

On Tour

1 à 4+ joueurs | 20 minutes

Vous vivez un rêve ! Vous faites partie d'un groupe de musique et vous êtes sur le point de partir en tournée ! Votre mission est de planifier les dates de la tournée de 100 jours du groupe, et visiter le plus d'états possible !

CONTENU DE LA BOITE



TERMINOLOGIE

Régions

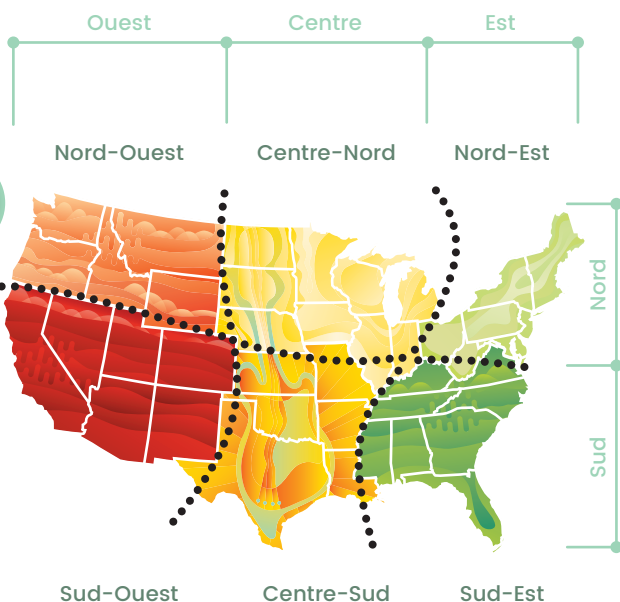
Votre carte des Etats-Unis est divisée en 5 régions : Nord, Sud, Est, Centre, Ouest.

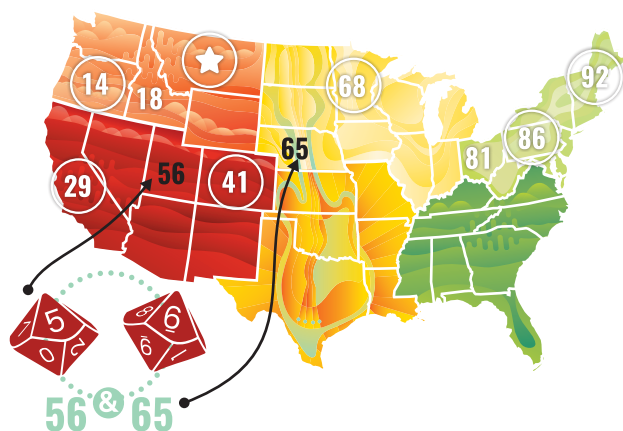
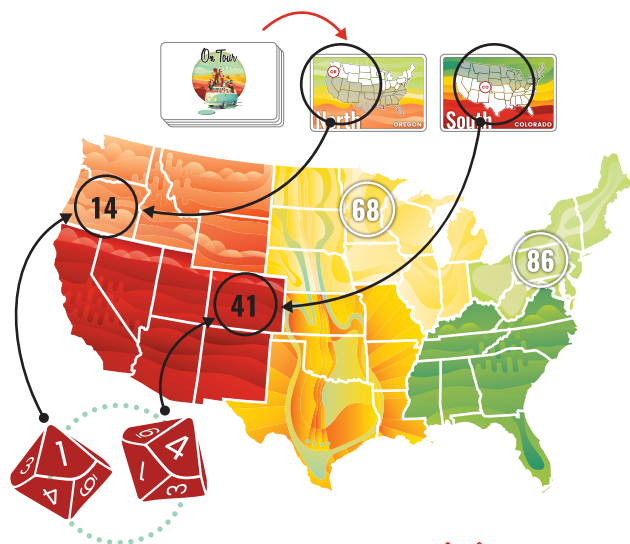
Ces 5 régions se combinent pour former 6 zones distinctes : Nord-Ouest, Centre-Nord, Nord-Est, Sud-Ouest, Centre-Sud et Sud-Est.

Chaque état est situé à l'intersection de deux régions (par exemple, le Nouveau-Mexique est situé dans les régions du Sud et de l'Ouest).

Cartes

Chaque carte représente une région et un état.





PREPARATION DU JEU

- 1 Donnez à chaque joueur son propre plateau de jeu et un marqueur effaçable à sec.
- 2 Mélangez les cartes et placez-les au centre de la table.
- 3 Lancez les dés. Pour la préparation du jeu uniquement, relancez les doubles.
- 4 Combinez les résultats pour former deux numéros différents à deux chiffres (par exemple, 1 et 4 se combinent pour former les numéros 14 et 41).
- 5 Un joueur prend une carte. Tous les joueurs écrivent la combinaison de dés inférieure sur cet état.
- 6 Prenez une autre carte et tous les joueurs écrivent la combinaison de dés supérieure sur cet état.
- 7 Chaque joueur encercle les deux numéros.
- 8 Répétez les étapes 3 à 7.
- 9 Retirez du jeu ces quatre cartes.

Le joueur qui a le meilleur goût musical commence le jeu en lançant les dés en premier.

JEU

Retournez 3 cartes

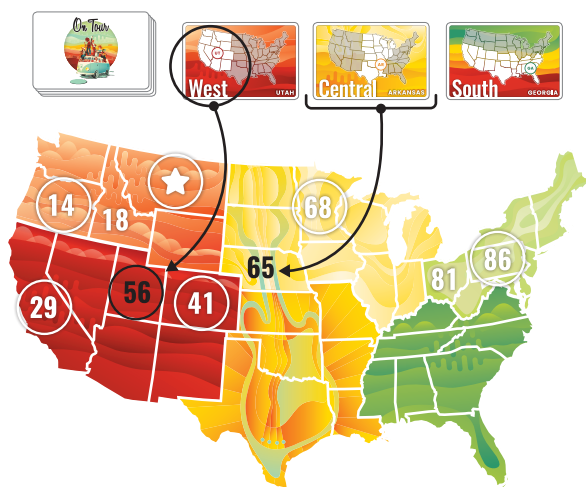
A chaque tour, le joueur qui lance les dés prend 3 cartes et les révèle aux autres joueurs. Remélangez les cartes si jamais la pioche est épuisée.

Lancer les dés

Le joueur à qui c'est le tour lance les deux dés. Combinez les résultats pour former deux numéros différents à deux chiffres (par exemple, 5 et 6 se combinent pour former les numéros 56 et 65). Tous les joueurs écrivent simultanément chacun de ces numéros sur deux états vides de leur plateau.

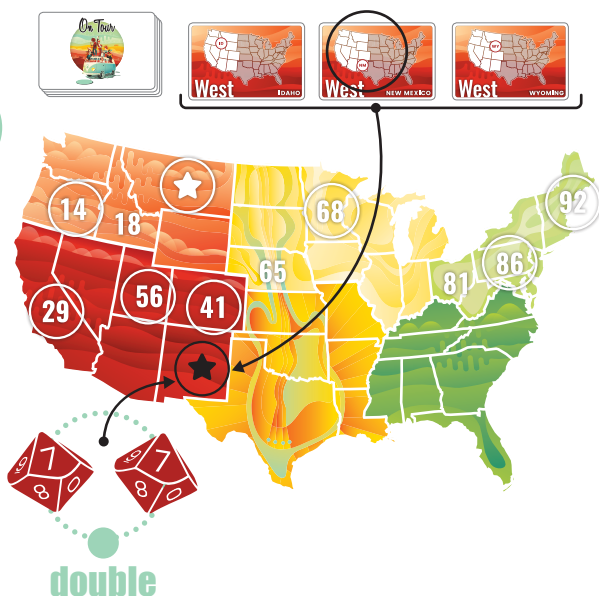
Où écrire les numéros

Lorsqu'ils écrivent les numéros, les joueurs doivent choisir deux de trois cartes révélées. Les numéros doivent être inscrits dans une des régions affichées sur les cartes révélées (Nord, Centre...). Si vous écrivez un numéro dans l'état affiché sur la carte, encerclez-le. Lorsqu'on écrit des numéros, une carte différente doit être utilisée pour chaque numéro.



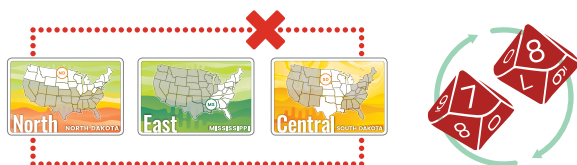
Pouvoir des étoiles

Si toutes les trois cartes représentent la même région OU si on lance des doubles, chaque joueur dessine une étoile sur n'importe quel état vide de son plateau au lieu d'écrire des numéros. L'état doit être dans la même région que celle indiquée sur la carte. Vous pouvez toujours encercler l'étoile si vous choisissez l'état qui est représenté sur la carte.



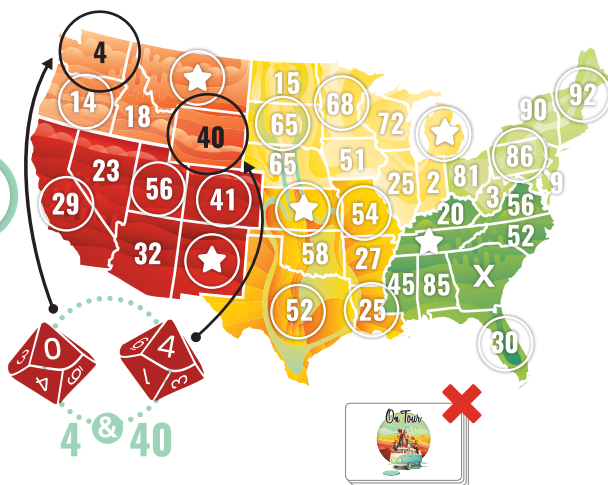
Tour suivant

Quand tous les joueurs ont écrit leurs deux numéros, défaussez les cartes révélées et passez les dés à la personne suivante dans le sens des aiguilles d'une montre.

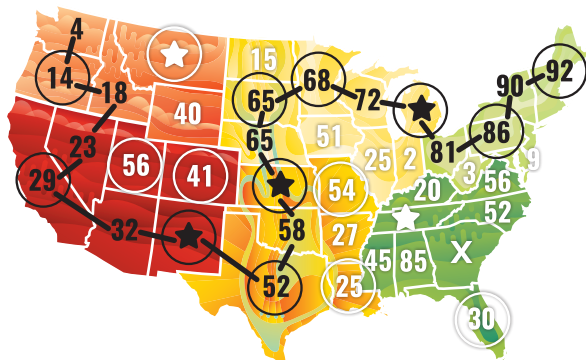
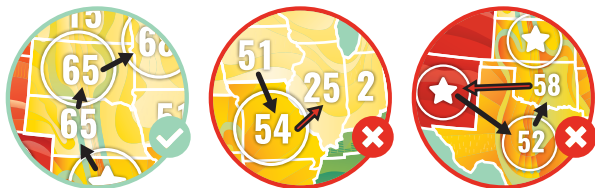


Dernier tour

Lorsque seulement un ou deux états restent vides, ne retournez plus de cartes. En revanche, lancez les dés, et les joueurs sont libres d'écrire des numéros dans n'importe quel état restant, en suivant les règles habituelles.



FIN DU JEU



ÉTATS VISITES 19
+
CERCLES VISITES 10
SCORE TOTAL 29

FAQ, astuces et règles rarement nécessaires

- Q :** Que faire si les joueurs ont deux états restants lors de leur dernier tour et on lance des doubles ?
- R :** Les joueurs peuvent dessiner une étoile dans l'un ou l'autre des états restants, et ensuite jouer le dernier tour comme d'habitude.
- Q :** Que faire si un joueur n'a pas de place légale pour écrire un numéro (ou les deux) ?
- R :** Pour chaque numéro pour lequel il n'y a pas de place légale où écrire, mettez un X dans un état vide de votre choix. Lors du décompte des points, votre itinéraire ne peut pas passer par un X.
- Q :** Comment les joueurs sont-ils censés se souvenir de l'itinéraire ?
- R :** Les joueurs peuvent tracer leur itinéraire planifié au fur et à mesure que le jeu avance, et effacer et modifier ce plan si nécessaire. Cela facilite les choses. C'est promis !
- Q :** Comment puis-je m'assurer que le plateau aura l'air impeccable après d'innombrables jeux ?
- R :** Assurez-vous d'effacer complètement le plateau juste après chaque jeu.

Lorsque tous les états sont remplis, la partie se termine. En commençant par n'importe quel état, dessinez un itinéraire continu pour votre tournée.

La route doit continuer avec n'importe quel état adjacent ayant un numéro égal ou supérieur à l'état d'où vous avez commencé. Les étoiles sont des jokers et tiennent lieu de n'importe quel numéro.

Il n'est pas permis de repasser par un état déjà visité et il n'est pas permis d'aller dans un état avec un numéro inférieur.

Calculez un point pour chaque état visité et un point supplémentaire pour chaque étoile ou numéro encerclé sur votre route.

Le joueur qui totalise le plus de points gagne.

Crédits

Designer : Chad DeShon

Artiste : Anca Gavril

Maison d'édition : BoardGameTables.com

Révision des

règles : Travis D. Hill

Développement : JR Honeycutt,

Brian Neff

Artiste CG : Filip Gavril

Artiste des

personnages : Daniel Profiri

Traduction : Cristina Tanase

Contact

Pour acheter plus de plateaux individuels ou pour obtenir des clarifications sur les règles :
www.boardgametables.com
ontour@boardgametables.com
15621 W 87th St Pkwy #133,
Lenexa, KS 66219 USA