

Autour du monde

Découvrir le monde en jouant

Jeu de dés de parcours pour 2 à 6 joueurs à partir de 10 ans. – Jeu Ravensburger® réf 01 046 2

Contenu

- 1 plan de jeu
- 6 figures de jeu
- 6 drapeaux en six couleurs
- 182 cartes ville
- 1 dé

But du jeu

Les joueurs font un voyage à travers le monde. Les cartes ville distribuées au hasard déterminent le parcours à suivre, différent pour chaque joueur et modifié à chaque partie. Chaque joueur mettra en compétition, habileté, réflexes, stratégie, pour obtenir le chemin le plus court et arriver le premier à se débarrasser de toutes ses cartes ville et être de retour au point de départ. Le premier qui y parvient, sera le vainqueur.

Préparation du jeu

On commence par choisir un meneur de jeu, qui gère les cartes ville. Le meneur de jeu peut également participer activement au jeu. Pour le jeu on emploie la face avec la grande mappemonde. Le dos donne une information sur les zones horaires à travers le globe. Chaque joueur reçoit une figure de jeu et un drapeau à la même couleur.

Les cartes ville seront mises en piles et classées par ensembles de couleurs identiques. Il doit donc y avoir trois piles. Les cartes de chacune des piles seront mélangées soigneusement. Chaque joueur reçoit maintenant une carte ville, à savoir le premier une carte rouge, le deuxième une verte, le troisième une bleue, le quatrième à nouveau une rouge etc. La ville indiquée sur la carte est le point de départ et d'arrivée du voyage, pour le joueur concerné. C'est dans cette ville, qu'il plantera son drapeau sur le plan de jeu. En tout, chacun des joueurs recevra neuf cartes y compris donc la première de la ville de départ et d'arrivée. La distribution sera faite par le meneur de jeu de façon que chaque joueur ait trois cartes, des trois couleurs différentes. Ces cartes donnent, une fois classées, le parcours de ville en ville à travers les cinq continents.

Localisation des villes

Afin de permettre une localisation rapide de chacune des villes tirées, chaque carte porte des lettres et chiffres de coordonnées, indications qui sont portées sur le bord du plan de jeu. Par exemple New York se trouve en C13. Pour les villes qui se trouvent exactement sur une ligne de carrés, sont indiqués, soit deux chiffres, soit deux lettres selon le cas.

Règle du jeu

Chacun des joueurs, à tour de rôle, lance le dé. Il avance d'autant de villes que le dé lui aura amené de points. Pour les vols, ligne rouge, une règle spéciale est à respecter (voir "parcours en avion"). Si le joueur arrive dans une des villes qu'il doit visiter, il rend la carte correspondante au meneur de jeu.

Note :

En obtenant un "6" on n'a pas le droit de jouer une deuxième fois.

On peut se déplacer dans tous les sens, sauf faire un aller et retour au cours d'un mouvement. Si une ville se trouve à la fin d'une route à parcourir, on doit s'y arrêter et le reste des points non employés sont annulés.

C'est seulement au tour suivant, qu'il peut reprendre sa route.

On peut, en cours de route, croiser les différents drapeaux ou figures adverses. Mais sur une seule ville ne doit se trouver qu'une seule figure. Si la case est déjà occupée, il faut s'arrêter une ville avant et perdre un point.

Parcours en avion

Toutes les lignes rouges représentent des lignes aériennes. L'emploi astucieux de cette particularité, permet de gagner un temps capital. Certaines lignes ne peuvent être employées que par avion.

Si l'on arrive sur une ville qui a un aéroport, on peut continuer son parcours par le vol, à condition bien entendu, que les nombres de points disponibles suffisent. Pour les vols de ville en ville, on compte deux points par ville. Exemple : de Francfort à Palma on a besoin de quatre points à cause du transit à Madrid. Si on veut aller de Paris ou de Londres à New York, il faut avoir au moins deux avec le dé. Si l'on n'obtient qu'un 1 on est obligé d'attendre et essayer sa chance au prochain tour, ou on doit modifier son parcours. Si en un coup on arrive juste sur une ville-aéroport, il est bien entendu, qu'on ne pourra continuer son voyage par le vol qu'au tour suivant. Si on arrive dans la ville de l'aéroport-arrivée et s'il reste des points, on peut les employer pour continuer son parcours.

L'aéroport d'arrivée qu'on choisit, doit être libre, ça veut dire il ne peut pas y avoir une autre figure. Si cet aéroport est occupé, on peut soit, modifier son parcours, soit prendre la route normale.

Fin de la partie

Le joueur qui le premier, après avoir visité toutes les villes des cartes qu'il a tiré au départ sera arrivé au point de départ, sera déclaré vainqueur et rendra sa dernière carte au meneur de jeu.

Mode de jeu avec points

Ce jeu peut également se jouer par addition de points. Dans ce cas on continue la partie, après que le vainqueur soit connu, pour établir qui arrivera le deuxième, troisième, etc... à sa destination. Le vainqueur recevra autant de points qu'il y a de joueurs, le suivant un point de moins, etc... Si le nombre des parties à jouer a été convenu auparavant, celui qui totalisera le plus de points est le vainqueur.

Drapeaux

Les drapeaux mis en décoration autour du plan de jeu correspondent aux pays suivants :

- | | |
|----------------------------------|----------------------|
| 1. Liechtenstein | 24. Autriche |
| 2. Islande | 25. Hongrie |
| 3. Irlande | 26. Grèce |
| 4. Grande-Bretagne | 27. Chine |
| 5. Pays-Bas | 28. Canada |
| 6. Danemark | 29. Italie |
| 7. Suède | 30. Yougoslavie |
| 8. République fédérale allemande | 31. Albanie |
| 9. Norvège | 32. Cuba |
| 10. Finlande | 33. Jamaïque |
| 11. Pologne | 34. Mexique |
| 12. Roumanie | 35. Argentine |
| 13. Bulgarie | 36. Brésil |
| 14. Tchécoslovaquie | 37. Portugal |
| 15. Union Soviétique | 38. Turquie |
| 16. Japon | 39. Syrie |
| 17. Philippines | 40. Israël |
| 18. Luxembourg | 41. Arabie saoudite |
| 19. USA | 42. Inde |
| 20. Espagne | 43. Australie |
| 21. France | 44. Indonésie |
| 22. Belgique | 45. Guinée |
| 23. Suisse | 46. Nouvelle-Zélande |

Documentation

Bavaria-Verlag :

Addis Abeba, Rabat, kapstadt, Aden, Alice-Springs, Ankara, Alma-Ata, Beirut, Edmonton, Amsterdam, Dublin, Warschau

Bildarchiv KH. Schuster :

Lhasa

Laenderpress :

Montréal

Bildarchiv Hans Huber :

Jerusalem, Tokio, Bangkok, Singapur, Assuan, La Paz, Cuzco, Vancouver, Washington, Calgary, Melbourne, Istanbul, Athen, Oslo, Paris, Bukarest, London

Central Color :

Lissabon

Zentrale Farbbild Agentur :

San Francisco, Honolulu, Berlin, Stockholm, Moscou, Bern, Buenos Aires, Wien, Santa Fe, Windhuk, Niamey, Fomaban, Bamako, Algier, Kairo, Peking

Bildagentur Mauritius :

tous les autres photos

© 1983 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Editions Ravensburger Attenschwiller, France