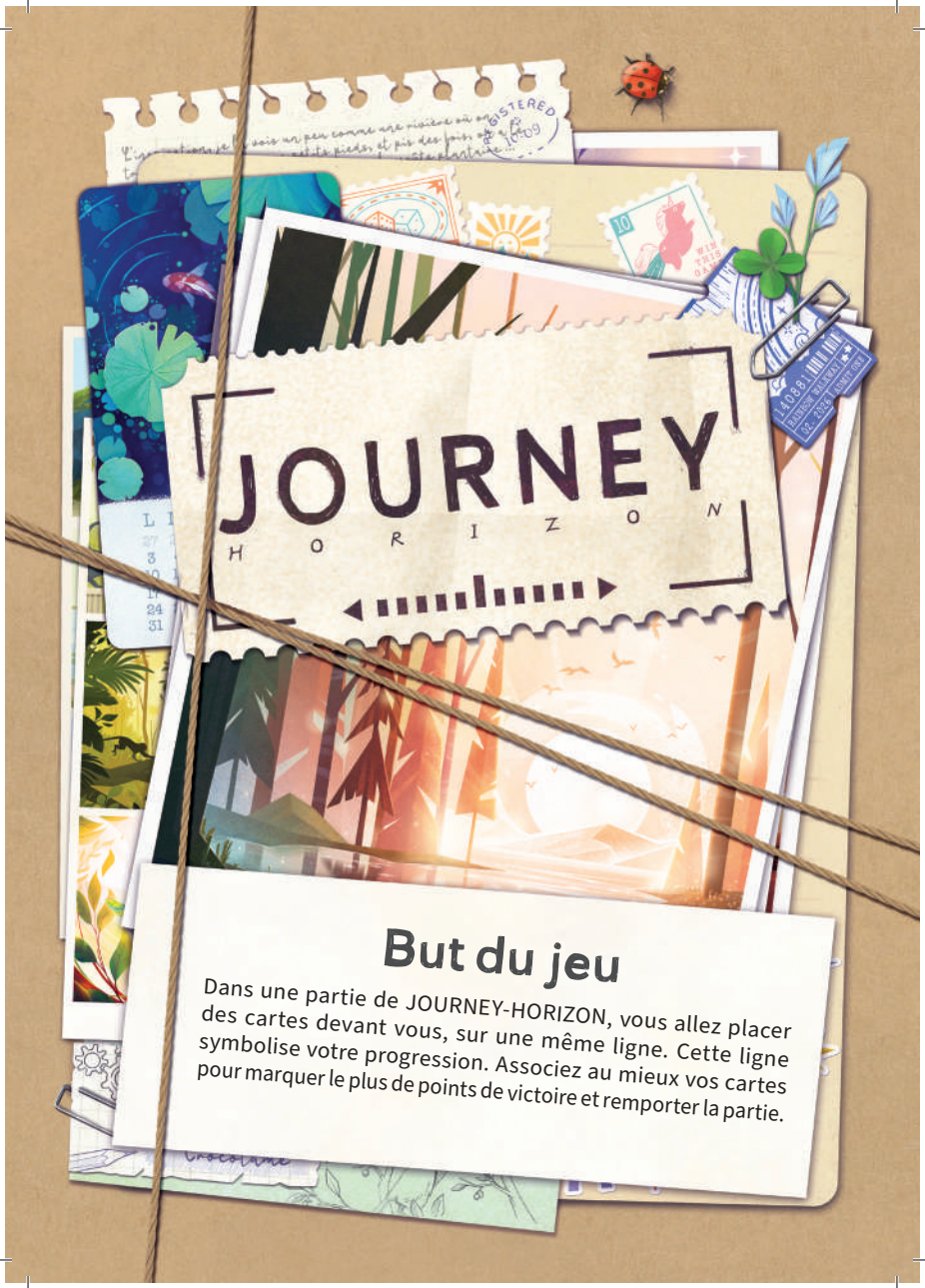


But du jeu

Dans une partie de JOURNEY-HORIZON, vous allez placer des cartes devant vous, sur une même ligne. Cette ligne symbolise votre progression. Associez au mieux vos cartes pour marquer le plus de points de victoire et remporter la partie.

Matériel et description

12 cartes *Objectif*



15 jetons *Bonus*



61 cartes *Voyage*



Haut de la carte :
Ruban de couleur
Icônes

Bas de la carte :
Début de la *Note :*
Nombre de points de victoire par…

Fin de la *Note :*
… Conditions de points de victoire

5 cartes *Départ*



1 carnet de score



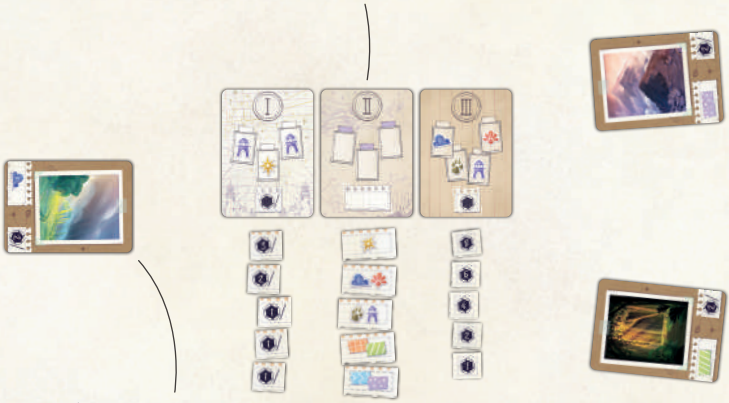
1 règle de jeu



Mise en place

Objectifs

Prenez au hasard **1 carte *Objectif*** de chaque type (Ⅰ, Ⅱ et Ⅲ).
Posez ces cartes face visible au centre de la table et placez les **jetons *Bonus*** associés face visible, en dessous de chacune d'elles.
Rangez les cartes Objectif restantes dans la boîte.



Cartes Départ

Distribuez au hasard, à tout le monde, une carte *Départ*.

Rangez les cartes Départ restantes dans la boîte.

Posez votre carte *Départ* devant vous face visible.



Cartes Voyage

Mélangez les cartes *Voyage* et formez une pioche, face cachée. Laissez de la place à côté pour la défausse des cartes *Voyage*.

Carnet de score

Prenez le carnet de score et un stylo pour noter les scores.



Déroulement

Journey-Horizon se jo
Une manche se déro

1. Phase d'échange (draft)

Cette phase se joue en **simultané**
et permet de choisir vos cartes.

1. **Distribuez 3 cartes** *Voyage* à chaque personne.



2. **Chaque personne choisit la carte** qui lui convient parmi les 3 cartes qu'elle a en main. Elle garde cette carte et pose les 2 autres devant la personne à sa gauche. Quand tout le monde est prêt, prenez les 2 cartes devant vous et mettez-les dans votre main avec celle précédemment gardée.



3. **Chaque personne choisit les 2 cartes** qui lui conviennent parmi les 3 cartes qu'elle a en main. Elle garde ces 2 cartes et pose l'autre devant la personne à sa gauche. Quand tout le monde est prêt, prenez la carte devant vous et mettez-la dans votre main avec celles précédemment gardées.



4. **Chaque personne défausse 1 carte** parmi les 3 cartes de sa main, face visible.



5. Chaque personne se retrouve avec **2 cartes** *Voyage* en main.



Quand tout le monde a placé ses
répétez la **Phase d'échange** et la **Phase**

nt d'une partie

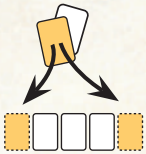
se joue en **4 manches.**
déroule en 2 phases :

2. Phase de score

Cette phase se joue **chacun à son tour** et permet de poser et scorer vos cartes.

La personne avec le **plus petit score commence.** Lors de la première manche ou en cas d'égalité, c'est la personne la plus âgée qui commence. On continue ensuite dans le **sens horaire.**

À votre tour, réalisez l'ensemble des points suivants :



- **Placez 1** des 2 cartes de votre main sur l'une des extrémités de votre ligne : soit à gauche, soit à droite. Vous pouvez placer vos deux cartes du même côté lors de votre tour.

  Quand vous **posez une carte** *Voyage*, vous ajoutez des icônes et des rubans à votre collection *(haut de la carte).*

  Et vous associez le début et la fin d'une *Note* pour obtenir une *Note* complète *(bas de la carte).*

  Inscrivez les points obtenus par **cette *Note*** dans le carnet de score.



Ici, 9 points

- **Vérifiez** si vous remplissez les conditions pour l'obtention d'un jeton *Bonus*.
- **Placez** votre **2e** carte de la même manière. Ajoutez les points obtenus à votre score. Puis vérifiez si vous remplissez les conditions pour l'obtention d'un jeton *Bonus*.

Voir l'exemple en dernière page des règles.

é ses 2 cartes et noté son score,
ase de score pour 3 nouvelles manches.

Les objectifs

Dès qu'une personne remplit la condition d'une des 3 cartes *Objectif*, elle choisit **un jeton *Bonus*** correspondant. Il est possible de valider plusieurs cartes *Objectif* lors d'un même tour.



Attention, une personne ne peut avoir qu'un seul jeton Bonus de chaque type Ⅰ, Ⅱ et Ⅲ.

Les cartes objectifs



Objectif validé dès que vous avez toutes les icônes indiquées par la carte dans votre ligne.



Objectif validé dès que vous avez tous les Rubans de couleur indiqués par la carte dans votre ligne.



Objectif validé dès que vous avez exactement 5 cartes dans votre ligne ET que vous **n'avez pas** de 🐾 dans votre ligne.

Les jetons Bonus

Chaque jeton *Bonus* a un effet différent :

Jetons Bonus Ⅰ

Placez-le **immédiatement** sur le début d'une *Note* d'une carte de votre ligne. Si cette *Note* est complète, vous marquez de nouveau immédiatement des points de victoire, en considérant la valeur du jeton *Bonus*.

En plaçant le jeton Bonus ici, vous gagnez 3 points par . Vous gagnez 6 points en tout.



Jetons Bonus Ⅱ

Placez-le **immédiatement** sur la fin d'une *Note* d'une carte de votre ligne. Si cette *Note* est complète, vous marquez de nouveau des points de victoire, en considérant les critères du jeton *Bonus*.

En plaçant le jeton Bonus ici, vous gagnez 2 points par et 2 points par . Donc 6 points en tout.



Jetons Bonus Ⅲ

Ces jetons rapportent autant de points de victoire que leur valeur **à la fin de la partie.** Ils sont placés à côté de votre ligne de cartes.



Fin de partie

À la fin de la 4e manche, la personne avec le plus grand score remporte la partie.

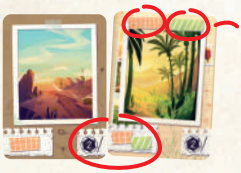
N'oubliez pas de compter les points du jeton *Bonus* de type Ⅲ si vous en possédez un.

En cas d'égalité, vous partagez la victoire.



Exemple de phase 2

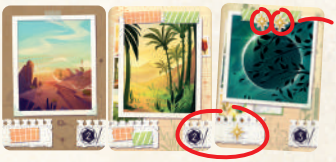
***Silas** pose sa première carte à droite. Elle lui rapporte 2 points par et 2 points par dans sa collection. Silas gagne 4 points.*



icônes à multiplier par le nombre de points



***Silas** pose sa seconde carte à droite. Elle lui rapporte 2 points par dans sa collection. Silas gagne 4 points.*



icônes à multiplier par le nombre de points



Crédits

Auteur : **Thomas Favrelière**
Illustrations : **Crocotame**
Graphisme : **Alexis Vanmeerbeeck**
Édition : **Kyf Édition**

Des bisous