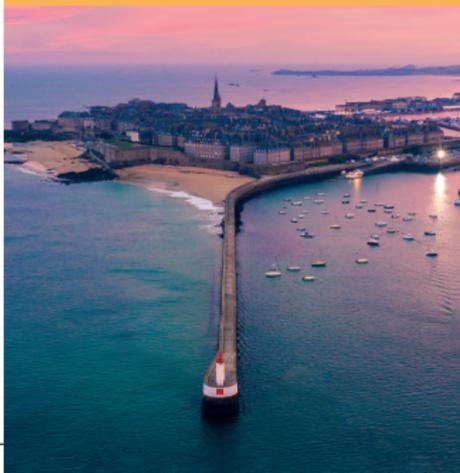




VOTRE TOUR DU MONDE

LES RÈGLES DU JEU





QUELQUES MOTS DE L'AUTEUR

Il était une fois, un petit garçon qui voyait les choses en grand. À l'âge de 6 ans, il dévore (presque) tous les soirs une immense carte du monde affichée à côté de son lit. Il apprend les capitales de tous les pays en espérant avoir la chance de les visiter un jour.

Ce garçon, c'est moi. Enfin, c'était moi ! Depuis, j'ai vieilli, mais mes rêves n'ont pas beaucoup changé. J'ai saisi toutes les occasions pour partir découvrir le monde, que ce soit par le biais de mes études ou pendant mes vacances. À tel point que j'ai décidé d'en faire mon métier.

La création de mon blog

C'est fin 2012, en plein stage de Webmarketing à Shanghai, que je décide de lancer le blog **Votre Tour du Monde**. À l'époque, je souhaitais simplement donner des nouvelles à mes proches, et surtout donner envie à d'autres étudiants, familles, couples, ou simples curieux de s'ouvrir au monde qui les entoure et de partir eux aussi à l'aventure. Que cela soit pour un simple week-end, ou lors d'un long voyage.

Avec ce jeu, j'ai voulu partager avec vous les archives de mes voyages de manière ludique, en créant un contenu qui en est inspiré, en mettant en scène mes photos et en distillant deci-delà des références à mon expérience.

J'espère que vous prendrez goût, entre amis ou en famille, chez vous ou à l'autre bout du monde, à vous retrouver autour d'une partie !

BRUNO MALTOR

CONTENU DE LA BOÎTE

- 1 livret de 8 pages avec les règles
- 130 cartes questions
- 110 cartes objets comprenant : 8 cartes casquette, 8 cartes anti-moustique, 8 cartes gants, 8 cartes chaussures de marche, 8 cartes polaroids, 8 cartes appareil photo, 8 cartes gourde, 8 cartes passeport, 8 cartes parka, 8 cartes masque-tuba, 3 cartes parapluie, 3 cartes lunettes de soleil, 3 cartes crème solaire, 6 jokers, 12 merveilles du monde, 3 valises
- 30 cartes itinéraires
- 30 cartes actions

BUT DU JEU

Être le premier à compléter 4 itinéraires. On complète les itinéraires en cumulant les trois objets indiqués en haut de chaque carte itinéraire. On ne peut jamais avoir plus de 4 cartes en main.

PRÉPARATION DU JEU

Faire des tas de cartes comme indiqué ci-dessous :

Un tas avec les 30 cartes itinéraires

Un tas avec les 110 cartes objets

Un tas avec les 130 cartes questions

Un tas avec les 30 cartes actions



Mélanger chaque tas, puis les placer au centre de la table.

Distribuer à chaque joueur 4 cartes itinéraires qu'il positionne faces visibles devant lui.

Distribuer ensuite à chaque joueur 2 cartes objets. Ils ne les montreront pas à leurs adversaires.

Le premier joueur à commencer la partie est le dernier à être parti en voyage. Le jeu se fait ensuite en suivant le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Pour une partie plus courte, les joueurs peuvent ne compléter que 3 itinéraires.

DÉROULÉ D'UNE PARTIE

Au moment de son tour le joueur a deux actions possibles :

- tirer une carte action

OU

- tirer une carte question

Si le joueur choisit de piocher une carte action, il ne la lit pas à voix haute. Il peut décider de suivre de suite les instructions de cette dernière ou la garder en main s'il veut l'utiliser plus tard, auquel cas, il pourra l'utiliser à n'importe quel moment durant son tour normal.

Si le joueur choisit de répondre à une question, c'est le joueur à sa droite qui tire la carte et lit la question pour lui. Le joueur signifiera le degré de difficulté qu'il choisit avant que la question ne lui soit lue. S'il répond correctement à la question, le joueur gagne le ou les objets qu'il pioche dans le tas objets (1, 2 ou 3 objets, selon le niveau de difficulté). S'il donne une mauvaise réponse, il ne récupère pas d'objet.

À la fin de son tour, le joueur peut poser jusqu'à 2 objets en tout sur ses itinéraires. Une fois l'objet attribué à un itinéraire il ne peut être déplacé (sauf si on tire une carte action qui nous le permet ou le demande).

Il peut aussi se défausser du nombre de cartes superflues qu'il souhaite (en les remplaçant sous les tas respectifs), sachant qu'il ne peut jamais avoir plus de 4 cartes en main (sauf s'il a une carte valise qui lui permet d'en avoir 7), que ce soit des objets ou des actions.

Une fois un itinéraire validé, plus personne ne peut y toucher. Il convient de le mettre de côté.

On passe ensuite au joueur suivant (celui de droite). Et ainsi de suite.

Pour un jeu dynamique, n'hésitez pas à alterner entre les cartes actions et les cartes questions ; les deux vous permettent d'arriver facilement à votre but en empruntant des chemins différents.

LES TYPES DE CARTES

- **Les cartes objets** renferment 4 catégories :

Les équipements : (casquette, gourde...) ils permettent de valider les itinéraires. Attention ! Trois malus se sont glissés dans votre équipement (parapluie, lunettes de soleil, crème solaire) : ces objets ne sont présents sur aucun itinéraire ; on a donc intérêt à s'en défausser dès que possible.

Les jokers : ils peuvent remplacer n'importe quel objet sur un itinéraire.

Les merveilles du monde : elles permettent de valider les itinéraires de même couleur, c'est-à-dire de la même région du monde, sans avoir à cumuler les objets.

Les valises : elles permettent de garder en main 7 cartes au lieu de 4 tout au long du jeu ; pour l'utiliser la carte doit être placée devant le joueur aux yeux de tous.

- **Les cartes itinéraires** : chaque itinéraire reste dans une même zone géographique, divisées ainsi : **les Amériques, l'Europe, l'Afrique, l'Asie/Océanie**. Chaque zone géographique a un code couleur.

- **Les cartes questions** : elles sont reconnaissables à la photo au verso. Chacune comporte trois questions. Chaque question a un niveau de difficulté différent. Selon le degré de difficulté de la question, on peut gagner un certain nombre d'objets (question facile = 1 objet ; question intermédiaire = 2 objets ; question difficile = 3 objets). L'une des questions se rapporte toujours à la photo au verso (elle est signalée sur la carte par un petit appareil photo ).



The diagram shows a vertical card with a dark green header labeled 'QUESTIONS'. Below the header is a light orange section containing a camera icon and a question. This is followed by two more orange sections, each with a question. At the bottom is a dark green footer with three questions. Dashed lines connect the labels 'Facile', 'Intermédiaire', and 'Difficile' on the left to their respective questions. A dashed line also connects the camera icon to the top of the card.

Facile

- Dans quelle ville a été prise cette photo ?

Intermédiaire

- Quelle ligne de chemin de fer rallie Moscou à Pékin (Beijing) ?

Difficile

- Cite trois animaux endémiques d'Australie.

• • • À NEW YORK, SUR LA 5^e AVENUE.

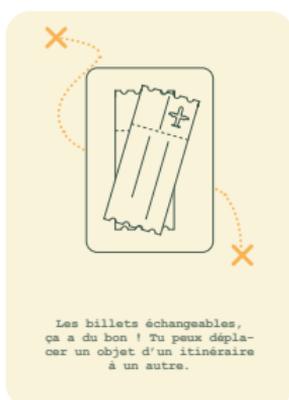
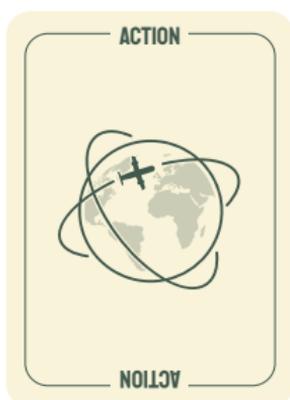
• • • LE TRANSSIBÉRIEN.

• • • LE KANGOUROU, LE KOALA, LE WOMBAT, LE QUOKKA, L'ORNITHOMYQUE, ENTRE AUTRES.

Dans ce paquet le joueur trouvera également des cartes "Galère de voyage", des malus qui retarderont la réalisation de ses itinéraires.

Certaines questions ont plusieurs réponses possibles. N'hésitez pas à utiliser vos smartphones pour vérifier la véracité des réponses de vos adversaires !

- **Les cartes actions** : elles vont dynamiser votre voyage en y ajoutant des événements.



FIN DE LA PARTIE

Le jeu se termine lorsque l'un des joueurs a complété tous ses itinéraires.

**ET SURTOUT,
SURTOUT,
N'OUBLIEZ PAS
DE VOUS AMUSER !**



Direction éditoriale :

Didier Férat

Coordination éditoriale :

Émeline Gontier

Conception graphique :

Le Bureau des Affaires Graphiques
Cécile Bernier et Nicolas Heurteaut

Fabrication :

Charles Boitier

Correction :

Sylvie Rabuel

Remerciements de Bruno :

Merci à ma famille et à mes proches.
Plus particulièrement à Charlène
et Valentin Lemoine.

Dépôt légal : octobre 2020

ISBN : 978-2-324-02747-5

Imprimé en Turquie par ErAy