, Octopus Island, Penguin Paradise, Ducky Harbour.



Sur n'importe quelle gare grâce au train :

Gorilla Land, Raccoon Metropolis, Zebra Station, Butterfly City.



Sur n'importe quel aéroport grâce à l'avion :

Parrot City, Toucan airport, Butterfly City.

Une même action peut être réalisée plusieurs fois de suite lors d'un même tour de jeu.

Une fois ces actions réalisées, la main passe au joueur suivant.

Envoyer une carte postale :

Si, après une action, un joueur se trouve dans la ville correspondant à sa carte postale : il peut l'envoyer ! Il la place sur la table devant lui face visible. Elle représente une carte envoyée.

Il choisit tout de suite une nouvelle carte à envoyer parmi les deux cartes disponibles de la pioche et révèle une nouvelle carte de la pioche pour remplacer celle qu'il a prise.

Un joueur peut envoyer plusieurs cartes postales durant son tour.

Fin du jeu :

Dès qu'un joueur a envoyé suffisamment de carte postale, la partie prend fin et il est déclaré vainqueur !

Nombre de carte postale à envoyer :

- 8 cartes à 2 joueurs
- 5 cartes à 3 joueurs
- 4 cartes à 4 joueurs.

Un jeu de Matthew Dunstan et Théo Rivière