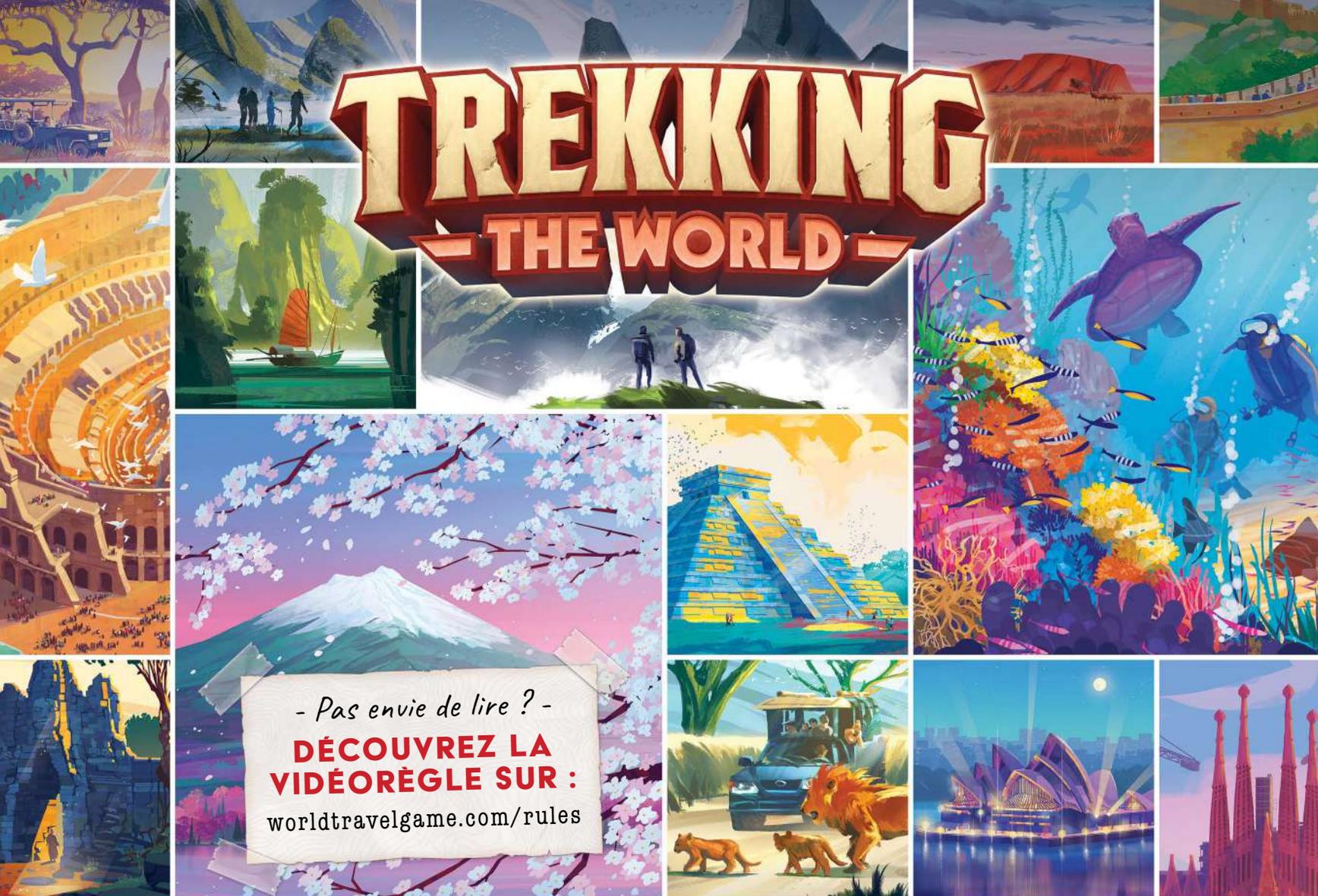


TREKING - THE WORLD -



- Pas envie de lire ? -
DÉCOUVREZ LA VIDÉORÈGLE SUR :
worldtravelgame.com/rules

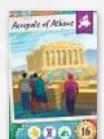
- Contenu du jeu -



1 plateau de jeu - Carte du monde



1 sac



48 cartes Destination



5 Randonneurs



5 Valises



5 aides de jeu



1 carnet de score



12 cartes Voyage
(6 cartes A et 6 cartes B)



75 Carte randonnée
(5 sets de symboles différents, chaque set étant composé de 7 « 1 », de 5 « 2 » et de 3 « 3 »)



48 cubes Souvenir
(12 de chaque couleur)



10 jetons Bonus de Région
(d'un valeur de 2 à 6; 2 de chaque valeur)



30 jetons PV
(18 « 3 PV », 12 « 5 PV »)



4 tuiles Majorité

But du jeu

Bienvenue dans *Trekking the World* - un jeu de compétition au cours duquel vous et vos amis vous affronterez pour visiter les destinations les plus prestigieuses du monde entier. Pour remporter la partie, soyez le randonneur le plus chevronné, faites preuve de stratégie dans vos déplacements et remportez le plus de **Points de Victoire (PV)**.



Les points de victoire sont représentés par un symbole de boussole dorée.

Vous retrouvez ce symbole sur :



Les cartes Destination

Voyagez vers les lieux des cartes Destination et Visitez-les pour découvrir leurs secrets et leur histoire. Les cartes Destination vous permettront de remporter beaucoup de PV.



Les jetons PV

Visitez certaines destinations pour gagner 3 ou 5 jetons PV supplémentaires. Certaines cartes voyages octroient également des jetons PV.



Votre Valise

Au cours de votre voyage autour du monde, vous récupérerez des cubes Souvenir que vous conserverez dans votre valise. Chaque set de cubes de couleur différente vous rapportera des points en fin de partie.



Les tuiles Majorité

Récupérez suffisamment de cubes Souvenirs d'une certaine couleur pour remporter la tuile correspondante et marquer davantage de PV.



Les jetons Bonus de Région

Récupérez le dernier cube Souvenir d'une région pour remporter un jeton Bonus de Région. Ces jetons sont gardés secrets jusqu'à la fin de la partie et valent entre 2 et 6 PV.

Mise en place

- 1 Placez le plateau de jeu au centre de la table.
- 2 Chaque joueur choisit une couleur et reçoit le Randonneur et la Valise de cette couleur. Placez ensuite votre valise devant vous et assurez-vous que sa face visible corresponde au nombre de joueurs :

À 2 joueurs :



De 3 à 5 joueurs :



Remettez les Valises et les Randonneurs non utilisés dans la boîte. Le joueur qui s'est le plus récemment rendu dans un aéroport est désigné premier joueur et place son randonneur sur n'importe quel aéroport. Dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs suivants font de même (un seul randonneur par aéroport).

- 3 Selon le nombre de joueurs, retirez un certain nombre de cubes Souvenir et remettez-les dans la boîte :
À 2 joueurs : retirez 3 cubes de chaque couleur.
À 3 joueurs : retirez un rouge, un bleu, deux jaunes et deux blancs.
À 4 ou 5 joueurs : ne retirez aucun cube.

Placez les cubes restants dans le sac et mélangez-les bien. Ensuite, pour chaque destination présente sur le plateau de jeu, piochez un cube au hasard et placez-le sur cette destination, en tenant compte des exceptions suivantes :

- Ne placez pas de cube sur les aéroports.
 - À 2 joueurs : ne placez pas de cube sur les lieux ou .
 - À 3 joueurs : ne placez pas de cube sur les lieux .
- Une fois le sac vide, remettez-le dans la boîte. Il ne sera pas utilisé pendant la partie.

- 4 Placez les 4 tuiles Majorité à proximité du plateau de jeu. Assurez-vous que leur face visible corresponde au nombre de joueurs :

À 2 joueurs :



De 3 à 5 joueurs :



- 5 Mélangez les 10 jetons Bonus de Région et choisissez-en 6 au hasard (sans regarder leur valeur). Placez-les face cachée sur l'espace Bonus de Région de chaque région colorée du plateau de jeu. Remettez les jetons restants dans la boîte.
- 6 Mélangez toutes les cartes Destination et placez-les en pile à côté du plateau de jeu, côté texte visible. Piochez les 3 premières cartes et placez-les en ligne, à droite de la pile, côté illustration visible.

Tour de jeu

En commençant par le **premier joueur** et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur joue un tour complet, l'un après l'autre, jusqu'à ce que la partie prenne fin. Chacun de vos tours se découpe en plusieurs phases qui doivent être jouées dans l'ordre suivant :



Facultatif : début de tour - action **Vol** (au départ d'un aéroport).

①

Déplacement Pour vous déplacer vers une autre destination, vous **devez** défausser au moins une carte Randonnée (si possible).

②

Action au choix Réalisez une action au choix parmi les trois actions suivantes :

- Piocher deux cartes
- Visiter
- Voyager

Les cartes Randonnée

Les cartes Randonnée sont la monnaie d'échange du jeu et symbolisent votre capacité à vous déplacer à travers le monde et à découvrir les paysages des différentes destinations. Sur chaque carte randonnée, vous trouverez les deux éléments suivants :



UN SYMBOLE : Pour les actions **Visiter** et **Voyager**

Ces symboles sont utilisés lors de l'action Visiter, ainsi que pour activer les cartes Voyage. Chaque carte ne possède qu'un seul type de symbole :



Paysage



Aventure



Nature



Histoire



Eau

UNE VALEUR : Pour l'action **déplacement**

Cette valeur est utilisée pour déplacer votre Randonneur sur la carte.

Important : cette valeur ne représente PAS le nombre de symboles produits par la carte. Une carte Randonnée ne produit toujours qu'un seul et unique symbole. Durant la partie, quand un joueur joue une carte Randonnée, il doit décider d'utiliser : soit la valeur de la carte pour se déplacer, soit le symbole de la carte pour Visiter ou activer une carte Voyage.

Début du tour - Vol



Il y a 6 aéroports sur le plateau de jeu. Les joueurs commencent tous la partie dans un aéroport et peuvent également se rendre dans les différents aéroports par la suite. Au début de votre tour, si votre Randonneur se trouve dans un aéroport, vous pouvez réaliser l'action Vol. Si vous le faites, déplacez votre Randonneur vers n'importe quel aéroport libre.

Cette action **ne peut être réalisée qu'au début de votre tour**, avant vos autres actions. Vous pouvez ensuite réaliser une action Déplacement.

① Déplacement

À chaque tour, vous DEVEZ déplacer votre Randonneur vers une autre destination (si possible). Si vous ne possédez aucune carte Randonnée ou s'il vous est impossible de vous déplacer, ignorez cette étape. Pour vous déplacer, suivez les étapes suivantes :

1. Annoncez votre destination



Georges souhaite se rendre à Old Havana (la Vieille Havane). Il annonce le trajet qu'il va effectuer pour parvenir à cette destination.

2. À partir de votre main, jouez une ou plusieurs cartes Randonnée, dont la valeur totale correspond EXACTEMENT au nombre de liaisons entre votre point de départ et votre point d'arrivée. Défaussez la ou les carte(s) ainsi jouées.



OU



+



Si vous souhaitez vous déplacer de 2, vous pouvez jouer une carte Randonnée d'une valeur de « 2 », ou 2 cartes d'une valeur de « 1 ». Vous ne pouvez pas jouer une carte « 3 », car sa valeur excède le nombre de liaisons, soit 2.

3. Déplacez votre Randonneur vers la destination annoncée. Si un cube Souvenir s'y trouve, récupérez-le.



À son arrivée à Old Havana, Georges récupère le cube Souvenir jaune.

Sur votre trajet, vous traverserez plusieurs lieux avant d'atteindre votre destination (ne marquez pas d'arrêt sur ces lieux). Vous ne pouvez néanmoins récupérer de cube Souvenir que sur la case où votre déplacement prend fin (s'il y en a un).

Règles supplémentaires à observer lors de tout déplacement :

- Il est INTERDIT d'emprunter une même liaison plus d'une fois lors d'un même déplacement.
- Il est INTERDIT de traverser ou de finir un déplacement sur un lieu occupé par un autre joueur ; ils représentent des obstacles infranchissables. Ceci est également valable pour les aéroports.



Tim souhaite se déplacer vers Ha Long Bay (la baie d'Ha Long), mais cela lui est impossible : son déplacement est bloqué par la présence de Sheila.

- Les aéroports, tout comme les autres lieux, fonctionnent comme des intersections entre les différentes liaisons.
- Lors des déplacements, les lieux marqués 3+ et 4+ fonctionnent de la même manière que tous les autres lieux présents sur la carte, indépendamment du nombre de joueurs.

Récupérer des Souvenirs :

Lorsque vous récupérez un cube Souvenir, placez-le dans votre valise, sur l'emplacement libre le plus à gauche dans la ligne de la même couleur. Si tous les emplacements sont occupés, placez les cubes supplémentaires sur celui le plus à droite (le plus grand).

Le symbole ★ sur le deuxième emplacement de chaque ligne représente le nombre minimum de cubes que vous devez récupérer pour pouvoir revendiquer la tuile Majorité.



Revendiquer une tuile Majorité :

Si vous possédez la majorité des Souvenirs d'une couleur (et au moins 2 d'entre eux), récupérez la tuile Majorité de cette couleur et placez-la devant vous. Plus tard, si un autre joueur récupère plus de souvenirs que vous de cette même couleur, vous perdrez cette tuile et ce joueur la récupérera.



Exemple : en récupérant son deuxième cube Souvenir jaune, Georges gagne la tuile « Majorité artisanale ». Plus tard dans la partie, Liz récupère son troisième cube jaune ; elle a désormais plus de cubes jaunes que Georges et lui prend donc la tuile « Majorité artisanale ».

Récupérer un jeton Bonus de Région :

Si vous récupérez le dernier Souvenir d'une des 6 régions colorées du plateau de jeu, vous gagnez le jeton Bonus de cette région. Prenez le jeton Bonus de Région et placez-le à côté de votre valise, face cachée (prenez en connaissance sans le montrer aux autres joueurs).



Il n'y a plus qu'un seul Souvenir dans la région North America (Amérique du Nord). Lors de son tour, Georges le récupère. Puisqu'il a récupéré le dernier cube Souvenir de cette région, il gagne le jeton Bonus de Région associé.

② Action au choix

Après avoir réalisé votre action Déplacement, vous DEVEZ réaliser l'une des action suivantes :

Piochez 2 cartes, Visiter, ou Voyager

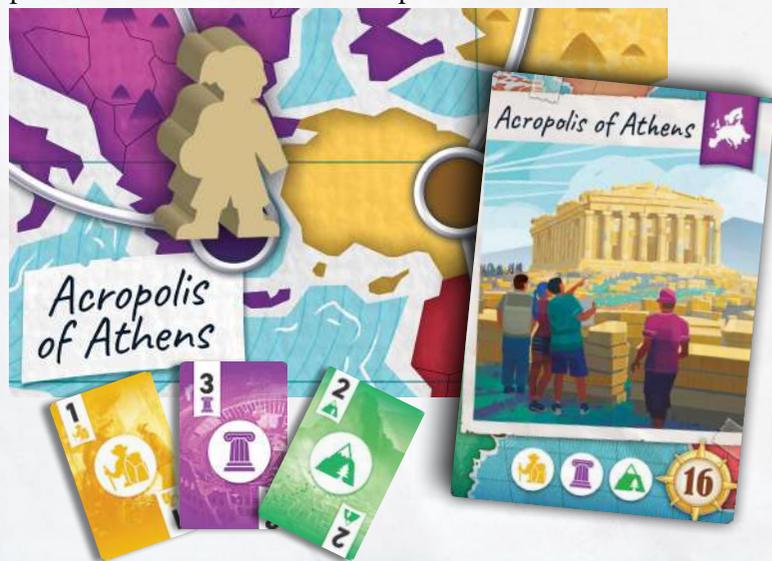
Piocher 2 cartes

Piochez 2 cartes Randonnée et ajoutez-les à votre main. Vous pouvez piocher ces cartes parmi celles alignées face visible ou directement de la pile Randonnée. Si vous piochez une carte parmi celles face visible, remplacez-la immédiatement par la première de la pile. Il doit toujours y avoir 4 cartes Randonnée face visible disponibles. Lorsque la pile est épuisée, mélangez toutes les cartes Randonnée défaussées et formez une nouvelle pile. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes que vous pouvez avoir en main.



Visiter

Vous pouvez Visiter l'une des cartes Destination face visible. Pour ce faire, votre Randonneur doit se trouver sur le lieu correspondant sur plateau de jeu, et vous devez jouer de votre main des cartes Randonnée dont les symboles correspondent à ceux présents sur la carte Destination (n'oubliez pas que la valeur des cartes Randonnée n'a pas d'importance lorsque vous Visitez). Défaussez ensuite les cartes Randonnée jouées, prenez la Carte destination et placez-la à côté de votre valise.



Les deux cartes Destination les plus à droite représentent des « Destinations incontournables » et octroient des PV supplémentaires au joueur qui les explore. Chaque fois que vous prenez la carte Destination la plus à droite, vous gagnez un jeton 5 PV. De même, chaque fois que vous prenez la deuxième carte Destination la plus à droite, vous gagnez un jeton 3 PV. Placez ces jetons à côté de votre valise. Lorsque les jetons 5 PV sont épuisés, remplacez-les par les jetons 3 PV restants. Lorsque les jetons 3 PV ou 5 PV sont épuisés, il n'est plus possible de gagner des jetons de ce type pour le reste de la partie.



Après qu'un joueur a récupéré une carte Destination, déplacez les cartes restantes vers la droite, sans modifier leur ordre. Piochez ensuite une nouvelle carte Destination et placez-la sur l'emplacement le plus à gauche, face visible.



Après une Visite, les cartes Destination restantes sont déplacées vers la droite.



Ensuite, une nouvelle carte Destination est piochée et placée sur l'emplacement de gauche, devenu libre.

Voyage

Cette action vous permet d'activer une carte Voyage. Pour ce faire, vous devez jouer de votre main 2 cartes Randonnée possédant le même symbole. La valeur de ces cartes n'a pas d'importance. Défaussez ces 2 cartes et réalisez ensuite l'action d'une des deux cartes Voyage.



* Deux cartes Randonnée de la même couleur/possédant le même symbole.



Liz joue et défausse une paire de cartes Paysage pour réaliser l'action de la carte Voyage **Attrape-moi si tu peux**.

Les actions des cartes Voyage se réalisent l'une après l'autre, de haut en bas. Cependant, si vous ne pouvez pas ou ne voulez pas réaliser l'une ou l'autre de ces actions, vous pouvez l'ignorer. Les cartes Voyage ne sont pas récupérées par les joueurs, elles restent sur le plateau pendant toute la partie. Les cartes Voyage peuvent être activées par tous les joueurs. Un même joueur peut également activer la même carte Voyage plusieurs fois dans la partie.

Détails des cartes Voyage :

Déplacez-vous de X : vous pouvez emprunter n'importe quel nombre de liaisons, dans la limite de X, ou choisir de ne pas vous déplacer du tout. Ne jouez ni ne défaussez aucune carte Randonnée pour effectuer ce déplacement.

Déplacez-vous vers n'importe quel aéroport : placez votre Randonneur sur n'importe quel aéroport libre.

Piochez X cartes de la pile : piochez X cartes Randonnée depuis le haut de la pile.

Visitez pour X de moins : réalisez l'action Visiter en ignorant X symboles de votre choix présents sur la carte Destination. Jouez et défaussez normalement les autres cartes Randonnée requises.

Gagnez 3 : prenez un jeton 3 PV.

« **Voyage tumultueux** » : lorsque cette carte Voyage est activée, le joueur choisit un cube d'une couleur dans sa valise et le déplace sur une ligne d'une autre couleur ; ce cube est considéré comme étant de cette couleur pour le reste de la partie (à moins qu'il ne soit de nouveau déplacé). Pour l'attribution des tuiles Majorité, les cubes ainsi déplacés sont considérés comme étant de leur nouvelle couleur.

Fin du jeu

La fin de la partie peut être déclenchée de deux manières différentes :

- Lorsque 5 des 6 jetons Bonus de Région ont été récupérés.
- Lorsqu'un joueur Visite sa cinquième carte Destination.

Lorsque l'une de ces deux conditions est remplie, le joueur l'ayant remplie termine son tour et la partie prend fin.

Décompte des points

Tous les joueurs révèlent les cartes et les jetons gardés face cachée. Utilisez ensuite le carnet de score pour décompter les points de chaque joueur. Les joueurs remportent des points pour les éléments suivants :

- **Les tuiles Majorité,**
- **Les jetons Bonus de Région,**
- **Les jetons PV,**
- **Les cartes Destination visitées,**
- **Les sets de cubes Souvenirs présents dans leur valise.**

Un « set » complet de Souvenirs se compose de 4 cubes : un de chaque couleur. Au maximum, vous ne pourrez marquer les points que de 4 sets, bien que vous puissiez récupérer davantage de cubes. Seuls les points de la colonne la plus à droite sont reportés sur le carnet de score (n'additionnez pas les points de tous les sets).



Sheila a récupéré trois sets de Souvenirs. À la fin de la partie, elle gagne donc 17 Points de Victoire.

Le joueur ayant remporté le plus de Points de Victoire est déclaré vainqueur ! En cas d'égalité, le joueur qui possède le plus de Souvenirs l'emporte. Si l'égalité persiste, les joueurs qui sont à égalité se partagent la victoire.

Credits

Conception du jeu

Charlie Bink

Développement

Kristi B, John Brieger, John Velgus, Hasan Hasmani, Dave Cisek, Eric Slauson, Nick Bentley

Illustration

Alexey Shirokikh, Marta Danecka

Conception graphique

Sebastian Koziner, Charlie Bink, Cold Castle Studios

Récits de voyage

Jordan Moshi

Révision

Emily Blain, Kristi B

Testeurs

John & Terry Binkele, Cynthia Bruce, Brett Kitani, Randal Lloyd, Mike Mihealsick, Mike Belsole, Marcus Ross, Adam Larson, Joshua Lee Norris, Alex Cutler, Matthew Yeager, Justin De Witt, Alex Gerin, Lia Shaked, Rob Levine, Chris Steffen, JR Honeycutt, Nicholas Giuffrida, John Furth, Mike To, Claire To, Tina To, Jeremy Commandeur, Emily Hancock, Breeze Grigas, Alika, Dave Buchanan, Allison Shrestha, Aaron Krevans, Brian McKay, Brian Fattig, Aaron Daar, Carl Windslow, Linda Velgus, Vynce Montgomery, John Westenhaver, Charles Wright, Karlo Heuer, Shane Carr, Ashley Gil, Liz Griffiths

Remerciements particuliers

Bay Area Boardgame Boosters and Designers, Protospiel San Jose, ainsi que toute la communauté de *Trekking the National Parks*.

Une histoire de randonnée

À la fin des années 2000, la famille Binkele lançait un jeu de société baptisé *Trekking the National Parks* ; un jeu né du bonheur ressenti en visitant les parcs nationaux américains. Ce jeu remporta un énorme succès et se vendit à plusieurs milliers d'exemplaires, incitant les jeunes générations à explorer les parcs nationaux du pays.



Pour en savoir plus sur *Trekking the National Parks*, rendez-vous sur :

trektheparks.com

Trekking the World en est le successeur spirituel. Il redéfinit les règles originales en offrant une nouvelle expérience de jeu qui, nous l'espérons, ravira les joueurs et leur offrira le meilleur des défis. Avec *Trekking the World*, nous espérons également donner l'envie aux joueurs de parcourir le monde et d'en apprendre plus sur ses merveilleuses cultures et ses paysages époustouflants.



© Underdog Games LLC
All rights reserved
underdoggames.com