



VOYAGE, VOYAGE

Des voyageurs intrépides entame un tour du monde, mais gare au crash d'avion et à ne pas trop perdre de temps sur les transats !

Contenu :

1 plateau de jeu

6 pions

3 dés

6 pierres

Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs

Age : à partir de 5 ans

But du jeu :

Etre le 1er à amener son ou ses voyageurs sur la case arrivée « tour du monde ».

Ralentir les voyageurs des autres joueurs en les bloquant dans des cases pièges.

Préparation :

Placer les 6 voyageurs (quelque soit le nombre de joueurs) au départ.

Chaque joueur reçoit un nombre de pierres secrètes lui indiquant la couleur des voyageurs qu'il doit amener à l'arrivée. (2 ou 3 joueurs : chacun reçoit 2 pierres ; 4 joueurs : chacun reçoit 1 pierre).

Déroulement :

Chaque joueur, son tour venu, lance les 3 dés et fait avancer 2 voyageurs : Il déplace en priorité le voyageur dont la couleur est indiquée sur le dé couleurs et lui attribue les points de l'un des 2 dés chiffres. Puis il déplace un second voyageur de son choix, des points de l'autre dé.



Ô fil du jeu

Cases spéciales :

- Les 7 Cases « **avion** » :

Le voyageur qui quitte cette case peut avancer du double de la valeur du dé.

- Les 11 Cases « **monuments** » (cases orange) :

Le voyageur qui est sur cette case en repartira en n'avancant que d'une seule case, quelque soit la valeur du dé qui lui sera attribuée.

- Les 2 cases « **transat et cocktail** » :

Le voyageur reste bloqué sur cette case. Pour en sortir au tour suivant, il devra obtenir la couleur du dé correspondant à sa couleur ou obtenir un 6.

Dans les deux cas, le voyageur bloqué dans le ... n'avancera alors que d'une case quelque soit la valeur du dé qui lui sera attribuée.

- Les 2 cases « **parachute** » :

Celui qui tombe sur cette case subit un crash d'avion, il recule immédiatement jusqu'à la case située derrière le dernier voyageur du parcours.

Cas exceptionnel :

Lorsque le joueur fait un double :

Il ne tient plus compte du dé couleurs et fait avancer du total des 2 dés chiffres, les 2 voyageurs en dernière position (quelque soit la case sur laquelle ils se trouvent).

A NOTER : En fin de partie, lorsque le dé multicolore indique la couleur d'un voyageur déjà arrivé, le joueur décide de faire avancer d'autres voyageurs de son choix.

Fin du jeu : QUI GAGNE ?

La partie s'arrête dès que l'un des joueurs a fait parvenir son/ses voyageurs au centre du plateau, sur la case « tour du monde ».

Le gagnant montre aux autres joueurs sa ou ses pierres secrètes pour vérifier que le ou les pions gagnants sont bien les siens.

Il n'est pas nécessaire de faire un nombre de point exact pour arriver au centre (peut-être égale ou supérieur au nombre de case qu'il reste à parcourir).