



Voyage surprise

Jeu de dé pour 2 à 6 joueurs dès 7 ans

Auteur: Ralf P. Piecha

Graphisme: F+O, Zurich

Matériel


- 3 réseaux ferroviaires (plan de jeu)
- 7 pions
- 38 cartes de rail (28 sections courbes et 10 sections droites)
- 4 cartes de joker
- 2 dés
- 1 règle de jeu

Idée directrice

Le principe du jeu est de boucler le plus rapidement possible son circuit ferroviaire.

La carte de rail fait-elle une courbe ou conduit-elle tout droit?

Préparatifs

Dans le cas de 2 ou 3 joueurs, chacun d'eux obtient un plan de jeu (réseau ferroviaire) avec son trajet déjà entamé et deux pions de même couleur que la locomotive. Il place ces pions sur les cases de départ  devant les gares.

Pour 4 joueurs ou davantage, les participants se regroupent en équipes (jusqu'à 3 équipes). Voir règle du jeu par équipes.

Détacher les cartes de rail, les mélanger et les déposer à l'envers pour former ainsi un talon au milieu de la table. Les cartes de joker sont tout d'abord mises de côté.

Règle de jeu

Pour le jeu à 2 ou à 3, c'est le plus jeune des joueurs qui ouvre la partie. Il lance les deux dés et avance ses deux pions conformément au nombre de points obtenus (un dé par pion).

Exemple: s'il obtient un 3 et un 5, un pion avancera de trois traverses de chemin de fer et l'autre de 5 traverses.

- Il est permis d'enjamber les autres pions.
- Si un pion échoue sur une case occupée, le joueur perd un point de dé et doit laisser son pion sur la case précédente.
- Si le nombre de points obtenu est supérieur au nombre de traverses de chemin de fer figurant sur la carte de rail, le joueur tire la carte supérieure du talon et l'ajoute à son réseau ferroviaire. Cette carte décide du déroulement ultérieur – favorable ou non – du jeu. Les joueurs avancent leurs pions conformément au nombre de points obtenus.
- Le but (butoir) ne peut être atteint qu'avec un nombre exact de points. Dès que l'un des pions est parvenu au but, le joueur ne lance plus qu'un seul dé pour faire avancer son autre pion.



Cas particuliers

- Vers la fin du jeu, il peut arriver qu'une carte de rail ne puisse être utilisée en raison de son impossibilité à boucler le circuit. Le joueur peut alors offrir cette carte au participant de son choix.
- Il doit toutefois reculer du nombre de points obtenu au lancer de dé. Si, ce faisant, il quitte la dernière carte de rail, il doit remettre celle-ci sous la pile du talon.
- L'heureux élu doit accepter le cadeau pour autant que son réseau ferroviaire lui permette de revenir au point de départ.
- Si la carte ne peut être donnée, elle doit être remise sous le talon, les points excédentaires étant tout simplement perdus.

Fin du jeu

La victoire revient au joueur qui, le premier, conduit ses deux pions sur la case du butoir située devant la gare.

Variante avec les cartes de joker

- Avant le début du jeu, on mélange une carte de joker aux cartes de rail de chaque joueur, les cartes excédentaires étant sorties du jeu. La partie se déroule conformément aux règles du jeu à 2 ou à 3. Dans le cas de 5 ou 6 joueurs, toutes les cartes de joker sont utilisées.
- Si le joueur tire une carte de joker, il peut au plus tôt l'employer au tour suivant. Il la met de côté comme réserve stratégique et tire une autre carte de rail.
- Le détenteur d'une carte de joker peut lancer 3 fois le dé. Il annonce son intention avant le premier lancer de dé. Après emploi, la carte de joker retourne sous les cartes de rail. Le joueur pourra jouer une seule carte de joker par tour de jeu.

Règle du jeu par équipes

(4–6 joueurs)

Pour les équipes à deux, chaque joueur est responsable d'un pion. Il lance un seul dé dans le sens des aiguilles d'une montre et avance un seul pion. A part cela, la partie se déroule comme pour le jeu à 2 ou 3.

La victoire revient à l'équipe qui, la première, atteint la case du butoir avec ses deux pions.

