

# VISA POUR L'EUROPE

© 1988 FERRIOT EDITIONS

## RÈGLE DU JEU

Ce jeu vous fait parcourir et connaître l'Europe. De vos voyages vous rapporterez des « souvenirs » de tous les pays d'Europe.

### BUT DU JEU

- Obtenir les cartes « souvenir » de chaque pays.
- Etre le plus riche à la fin de la partie en monopolisant le plus de cartes « souvenir » possible et en capitalisant le plus de points possible.

Il y a 27 pays différents.

On décide avant le début du jeu que la partie sera terminée :

- soit au bout d'un temps déterminé à l'avance ;
- soit lorsqu'un joueur est éliminé ;
- soit lorsqu'il ne reste plus qu'un seul joueur ;
- ou tout autre arrangement à votre convenance.

On reçoit les cartes « souvenir » en répondant aux questions concernant les pays. Ces cartes ont une valeur de 1 000 à 4 000 points.

#### Valeur des cartes « souvenir »

1. ALBANIE . . . . .	3 000	15. NORVÈGE . . . . .	3 000
2. AUTRICHE . . . . .	1 000	16. PAYS-BAS . . . . .	1 000
3. BELGIQUE . . . . .	1 000	17. POLOGNE . . . . .	2 000
4. BULGARIE . . . . .	2 000	18. PORTUGAL . . . . .	4 000
5. DANEMARK . . . . .	3 000	19. R.D.A. . . . .	1 000
6. ESPAGNE . . . . .	3 000	20. R.F.A. . . . .	1 000
7. FINLANDE . . . . .	4 000	21. ROUMANIE . . . . .	2 000
8. FRANCE . . . . .	1 000	22. SUÈDE . . . . .	2 000
9. GRANDE-BRETAGNE . . . . .	2 000	23. SUISSE . . . . .	1 000
10. GRÈCE . . . . .	3 000	24. TCHÉCOSLOVAQUIE . . . . .	1 000
11. HONGRIE . . . . .	2 000	25. TURQUIE . . . . .	4 000
12. IRLANDE . . . . .	4 000	26. U.R.S.S. . . . .	4 000
13. ITALIE . . . . .	3 000	27. YOUGOSLAVIE . . . . .	2 000
14. LUXEMBOURG . . . . .	1 000		

### PRÉPARATION DU JEU

Assembler la carte de l'Europe.

Donner un pion à chaque joueur.

Distribuer à chaque joueur un capital de départ de 15 000 points répartis comme suit :

2 × 5 000  
3 × 1 000  
4 × 500

## DÉROULEMENT DU JEU

**Départ.** — Le départ se fait à partir de toute capitale à la convenance de chaque joueur. On avancera dans le sens des aiguilles d'une montre. On ne posera pas de question sur le pays au moment du départ.

Lancez le dé à 6 faces et avancez votre pion du nombre de capitales désigné par le dé.

**Capitales.** — Lorsque vous arrivez à la capitale d'un pays d'Europe, vous avez le choix d'acheter directement la carte « souvenir » pour 4 fois sa valeur sans avoir à répondre à aucune question ou de lancer les dés à 10 faces pour choisir votre numéro de question. C'est le joueur à votre droite qui posera la question se rapportant au pays où vous êtes. Vous pouvez choisir le nombre indiqué sur l'un ou l'autre dé ou la somme des dés ou le numéro formé par les deux dés.

Bonne réponse : vous obtenez la carte « souvenir ».

Mauvaise réponse : vous passez votre tour.

Si la question a déjà été posée au cours du jeu, choisir une autre question dans les possibilités offertes par le tirage des dés. On peut aussi relancer les dés.

### Cas particuliers

- Si vous sortez un 6, vous pouvez soit avancer de 6 capitales, soit défier un de vos adversaires pour lui prendre une carte « souvenir ». Vous précisez quelle carte « souvenir » vous désirez lui prendre. Vous lancez les deux dés à 10 faces pour désigner le numéro de la question. Vous donnez une bonne réponse : vous prenez la carte « souvenir » du pays. Vous donnez une mauvaise réponse : vous donnez au possesseur de la carte la moitié de la valeur de la carte « souvenir ».

- Si vous arrivez à la capitale d'un pays dont la carte « souvenir » appartient déjà à un autre joueur, vous pouvez :

- soit payer directement un droit de passage au joueur, correspondant à la moitié de la valeur de la carte « souvenir » ;

- soit choisir de répondre à une question sur le pays. Vous lancez donc les deux dés à 10 faces et choisissez le numéro de la question. Bonne réponse : vous ne payez rien. Mauvaise réponse : vous payez la valeur de la carte « souvenir » à son propriétaire.

- Lorsqu'un joueur possède 4 cartes « souvenir » il double tous les gains qu'il peut réaliser.

Si vous avez 5 cartes « souvenir », vous obtenez une carte « champion » d'une valeur de 5 000 points. La carte est acquise même si par la suite vous avez moins de 5 cartes « souvenir ». Au besoin, vous pouvez revendre cette carte à la banque pour moitié de sa valeur mais vous ne pouvez avoir cette carte qu'une seule fois durant la partie.

Vous avez 6 cartes « souvenir ». Vous triplez tous les gains à venir de vos adversaires.

Vous avez 8 cartes « souvenir ». Vous multipliez par 4 tous les gains à venir.

- Si au cours du jeu un joueur ne peut plus payer, il peut revendre ses cartes « souvenir » à la banque pour moitié de leur valeur ou essayer de les négocier avec un autre joueur.

Si un joueur ne peut plus payer, il est ruiné et éliminé.

## FIN DE PARTIE

Décompte de ses richesses :

- valeur des points de billets ;

- valeur des cartes « souvenir »,

- Cette valeur est multipliée par 2 si vous avez 4 cartes « souvenir » ;

- par 3 si vous avez 6 cartes « souvenir » ;

- par 4 si vous avez 8 cartes « souvenir » ;

- valeur de la carte « champion ».

Au total, le joueur ayant ainsi le plus de points est le vainqueur.

---