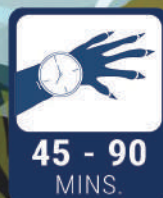


Wanderlust

Vous avez dit VOYAGE ?

Prends part à une course extraordinaire à travers le monde et deviens le globe-trotter le plus rapides de tous. Seras-tu le premier à remplir les objectifs de course ? Tu vas devoir planifier ton Aventure en acquérant des Tickets de Voyage et établissant des stratégies afin d'être le premier à atteindre les Destinations disponibles et à remplir les Objectifs de Course. Lors de tes périples, tu vas collectionner des Souvenirs, prendre des Photos, envoyer des Cartes Postales à la maison et te faire de nouveaux Amis lors de Rencontres.



BUT DU JEU

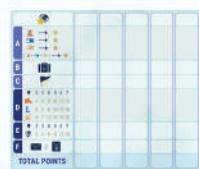
WANDERLUST est un jeu de course endiablée pour 2 à 5 Joueurs. Les Joueurs vont acquérir des Tickets de Voyage et les dépenser pour atteindre diverses Destinations, collectionner des Souvenirs, poster des Cartes Postales et prendre des Photos en chemin, faire des Rencontres et se faire de nouveaux amis qui les aideront à atteindre leurs objectifs.

Le premier joueur à atteindre 2 Objectifs de fin de Course déclenche la fin de la partie. Le joueur avec le plus de Points de Victoire (VP) sera déclaré le vainqueur !



MATÉRIEL

4x Livre de Règle (12 pages)
4x Fiche de Référence



Carnet de feuilles de Score



6 Plateaux de Joueur double face (Passports)



Plateau de jeu (Mappemonde)



30 Jetons Souvenir



20 Jetons Carte Postale



12 Jetons Appareil Photo



80 Tickets de Voyage



68 Cartes Destinations



32 Cartes Rencontres



3 Marqueur de Destinations



8 Cartes d'Objectif Personnel



8 Cartes de Mission Secrète



8 Cartes d'Objectif de Course



6 Marqueurs d'Expérience



18 Marqueurs d'Objectif de course



6 Meeples de Joueurs

MISE EN PLACE

- 1 Disposez la Mappemonde au milieu de la table.
- 2 Chaque joueur choisit une carte de Globe-trotter aléatoirement et prend tous les éléments de la couleur correspondante :
Meeple - Passeport - Marqueur d'Expérience - 2 Marqueurs d'Objectifs de course
- 3 Mélangez le paquet de Destinations et distribuez 1 carte à chaque joueur qu'il place sur son Passeport comme sa "Ville Natale".

Disposez votre Passeport avec la face "Capacité Spéciale" visible. L'autre face est utilisée pour la variante "Familiale".

- 4 Si une Merveille Naturelle est distribuée à un joueur en tant que Ville Natale, défaussez-la et piochez à nouveau jusqu'à avoir une Ville ou un Port, remettez ensuite toutes les Merveilles Naturelles dans le paquet et mélangez-le.

- 5 Piochez 3 cartes Destinations et placez-les face visibles sur leur emplacement du plateau. Ce sont les Destinations disponibles. Placez le reste du paquet face cachée sur son emplacement, c'est la Pioche. Placez les Marqueurs de Destination sur les lieux correspondants sur le Plateau.

- 6 Mélangez les Tickets de Voyage et distribuez en trois à chaque joueur, gardez ces cartes cachées des autres joueurs.

- 7 Remplissez la rivière de Tickets disponibles sur le Plateau, puis placez le reste du paquet face cachée sur son emplacement.

- 8 Mélangez les Objectifs de course, révélez-en 3 et placez-les sur leurs emplacements du plateau. Rangez les Objectifs restants dans la boîte.

Pour votre première partie, nous vous suggérons d'utiliser les Objectifs suivants : First to the finish - Collector - Around the World

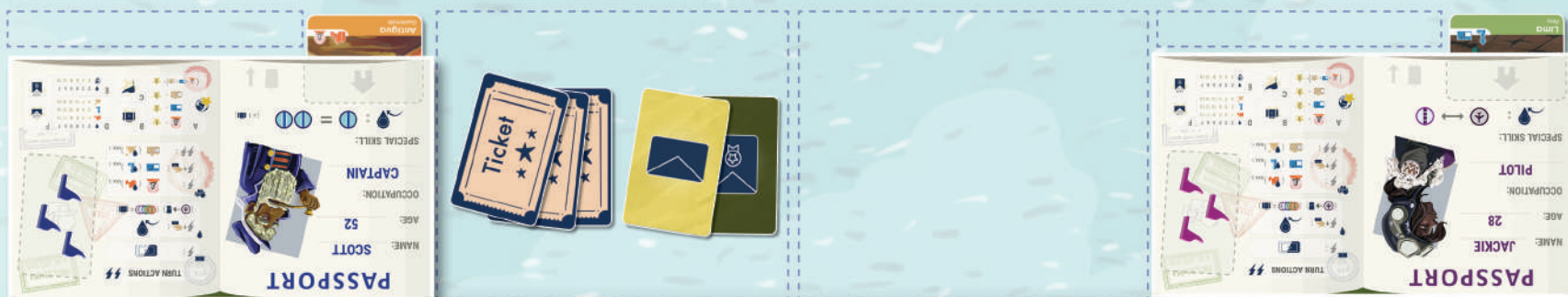
- 9 Mélangez les cartes Rencontres et disposez-les face cachée sur leur emplacement du plateau.

- 10 Créez une réserve de jetons Souvenirs, Cartes Postales et Appareils Photo à portée des joueurs.

Si vous arrivez à court de jetons pendant le jeu, utilisez des jetons de remplacement.

- 11 Mélangez séparément les paquets de Missions Secrètes et Objectifs Personnels, distribuez 1 carte de chaque à tous les joueurs, ils doivent la garder secrète. Rangez les cartes restantes dans la boîte sans les regarder.

*Passez cette étape lors d'une partie "Familiale".



11 Chaque Joueur place son Meeple sur sa Ville Natale sur la Mappemonde, son Marqueur d'Expérience de Voyage sur la case 0 de la Piste et ses 3 Marqueurs d'Objectif dans la zone objets de son Passeport.

Le Premier Joueur est celui qui a voyagé le plus récemment

.... ET LA COURSE EST LANCÉE !

DESCRIPTION D'UN TOUR

En commençant par le Premier Joueur, chaque Joueur va réaliser exactement 2 actions (⚡) à son tour puis c'est au tour du joueur à sa gauche de réaliser ses 2 actions et ainsi de suite. Le Jeu continue jusqu'à ce qu'un Joueur réalise son deuxième Objectif de Course, ce qui déclenche la Fin de la partie. Chaque Joueur joue un tour supplémentaire (y compris le joueur qui déclenche la Fin de partie), puis on passe au Décompte des Points.

Il y a **TROIS ACTIONS DISPONIBLES** durant le jeu :

1. Acquérir un Ticket
2. Voyager
3. Gagner des Objets à Collectionner

À son tour, un joueur DOIT réaliser exactement 2 actions (⚡) parmi celles disponibles. Vous pouvez réaliser la même action 2 fois, mais vous ne pouvez pas PASSER UNE ACTION.

1. ACQUÉRIR UN TICKET



Pour une Action ⚡, un Joueur peut choisir entre prendre un Ticket de Rivière ou un Ticket face cachée sur le dessus de la Pioche. Il n'y a pas de limite de Tickets qu'un Joueur peut avoir en main.

Si vous prenez un Ticket de la Rivière, remplacez immédiatement l'espace avec un nouveau Ticket, de sorte à ce qu'il y ait toujours 5 Tickets disponibles dans la Rivière. Si la Pioche est vide, mélangez la défausse et placez-la sur l'emplacement de la Pioche.

Il y a 6 types de Tickets : Voiture (🚗), Train (🚂), Bateau (🚢), Vol Charter (✈️), Avion de ligne (🛩️) et Tickets Joker (🃏). Les Tickets Joker peuvent être utilisés à la place de n'importe quel autre Ticket, mais ne vous rapportent pas de point d'Expérience de Voyage.



SAM décide d'utiliser ses deux actions pour Acquérir des Tickets. Il dépense sa première action pour prendre le Ticket de Train de la rivière, remplissant immédiatement l'emplacement vide. Pour sa deuxième action, il décide de prendre un Tickets de la Pioche, terminant ainsi son tour.



JACKIE Jackie a deux Tickets en main, 1 Voiture et 1 Bateau. Pour sa première action elle prend un Ticket de Train de la rivière. Pour sa deuxième action, elle décide de Voyager de Denver vers Anchorage, en dépensant un Ticket de Voiture pour aller à Mexico City, un Ticket de Train pour aller à Los Angeles et finalement un Ticket de Bateau pour Anchorage. Elle aurait aussi pu se rendre à Bogotá en dépensant un Ticket de Voiture, un Ticket de Bateau pour faire de "l'Auto-stop" (route Blanche) et pour finir un Train pour se rendre à Bogotá.

2. VOYAGER



Pour une action ⚡, un Joueur peut dépenser des Tickets de Voyage de sa main pour voyager de son lieu actuel vers une des 3 Destinations disponibles ? SEULEMENT. Les Joueurs ne peuvent pas arrêter leur trajet dans des Aéroports ou des lieux à mi-chemin.

En dépensant les Tickets appropriés, un Joueur voyage entre son lieu actuel et sa Destination choisie sur la Mappemonde en empruntant les différentes routes, chacune correspondant à un type de Ticket spécifique.

Il y a 4 types de routes différentes sur le Plateau, chacune nécessite un Ticket spécifique pour l'emprunter, les routes grises un Ticket de Voiture, les vertes de Train, les bleues de Bateau, les violettes des Tickets de Vols Charter et les routes blanches sont des trajets "d'Auto-stop", n'importe quel type de Ticket peut être utilisé.

Les Tickets d'Avions de Ligne sont utilisés pour voyager entre deux Aéroports . Il y a un Aéroport sur chaque Zone Continentale, les Tickets d'Avions de Ligne facilitent le voyage entre les Zones Continentales et vous permettent de rencontrer des amis de voyage en chemin.

Quand un Joueur emprunte un Aéroport pendant son trajet, soit en utilisant un Ticket d'Avion de Ligne soit un Ticket Joker , il gagne immédiatement 1 Carte Rencontres du dessus du paquet, la gardant secrète des autres joueurs.

Les Cartes de Rencontres vous offrent un bonus à effet unique qui vous aidera durant votre Course. Quand vous gagnez une Carte Rencontres , vous pouvez utiliser son bonus à n'importe quel moment durant un de vos tours. Jouer cette carte ne requiert pas d'utiliser d'action, vous n'êtes toutefois autorisé à jouer qu'une seule Carte Rencontres par tour. Il n'y a pas de limite au nombre de Cartes Rencontres que vous pouvez avoir en main.

Les Tickets d'Avion de ligne utilisés pour de "l'Auto-stop" (Routes blanches sur le Plateau) ne vous font pas gagner de Cartes de Rencontres, mais vous font tout de même gagner un point d'Expérience de Voyage.

Après avoir réalisé une action de Voyage , réalisez les étapes suivantes :

A. Gagnez une Carte Rencontres

Pour chaque Ticket d'Avion de Ligne utilisé pour voyager entre 2 Aéroports (s'il y en a eu).

B. Gagnez de l'Expérience de Voyage

Les joueurs gagnent de l'Expérience de Voyage pour les cartes utilisées durant le Trajet. Un voyage plus long vous fera utiliser plus de Tickets de Voyage, visiter plus de lieux et par conséquent, gagner plus d'Expérience de Voyage !

Les Joueurs gagnent ensuite 1 point d'Expérience par Ticket utilisé pendant le Voyage, mis à part les Tickets Joker , et avancent leur marqueur sur la Piste d'Expérience de Voyage.

C. Nettoyage

Défaussez les Tickets utilisés pour le Trajet dans la pile de défausse.

Prenez la carte de Destination correspondante parmi celles disponibles face visible et placez-la à coté de votre Passeport dans la "Zone de Destinations Visitées".

Pour finir, remplissez la zone de Destinations Disponibles et déplacez le marqueur de Destination sur le nouveau Lieu correspondant.

Une règle importante à noter pendant le Trajet, il n'est pas autorisé d'utiliser le même Chemin ou Aéroport deux fois pendant le même Trajet dans le but de faire des allers-retours afin de gagner plus d'Expérience de Voyage ou de "dépenser" des Tickets de Voyage.

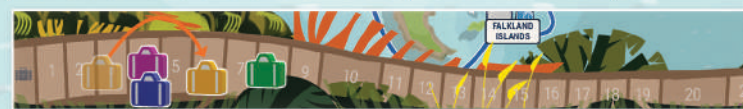
At any point during the race, and regardless of the number of players, there will always be only 3 available destinations to travel to. Easily identified by the white markers on the world-map .



LAURA souhaite Voyager en direction de Victoria Falls en partant de New Delhi, elle dépense un Ticket d'Avion de Ligne pour atteindre Kaboul en "Auto-stop". Elle dépense un autre Ticket d'Avion de Ligne pour se rendre à l'Aéroport de N'Djamena, qui lui fait gagner une Carte Rencontres . Puis elle dépense un Ticket Joker pour se rendre à Kinshasa, pour finir elle dépense un Ticket de Voiture pour atteindre sa destination, Victoria Falls.



Elle décide de jouer immédiatement sa Carte Rencontres, gagne un jeton Carte Postale de la réserve et la place sur son Passeport.



LAURA gagne ainsi 3 points d'Expérience de Voyage pour avoir dépensé 4 Tickets, le Ticket Joker ne lui rapporte aucun point d'Expérience de Voyage ! Elle avance son Marqueur sur la Piste d'Expérience de Voyage.

3. GAGNER DES OBJETS DE COLLECTION

Dans le Jeu il y a trois types de Destinations différentes. Tant que le Meeple d'un Joueur visite une Destination (son Meeple se trouve sur le Lieu sur la Mappemonde), Il peut réaliser l'Action du Lieu de Destination .

Une fois qu'un Joueur a quitté une Destination, il ne pourra plus y retourner et réaliser les actions de ce Lieu (envoyer une carte Postale, Prendre un Souvenir ou une Photo) étant donné qu'une destination n'est visitable qu'une unique fois.

En visitant une Ville 🏙️, les joueurs peuvent récupérer des Souvenirs 🏛️, dans un Port 🚢 ils peuvent envoyer une Carte Postale 📬 et sur les Merveilles Naturelles 🌋 ils peuvent prendre une Photo 📷.

GAGNER UN SOUVENIR (MUST BE LOCATED IN A CITY)



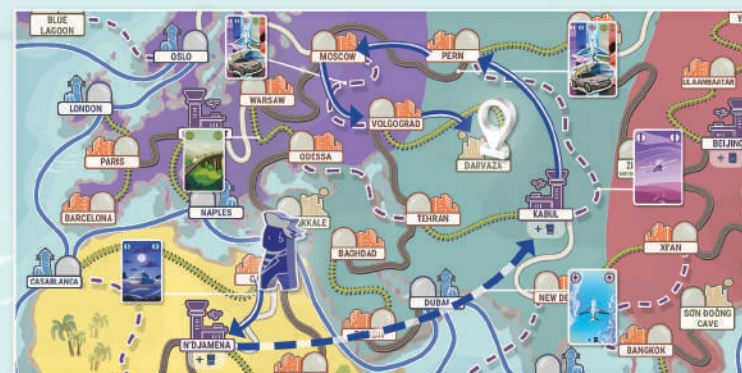
Un Joueur dans une Ville peut utiliser **1 Action** pour gagner 1 Souvenir.

On ne peut gagner que 3 Souvenirs par Ville (1 Action/ Souvenir). Les Jetons Souvenirs doivent être placés sur la Carte de Ville dans laquelle ils ont été gagnés afin de ne pas dépasser la limite.

Chaque Jeton Souvenir ainsi gagné rapporte 1VP en fin de partie.



SCOTT est en visite à **CAIRO**, il décide pendant son tour d'utiliser ses 2 Action pour récupérer des Souvenir. Il prend 2 jetons Souvenirs de la réserve et les place sur sa carte de Cairo, finissant ainsi son Tour. Rappelez-vous, vous pouvez récupérer jusqu'à 3 Souvenirs par Ville.



SCOTT a Darvaza pour objectif, ça lui permettrait de remplir un Objectif de Course, lui faisant gagner un Jeton Appareil Photo au passage et lui permettant de compléter un Lot Bonus par la même occasion.

Il utilise sa première Action pour Voyager du Caire vers Darvaza, dépensant 6 Tickets en chemin, Gagnant ainsi 1 Carte Rencontres et 4 points d'Expérience de Voyage, lui faisant atteindre 23 points sur la Piste. Il ne lui reste plus de Ticket en main.

Étant donné qu'il ne lui reste plus qu'une Action, il ne peut pas Prendre de Photo car cela requiert 2 Actions. Il utilise sa deuxième Action pour acquérir un Ticket de Voyage, terminant ainsi son tour. **SCOTT** ne gagne pas le Bonus "Planificateur efficace" étant donné qu'il termine son tour avec 1 Ticket en main.



SCOTT réussit à remplir 2 Objectifs de Course pendant son tour, "FIRST TO THE FINISH" en ayant plus de 20 Points d'Expérience de Voyage et "AROUND THE WORLD" en ayant visité 5 Zones Continentales différentes, déclenchant par la même occasion la Fin de la Course. Tous les Joueurs pourront jouer un dernier Tour.



Les Joueurs ne doivent pas seulement être rapides ! Ils doivent aussi établir des stratégies et planifier consciencieusement leurs trajets, décidant quels Objectifs de Course viser, quand Voyager, planifier des Trajets courts ou longs et choisir entre prendre le temps de gagner des Objets de Collection ou partir rapidement vers une nouvelle Destination !

ENVOYER UNE CARTE POSTALE (MUST BE LOCATED IN A PORT)



Un Joueur dans un Port peut utiliser **1 Action et défausser 1 Ticket** de sa main pour gagner 1 Carte Postale.

On ne peut envoyer qu'une seule Carte Postale par Port. Le Jeton de Carte Postale ainsi gagné doit être placé sur la Carte de Port dans laquelle il a été gagné.

Chaque Jeton Carte Postale rapporte 2VP en fin de partie.

PRENDRE UNE PHOTO (SUR UNE MERVEILLE NATURELLE)



Un Joueur sur une Merveille Naturelle peut utiliser **2 Actions** pour prendre 1 Photo.

On ne peut prendre qu'une seule Photo par Merveille Naturelle. Le jeton Appareil Photo ainsi gagné doit être placé sur la Carte de Merveille Naturelle sur laquelle il a été gagné.

Chaque Jeton appareil Photo rapporte 3VP en fin de partie.

Chaque Lot de 1 Souvenir, 1 Carte Postale et 1 Appareil Photo en votre possession vous rapporteront 3VP (🏛️+📬+📷) additionnels en fin de partie.

REEMPLIR UN OBJECTIF DE COURSE

Lorsqu'un Joueur remplit les conditions d'un Objectif de Course, il place son Marqueur d'Objectif sur la Carte d'Objectif pour marquer sa réussite. Plusieurs Joueurs peuvent réaliser le même Objectif.

Les Joueurs peuvent toujours remplir des Objectifs de Course après que la fin de Partie a été déclenchée, permettant ainsi de remplir les 3 Objectifs.

PLANIFICATION EFFICACE

Si un joueur planifie parfaitement son Voyage et fini son tour sans aucun Ticket en main (et cela uniquement à la fin de sa 2ème action), il gagne 2 Tickets de Voyage du sommet de la Pioche en récompense de sa parfaite planification. Ça peut s'avérer être un sacré coup de pouce.

STRATÉGIES DE COURSE

En fin de partie, les Joueurs vont gagner des VP en fonction des Destinations visitées, plus vous en visitez du même type (/ /), plus vous allez gagner de points. Ça peut vous aider pour décider quelle sera votre prochaine Destination, pas seulement remplir des Objectifs de Course mais aussi se focaliser sur les destinations du même type à visiter.

C'est un jeu sur le Voyage après tout ! Plus les joueurs visiteront de Zones Continentales différentes, plus ils gagneront de VP. Celles-ci sont facilement identifiables par les bandeaux de couleur au bas des Cartes Destinations. (/ / / / / /)



SCOTT profite de son dernier tour pour dépenser 2 actions afin de gagner un jeton Appareil Photo de Darvaza, complétant ainsi un Lot d'Objets de Collection, lui faisant gagner 3VP à la Fin de la Partie. Les joueurs passent ensuite au Décompte des Points.

FIN DE PARTIE ET DÉCOMPTÉ DES POINTS

Dès qu'un joueur a rempli son deuxième Objectif de Course, la fin de partie est déclenchée. Chaque joueur joue ensuite un tour supplémentaire (incluant le joueur ayant déclenché la fin de partie), avant de passer au Décompte des Points.

En utilisant les feuilles de scores fournies, les joueurs vont comptabiliser leurs points pour chacune des 6 catégories, de A à F.

Lors d'une variante Familiale, ne comptabilisez que les catégories A, B et C.

Le joueur ayant le plus de points de victoire remporte la partie ! S'il y a égalité, le Joueur avec le plus de cartes Destinations remporte la partie. S'il y a toujours égalité, le Joueur avec le plus d'Objets de Collection est le Vainqueur. Si l'égalité persiste, les Joueurs partagent la Victoire.

- A. A. OBJETS DE COLLECTION :
- 1 VP par Souvenirs
 - 2 VP par Carte Postale
 - 3 VP par Appareil Photo
 - 3 VP par Lot

- B. ÉXPÉRIENCE DE VOYAGE :
- Gagnez X-VP, X étant votre niveau d'Expérience de Voyage.

- C. OBJECTIFS DE COURSE :
- Gagnez X-VP, X étant le nombre d'Objectifs de Course réalisées. Les Joueurs peuvent toujours remplir des Objectifs de Course après que la fin de partie a été déclenchée.

- D. POINTS DE DESTINATIONS :
- Gagnez X-VP, X étant le nombre de Destinations de chaque type que vous avez visité comme indiqué sur la fiche de score.

- E. POINTS DE ZONE :
- Gagnez X-VP, X étant le nombre de Zones Continentales visitées à travers le Monde, indépendamment du type de Destination (Ville, Port ou Merveille Naturelle) comme indiqué sur la Feuille de Score.

- F. MISSIONS SECRÈTES :
- Gagnez 2VP si vous avez réussi à remplir votre Mission Secrète durant la partie.

OBJECTIFS PERSONNELS :

Les Joueurs révèlent leur Objectif Personnel afin de vérifier s'ils l'ont réalisé. Gagnez les 4VP correspondant à votre Objectif si vous avez rempli les conditions.

ADDITIONNEZ LES CATÉGORIES :
A + B + C + D + E + F

! Pendant la Mise en Place d'une partie en variante Familiale, ignorez les Missions Secrètes et les Objectifs Personnels, ils ne sont pas utilisés dans cette variante, de plus les Passeports doivent être utilisés sur leur face 'neutre' sans capacités de Joueurs.

VARIANTE FAMILIALE : AGES 8-12

Additionnez A + B + C

A		→	1						
B		→	2						
C		→	3						
D		→	4						
E		→	5						
F		→	6						
TOTAL POINTS									

HOUSE RULE

! ADVANCED

We suggest this rule for the veteran travelers who don't fancy luck in their games, nor do they travel short trips!

Play Wanderlust with this *added rule*:

When performing a **TRAVEL** action 📍, you may only travel to an available destination with a **MINIMUM of 3 tickets**

! This rule reduces the luck factor of having new available destinations revealed within reach of one trotter's location easy to travel to, adding more strategy to the game.

MODE SOLO

Qui veut partir à l'aventure en solo ? Prends part à la **"Grande Course"** contre d'autres Globetrotters, où "l'Automaton" va aussi tenter d'atteindre les Destinations et réaliser les Objectifs avant toi.

A. MISE EN PLACE

En premier lieu, vous pouvez décider de la durée d'une partie en choisissant le nombre de Globetrotters contre qui vous allez concourir (Globetrotters de l'Automaton) :

- 1 Globetrotter pour une partie courte (~20 min)
- 2 Globetrotters pour une partie moyenne (~25 - 35 min)
- 3 Globetrotters pour une partie longue (~45 - 60 min)

Mettez en place le jeu comme décrit dans la Mise en Place Classique, puis appliquez les modifications suivantes :

- 2 Choisissez votre Globetrotteur préféré (face capacité visible) ainsi que tous ses éléments. Puis mettez en place les Globetrotters de l'Automaton comme suit :

Prenez les trois Marqueurs d'Objectifs ainsi que tous les Marqueurs d'Expérience et placez-les près de la Mappemonde, en laissant de la place pour stocker les destinations visitées pour chaque autre Globetrotter (cf image).

- 3 Piochez une Ville Natale pour vous ainsi que pour les autres Automats avec la règle additionnelle suivante :

Les Automats ne peuvent pas commencer dans la même Zone Continentale, piochez de nouvelles Villes Natales jusqu'à ce que chaque Automaton commence dans une Zone Continentale différente.

Après avoir placé les Automats sur leurs Villes Natales, glissez leurs cartes sous la Mappemonde dans leur zone de jeu et placez leurs Marqueurs d'Objectifs dessus.

- 7 Retirez les Objectifs "Around the World" & "Travel Planner". Mélangez les Autres Objectifs, puis piochez-en 3.

- 10 Ignorez cette étape: Mission Secrète et Objectifs Personnels

! Le **MODE SOLO** est basé sur les **règles de base** avec des règles additionnelles et des changements. Lisez les Règles de Bases avant de lire la suite.



B. RÈGLES DE L'AUTOMATON

Dans le "Grande Course" vous jouez techniquement à la version Familiale de Wanderlust, toutefois vous ne marquerez des points que si vous arrivez à finir la course (placer au moins 2 Marqueurs d'Objectif) sans quoi vous perdrez la Course.

Réalisez 2 actions parmi les 3 disponibles (Acquérir un Ticket / Voyager / Gagner des Objets de Collection). Après avoir réalisé vos 2 actions, les Globetrotters de l'Automaton réaliseront leur tour en suivant **"LE GUIDE DE L'AUTOMATON"**.

Les Globetrotter de l'Automaton auront un nombre d'actions défini par le nombre d'Automaton dans la partie :

4 Actions (⚡⚡⚡⚡) pour une partie contre 1 Automaton.

3 Actions (⚡⚡⚡) pour une partie contre 2-3 Automaton.



Les Automaton vont tenter de réaliser les Objectifs de Course, s'ils les réalisent, ils déclencheront la Fin de la Course, et chaque Globetrotter aura un dernier tour.

GUIDE DE L'AUTOMATON

Durant le tour de l'Automaton, vous allez réaliser les étapes suivantes dans l'ordre, dépensant leurs actions :



ÉTAPE 1

GAGNER DES OBJETS DE COLLECTION



ÉTAPE 2

VOYAGER



1. GAGNER DES OBJETS DE COLLECTION

UNIQUEMENT si l'objectif "Collector" est en jeu, l'Automaton va dépenser ses actions quand ils visitent une destination pour gagner des Objets de Collection.

1 action par Souvenir



1 action par Carte Postale



2 actions par Appareil Photo



L'Automaton restera toujours sur sa nouvelle Destination afin de gagner le Maximum d'objets disponibles (3 Souvenirs / 1 carte Postale / 1 Appareil Photo) avant de voyager ailleurs. **Rappelez-vous!** Uniquement si l'Objectif "Collector" est en Jeu.

Une fois que l'Automaton a gagné le nombre minimum requis d'un type d'Objet (défini en fonction du nombre de joueurs), il va arrêter de gagner les Objets de ce type pour le reste de la partie.

Une fois qu'il a gagné le nombre requis d'Objets pour remplir l'objectif "Collector" il va passer l'étape 1 Gagner des Objets de Collection.



Lors d'une partie à 3 "Joueurs" (contre 2 Globetrotteurs de l'Automaton) les joueurs doivent gagner 6 Souvenirs, 2 Cartes Postales et 1 Appareil Photo pour réaliser l'Objectif de Course "Collector".

SCOTT Automaton a déjà visité 2 Villes et gagné 6 Souvenirs, pour la prochaine Ville qu'il va visiter, il ne dépensera plus d'Actions pour gagner plus de Souvenirs, étant donné qu'il a déjà le minimum requis (6 Souvenirs dans une course à 3 Joueurs).



L'Automaton de SCOTT a commencé son tour à Denver, en suivant le **"GUIDE DE L'AUTOMATON"** vous vérifiez s'il doit gagner des Objets de Collection à l'Étape 1. Étant donné qu'il a déjà gagné les 6 Souvenirs requis lors des tours précédents pour remplir l'Objectif "Collector", il va passer à l'Étape 2 et voyager vers la **"DESTINATION DISPONIBLE LA PLUS PROCHE"**.

2. VOYAGER

Les Joueurs Automaton vont toujours se déplacer vers la **"DESTINATION DISPONIBLE LA PLUS PROCHE"**, ils ne gagnent pas de Tickets, ni ne dépensent de Tickets pour se déplacer, ils utilisent leurs actions pour se rapprocher d'1 case par action à la place, peu importe quelle route ils utilisent. L'Automaton peut s'arrêter sur des destinations "Non Disponibles".

Déplacez le Joueur Automaton d'autant de "cases" qu'ils disposent d'actions (4 pour une partie 2 joueurs / 3 dans une partie 3-4 joueurs) vers la **"DESTINATION DISPONIBLE LA PLUS PROCHE"**.

- **S'ILS UTILISENT UN AÉROPORT**, ils gagnent une carte Rencontre, mais ne gagnent pas le Bonus. Pour se faire, piochez une carte Rencontre et placez-la face cachée à coté de leur Zone de Jeu. Ces cartes comptent dans l'Objectif **"Frequent Flyer"**.

- **S'ILS ATTEignent UNE DESTINATION DISPONIBLE** pendant leur tour, ils gagnent la carte correspondante, à ajouter dans leur Zone de Jeu, puis continuent d'utiliser leurs actions comme décrit dans le **"GUIDE DE L'AUTOMATON"**.

ATTEINDRE UNE NOUVELLE DESTINATION

Lorsque vous ou l'Automaton atteignez une Destination :

- 1 Ajoutez la carte à la zone de Destinations Visitées.
- 2 Déplacez les cartes restantes d'un emplacement vers la droite (si possible).
- 3 Révélez une nouvelle Destination sur l'emplacement le plus à gauche.
- 4 Gagnez l'Expérience de Voyage :

- POUR VOUS: selon le nombre de tickets utilisés (sauf les Tickets Joker).

- POUR L'AUTOMATON : ils gagnent automatiquement 3 points d'Expérience de Voyage par nouvelle

Destination atteinte.



3



Durant une partie à 2 Joueurs, l'Automaton dispose de 4 actions pendant son tour. Étant donné que l'Objectif "Collector" n'est pas en jeu, l'Automaton va toujours Voyager pendant son tour, passant l'étape "Gagner des Objets de Collection".

L'AUTOMATON DE LAURA commence son tour à Busan, étant donné que Téhéran est **"LA DESTINATION DISPONIBLE LA PLUS PROCHE"**, l'Automaton va Voyager là-bas, il dépense 3 actions et gagne 1 Carte de Rencontres.



Highest Priority Destination

C. FIN DE PARTIE ET DÉCOMPTÉ DES POINTS :

La Partie continue jusqu'à ce qu'un Joueur réalise son deuxième Objectif. Ce qui déclenche la Fin de la Partie. Tous les Joueurs ont un tour supplémentaire avant que la partie ne s'achève. Puis vérifiez si:

1. VOUS N'AVEZ PAS RÉALISÉ 2 OBJECTIFS DE COURSE ?

- Pas de Chance ! Tu as perdu la course, pas besoin de passer à la phase de Décompte.

2. VOUS AVEZ RÉALISÉ 2 OBJECTIFS DE COURSE !

- Tu peux passer à la phase de Décompte comme décrit dans le jeu de Base.

Ne comptabilise que les points **A**, **B** et **C**.

Le Globetrotter avec le plus de points remporte la Course !

	1	2	3	4	5	6	7
A	1	2	3	4	5	6	7
B	1	2	3	4	5	6	7
C	1	2	3	4	5	6	7
D	1	2	3	4	5	6	7



DÉSTINATION DISPONIBLE LA PLUS PROCHE

Suivez toujours ce guide afin de déterminer vers quelle Destination Disponible la plus proche l'Automaton va Voyager :

1 À 3 DE DISTANCE SANS UTILISER UN AÉROPORT

- La Destination peut se situer dans une autre Zone.
- Dans le cas où plusieurs Destinations se situent à 3 de distance, la priorité est à la Destination la plus à droite parmi les 3 cartes de la Rivière.

2 DANS LA MÊME ZONE

- Si un autre Joueur est déjà à 1 de distance, ignorez cette Destination.
- Dans le cas où plusieurs Destinations sont dans la même Zone, la priorité va à la carte la plus à droite parmi les cartes de la Rivière.

3 DANS UNE ZONE DIFFÉRENTE

Si aucune des étapes précédentes ne s'applique, l'Automaton va d'abord :

3.A SE DIRIGER VERS UN AÉROPORT

- Dans sa Zone actuelle
- Si l'Aéroport est occupé par un autre Joueur de l'Automaton, la route est considérée comme "bloquée". Il va alors se diriger vers l'Aéroport suivant le plus proche atteignable par une route (toute routes sauf par Voies de Bateaux).

Une fois qu'il a atteint un Aéroport, déterminez la Destination Disponible avec **la Priorité la plus haute** (3.B)

3.B PRIORITÉ DE DESTINATION

En commençant par la carte la plus à droite de la Rivière de Cartes de Destinations Disponibles.

- Si un Joueur se situe à 1 de distance de cette Destination, elle est considérée "Bloquée", passez à la carte suivante à sa gauche.
- Si toutes les Destinations sont "Bloquées", l'Automaton ne bougera pas et passe son tour.
- Une fois que la Destination a été déterminée, l'Automaton va Voler vers une nouvelle Zone et continuer de dépenser ses Actions pour se rapprocher de la Destination visée.



L'Automaton de JACKIE commence son tour à Cape Town, il planifie de Voyager. Verifiez tout d'abord si une Destination Disponible est à une distance de 3 de sa ville de départ. Étant donné que Santiago De Chile est à distance de 2, JACKIE va dépenser 2 Actions pour s'y rendre.

En suivant la règle "Atteindre Une Nouvelle Destination", elle continue à dépenser ses points d'action restants en se référant au "Guide de l'Automaton". Étant donné que "Collector" n'est pas en jeu, elle va continuer de Voyager.

N'ayant pas de Destinations Disponibles dans les 3 cases JACKIE va voyager vers Bogota, elle dépense ses 2 Actions restantes en passant par Asuncion et s'arrêtant à l'Aéroport de Brasilia.



L'AUTOMATON DE LAURA débute son tour à Busan, n'ayant pas de Destinations Disponibles dans les 3 cases ou dans la même Zone, elle va voyager dans une Zone différente. Elle se dirige d'abord vers l'Aéroport inoccupé le plus proche, dépensant 1 Action pour aller à Beijing.

Destination Prioritaire



LAURA va ensuite Voler en direction de la Zone contenant la Destination Prioritaire, déterminée par la carte la plus à droite dans la rivière de cartes disponibles, toutefois étant donné que L'Automaton de SCOTT visite déjà l'Aéroport de N'Djamena, la route est considérée comme bloquée.

L'AUTOMATON DE LAURA va plutôt voyager vers Dubaï. Elle dépense ses 2 dernières Actions pour Voler de Beijing à Kabul (gagnant une carte de Rencontre) puis se déplace jusqu'à Teheran, finissant son tour.

ICONS OVERVIEW



Ville Natale



Voyager vers une Destination



Objectif de Course



Point d'Expérience de Voyage



Acquérir un Ticket de la Rivière



Acquérir un Ticket du dessus de la Pioche



Acquérir un Ticket (Rivière ou dessus de Pioche)



Dépenser un Ticket de sa Main



Défausser un Ticket de sa Main



Tickets en Main



Cartes de Rencontres



Différentes Zones



Même Zone



Objets à Collectionner



Mission Secrète



Objectif Personnel



Échange



Ticket de Voiture



Tickets de Bateau



Ticket de Vol Charter



Ticket d'Avion de Ligne

ACTIONS DISPONIBLES ⚡

1. ACQUERIR UN TICKET



2. VOYAGER



3. GAGNER DES OBJETS À COLLECTIONNER



MAX. 3



MAX. 1



MAX. 1

Merci à nos familles et nos amis qui nous ont soutenus pendant cette aventure. Un grand merci à tous les joueurs qui nous ont aidés à tester le jeu et un énorme merci à :

Mike, Sarah Nina Mann, Sander Kruis, Iris van Dijck, Lena Asleh, Christoph Nau, Naila Fuhlrott, Lukas Hamelmann, Fayrouz & Adham Gomma, Tomasz Chojnacki, Klaudia Królikowska and Alexander Radcliffe.

Game Design:
Julian Asleh

Art & Illustration:
Xue Cui

Game Development:
Solo Game Design:
Mahmoud Abdelwahab

Graphic design:
Mahmoud Abdelwahab
Xue Cui

Rule book:
Mahmoud Abdelwahab
Julian Asleh

Campaign Management & PR:
Julian Asleh
Xue Cui

