



## LE JEU DU ROUTARD

## - RÈGLE DU JEU

### SOMMAIRE

p.1

### I - PRINCIPE DU JEU

p.2

1. BUT DU JEU
2. DÉROULEMENT DU JEU
3. PRÉPARATION DU JEU
4. DESCRIPTION DES CARTES

### II - PREMIÈRE ÉTAPE : " LA PRÉPARATION DU SAC "

p.3

### III - DEUXIÈME ÉTAPE : "LE VOYAGE"

p.4

1. À CHAQUE TOUR : 3 ACTIONS
2. LES CHÈQUES HÔTEL
3. LES CASES DU PARCOURS
4. LE DÉPLACEMENT EN STOP

### IV - ROUTARD ASSISTANCE

p.6

1. SAC À DOS ASSISTANCE / L'AMENDE
2. LE CAS DU JOUEUR FAUCHÉ : Job Assistance et les ventes aux enchères
3. HÔTEL ASSISTANCE (si vous n'avez pas assez de chèques hôtel)

### V - LA FIN DE LA PARTIE

p.7

### VI - VARIANTES

p.8

1. NOMBRE DE CARTES À RAPPORTER
2. PARTIE "EXPRESS"

# I - PRINCIPE DU JEU

## 1. BUT DU JEU

Arriver le premier sur la case aéroport d'arrivée avec 6 cartes : 2 achats, 2 aventures et 2 reportages.

## 2. DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se joue en deux temps :

avant de partir... préparez votre sac ! Et quand vous êtes prêt... partez en voyage !

## 3. PRÉPARATION DU JEU

- Installer autour du plateau :  
les billets de banque, les billets d'avion, les chèques hôtel, les cartes achat, reportage et aventure.
- Installer sur le plateau :  
les cartes hébergement, job, chance et poste restante.
- Chaque joueur pose devant lui un sac à dos, une fiche "préparez votre sac" et une fiche "mémo".
- Chacun choisit un pion qu'il pose sur la case "préparez votre sac".
- Tous les joueurs lancent le dé. Celui qui a fait le plus grand nombre commence. La partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. L'un des joueurs se charge de la banque.

## 4. DESCRIPTION DES CARTES

- Les cartes hébergement  
Elles déterminent, à chaque tour, l'endroit où le joueur se loge et le prix qu'il doit payer.
- Les cartes job - chance - poste restante
  - Job : elles permettent au joueur de gagner de l'argent en faisant des petits boulots.
  - Chance : ce sont les événements, sympas ou pas... mais en tout cas incontournables en voyage.
  - Poste restante : c'est le courrier qui vous est envoyé en "poste restante" sur le lieu de votre voyage et qui vous apporte des nouvelles de la famille... mais aussi des autres joueurs.
- Les cartes achat - reportage - aventure
  - Achat : ce sont les souvenirs de voyage, les curiosités locales, que l'on rapporte pour sa famille, pour soi-même, pour ses amis.
  - Reportage : ce sont les photos, les notes de voyage, le carnet de bord.
  - Aventure : ce sont les péripéties vécues, qui font les meilleurs souvenirs !

## II - PREMIÈRE ÉTAPE : " LA PRÉPARATION DU SAC "

Cette étape permet à chaque joueur de préparer son sac à dos et d'accumuler de l'argent de poche ainsi que tous les éléments nécessaires pour partir en voyage.

Elle se joue avec le dé et la fiche "Préparez votre sac".

- Au 1<sup>er</sup> tour, chaque joueur doit obligatoirement gagner de l'argent de poche : il lance le dé, regarde sa fiche et reçoit l'argent de poche correspondant (ex. si le dé indique 4, le joueur reçoit 600 €).
- Aux tours suivants, chaque joueur choisit sur sa fiche la ligne qu'il souhaite jouer (argent de poche, formalités, guide du routard, équipement, appareil photo, billet d'avion, chèques hôtel) et l'annonce à voix haute. Il lance le dé : le nombre indiqué détermine ce qu'il doit faire.

Chacun de ces éléments peut être acheté en plusieurs exemplaires avant de partir, car ils pourront être perdus au cours du voyage... et rachetés, mais à d'autres conditions.

Attention ! Si un joueur n'a pas suffisamment d'argent pour acheter ce qui lui est proposé, il passe son tour.

**Pour partir, il faut au minimum :**

- les 4 éléments du sac à dos (formalités, guide du routard, équipement, appareil photo)
- un billet d'avion, 10 chèques hôtel, 1.500 €.

Chaque joueur décide de partir quand il le veut (avec le minimum nécessaire, bien sûr !)

**Prêt à partir ?**

À son tour de jouer, le joueur rend sa fiche "Préparez votre sac", et prend l'avion : il donne à la banque un billet d'avion, place son pion sur le 1<sup>er</sup> aéroport du parcours et joue tout de suite son premier tour.

## III - DEUXIÈME ÉTAPE : "LE VOYAGE"

Cette étape se joue sans le dé ( sauf dans le cas du stop et de certaines cartes ). (*illustration débarré*)

### 1. À CHAQUE TOUR

À chaque tour, le joueur paie son déplacement et son hébergement... puis joue la case sur laquelle il est arrivé.

- Le joueur paie son déplacement : il se place directement, sans lancer le dé, sur la case de son choix, en avançant de 1 à 6 cases et paie son déplacement selon le barème suivant :  
1 case = 0 €, 2 cases = 20 €, 3 cases = 50 €, 4 cases = 100 €, 5 cases = 200 €, 6 cases = 400 €. Deux ou plusieurs joueurs peuvent être sur la même case : c'est le **stop**, (voir § III-4).  
**Un joueur peut avancer plus vite en prenant l'avion (voir § III-3)**
- Le joueur paie son hébergement: il tire une **carte hébergement** et paie le montant indiqué en chèques hôtel.
- Le joueur joue la case sur laquelle il est arrivé (voir § III-3).

## 2. LES CHÈQUES HÔTEL

Ils servent à payer les cartes hébergement à chaque tour.

Les chèques hôtel s'achètent uniquement **en arrivant sur les cases chance et poste restante** : 20 € l'unité.

Si un joueur n'a pas assez de chèques hôtel : voir Hôtel Assistance SIV-3.

## 3. LES CASES DU PARCOURS

- Quand un joueur s'arrête sur une case, il tire obligatoirement la carte correspondante et suit les instructions données.
- Si un joueur n'a pas assez d'argent pour jouer une carte : voir § IV-2, le cas du joueur fauché.
- Si un joueur est redéplacé dans le même tour par une carte, il ne joue pas la case sur laquelle il arrive.

### • Cases achat, reportage, aventure

Ces cases permettent d'obtenir les cartes indispensables pour gagner la partie (2 de chaque). Le joueur les pose en évidence devant lui.

Pour gagner ces cartes, certains éléments du sac à dos sont indispensables (voir § IV-1) :

carte achat ( <i>picto</i> ) → guide du routard ( <i>picto</i> )
carte aventure ( <i>picto</i> ) → équipement ( <i>picto</i> )
carte reportage ( <i>picto</i> ) → appareil photo ( <i>picto</i> )

### ♦ Comment jouer ces cases ?

- Case achat : le joueur tire une carte achat, paie le prix indiqué et la garde.
- Case reportage : le joueur tire une carte reportage, la lit et la garde.
- Case aventure : le joueur tire la carte, la lit, lance le dé et suit les instructions.

### • Cases job, chance et poste restante

Le joueur tire la carte correspondante et suit les instructions.

### • Case aéroport

Le joueur qui arrive sur une case aéroport, paie son déplacement et tire une carte hébergement.

**Au tour suivant, il peut décider de prendre l'avion.** Dans ce cas, il donne un billet d'avion à la banque et se place sur l'aéroport suivant. Il tire alors une carte hébergement.

**Attention!** si entre temps un joueur l'a rejoint sur la case aéroport, il devra l'emmener en stop (voir § III -4, le stop) et ne pourra donc pas prendre l'avion.

Sur les aéroports, il est possible d'acheter :

- un billet d'avion au prix indiqué sur la case,
- un ou plusieurs éléments de son sac à dos : formalités (200 €), guide du routard (20 €), équipement (300 €), appareil photo (400 €).

## 4. LE DÉPLACEMENT EN STOP

se joue avec le dé !



### • Le principe du stop :

Le **1<sup>er</sup> joueur** arrivé sur une case emmène en stop **tous** les joueurs qui l'ont rejoint. Il lance le dé, déplace les pions et paie son déplacement.

Ex : Le joueur **B** arrive sur une case où se trouve le joueur **A**. **B** pose son pion sur celui de **A** et joue son tour normalement. Lorsque **A** doit jouer, il emmène **B** en stop : **A** lance le dé, il avance les 2 pions du nombre de cases indiqué par le dé et paie son déplacement. Puis **A** tire une carte hébergement et la paie ; enfin, il joue la case sur laquelle ils sont arrivés. Ainsi, **B** a bénéficié d'un déplacement gratuit et a obligé **A** à se déplacer sur une case choisie au hasard du dé. Quand viendra son tour, **B** jouera normalement.

→ Les joueurs qui sont emmenés en stop ne règlent ni déplacement, ni hébergement. Ils joueront normalement à leur tour.

→ Le joueur qui emmène en stop se trouve forcément au bas de la pile de pions, en contact direct avec le plateau. Si un joueur se trouve au milieu ou au-dessus de la pile, quand il doit jouer, il repart seul.

• **Les cas particuliers du stop :**

- Un joueur est redéplacé par une carte dans le même tour (ex : il doit avancer de trois cases, rejouer, ...) : s'il a emmené des joueurs en stop, il les emmène avec lui.

- Pas d'avion pour le joueur rejoint sur une case aéroport. Ex : **A**, placé sur un aéroport, est rejoint par **B** : à son tour de jouer, **A** ne pourra pas prendre l'avion et devra emmener **B** en stop. Il avancera en lançant le dé.

- Un joueur arrive en stop -avec le dé- sur une case qu'il n'a pas le droit de jouer (ex : une case reportage alors qu'il n'a pas d'appareil photo, une case aventure alors qu'il n'a pas d'équipement...). Dans ce cas, il n'est pas obligé de jouer la case. S'il la joue, il peut avoir une amende (voir § IV-1).

- **Priorité à la carte.**

Ex : un joueur a tiré une carte qui lui donne une instruction à suivre pour le tour suivant (passer un tour, avancer d'une case...). Pendant ce tour, il peut quand même être emmené en stop. Mais à son tour de jouer, s'il doit emmener un autre joueur en stop, exceptionnellement, il ne lancera pas le dé : il l'emmènera en suivant l'instruction donnée par la carte.

- Pas de stop sur la case "aéroport d'arrivée" (voir § V).

## **IV - ROUTARD ASSISTANCE**

Vous vous trouvez en situation difficile : il vous manque un élément du sac à dos, vous n'avez plus d'argent ou pas de chèques hôtel... Pour tous ces cas, Routard Assistance vous trouve une solution !

• **SAC A DOS ASSISTANCE / L'AMENDE**

Les éléments du sac à dos sont utiles tout au long de la partie. Si vous les perdez, Routard Assistance vous permet d'en racheter pendant votre voyage, aux conditions suivantes :

Éléments	Et si vous les perdiez ?	Conditions de rachat
Formalités (picto)	Sans formalités, vous ne pouvez plus avancer. Vous reculez et vous vous placez sur l'aéroport précédent.	200 € sur l'aéroport où vous avez été déplacé.
Guide du routard (picto)	Sans guide, vous n'avez plus les bonnes adresses, vous payez vos hébergements et vos achats (carte achat) 2 fois le prix indiqué.	20 € sur un prochain aéroport.
Équipement (picto)	Sans équipement, vous ne pouvez pas gagner de carte aventure.	300 € sur un prochain aéroport.
Appareil photo (picto)	Sans appareil photo, vous ne pouvez pas gagner de carte reportage.	400 € sur un prochain aéroport.

→ Si un joueur perd un élément de son sac à dos et qu'il n'en a plus besoin pour finir la partie, il n'est pas obligé de le racheter.

#### L'amende:

Attention : si un joueur **A** joue une carte sans en avoir le droit (ex. gagne une carte reportage sans appareil photo) et qu'un joueur **B** s'en rend compte avant que **A** n'ait rejoué au tour suivant, **A** - en infraction - paie une **amende de 500 €** à **B**.

## 2. LE CAS DU JOUEUR FAUCHÉ : Job Assistance et les ventes aux enchères

Un joueur est fauché s'il n'a plus d'argent pour régler ses frais. Dans ce cas, 2 possibilités :

- **Job Assistance** : à son tour de jouer, le joueur recule et se place sur la case job précédente. Il paie son hébergement et tire une carte job. Au tour suivant, il rejouera normalement.
- **Les ventes aux enchères** : un joueur peut vendre aux enchères à tout moment un ou plusieurs de ses biens : cartes achat, billets d'avion, chèques hôtel ou éléments du sac à dos (sauf les formalités). Il le propose d'abord aux autres joueurs à son prix de revente, le plus offrant l'achète. Si personne n'est intéressé, la banque lui reprend au prix de revente (voir tableau ci-dessous).

Éléments	Prix de revente
Formalités	Pas de revente possible
Guide du routard	10 €
Équipement	150 €
Appareil photo	200 €
Billet d'avion	250 €
Chèque hôtel	10 € l'unité
Carte achat	La moitié du prix d'achat

### 3. HÔTEL ASSISTANCE ( si vous n'avez pas assez de chèques hôtel)

Si un joueur n'a pas assez de chèques hôtel dans son jeu pour payer la carte hébergement qu'il vient de tirer : il recule et se place sur la case chance ou poste restante la plus proche (même s'il se trouve déjà sur une de ces deux cases), il achète des chèques hôtel et paie son hébergement. Il ne joue pas la case sur laquelle il est arrivé.

## V - LA FIN DE LA PARTIE

- Le gagnant est celui qui arrive le premier sur la case "aéroport d'arrivée" en rapportant dans ses bagages au moins 2 cartes achat, 2 cartes aventure, 2 cartes reportage.
- Si deux joueurs arrivent en stop : ils s'arrêtent sur la case aéroport d'arrivée dès qu'ils l'ont atteinte (même si le dé indique un nombre plus grand).
- Si deux joueurs sont ex-æquo, le gagnant est celui qui a le plus d'argent.
- Si un joueur arrive à l'aéroport d'arrivée, sans avoir gagné toutes ses cartes : c'est le seul cas où il est possible d'utiliser un billet d'avion pour reculer jusqu'à l'aéroport précédent.  
**Attention** : la règle du stop ne s'applique pas sur l'aéroport d'arrivée. Un joueur qui est rejoint par un autre joueur sur cette case a le droit de prendre l'avion pour reculer jusqu'à l'aéroport précédent.

## VI - VARIANTES

### 1. NOMBRE DE CARTES À RAPPORTER

Il est possible de décider en début de partie de faire varier le nombre de cartes minimum à rapporter.

Par ex :

- dans le cas d'une partie à 2 joueurs : 9 cartes (3 achats, 3 reportages et 3 aventures),
- dans le cas d'une partie à 6 joueurs : 3 cartes (1 achat, 1 reportage, 1 aventure).

### 2. PARTIE "EXPRESS"

Une partie peut être jouée sans la première étape «la préparation du sac !», en démarrant directement « le voyage ».

Dans ce cas, tous les joueurs reçoivent :

- une plaque sac à dos et ses 4 éléments (formalités, guide du routard, équipement, appareil photo),
- 1 billet d'avion, 1800 € et 10 chèques hôtel.

.... et la partie peut commencer !

Le 1<sup>er</sup> joueur prend l'avion : il donne son billet d'avion, place son pion sur le 1<sup>er</sup> aéroport et joue tout de suite son 1<sup>er</sup> tour.

La boîte du jeu comprend :

- un plateau de jeu,
- 6 pions,
- un dé,
- billets de banque (500 €, 200 €, 100 €, 50 €, 10 €),
- chèques hôtel,
- billets d'avion,
- 6 fiches " Préparez votre sac ",
- 6 plaques " sac à dos " et les cartes formalités, guide du routard, équipement, appareil photo,
- cartes job, chance, poste restante, achats, reportage et aventure (25 de chaque),
- cartes hébergement (45),
- 6 mémos.
- la règle du jeu

création du jeu : Cécile Balaÿ et Isabelle Privé

© 2001. Balaÿ-Privé

Jeu sous licence de C. Balaÿ et I. Privé avec l'autorisation de Ph. Gloaguen.

Conception graphique du jeu : Marc Etienne - Illustration des cartes : Alain Bouldouyre -

Pour le guide du routard : Carine Isambert-



