



Saint-Jean-Roure

Saint-Prix

ROAD-TRIP

à la découverte de l'Ardèche !

RÈGLES DU JEU



Sautez dans votre véhicule et partez explorer l'Ardèche en visitant les sites touristiques et les localités du département. Le but du jeu est de réaliser le meilleur parcours possible en cumulant le plus d'★ grâce à ses cartes **Tourisme** et en évitant les aléas provoqués par les autres joueurs.

Le Coulet

Le Cheylard

Matériel

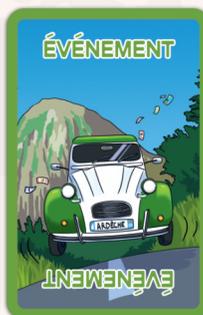
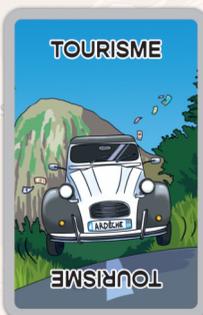
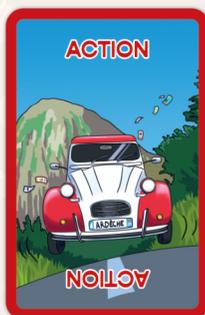
Saint-Michel-

1 carte **Premier joueur**, 1 carte **Premier arrivé**, 12 cartes **Véhicule**, 51 cartes **Tourisme**, 50 cartes **Action**, 25 cartes **Événement** et ce livret de règles.

Mise en place

1. Constituez 4 paquets de cartes distincts en mélangeant séparément les cartes **Véhicule**, **Tourisme**, **Action** et **Événement**.
2. Disposez les paquets **Action**, **Tourisme** et **Événement**, faces cachées, au centre de la table.

Défausse cartes Action



Défausse cartes Événement

3. Donnez la carte **Premier joueur** au joueur le plus jeune.
4. Chaque joueur, en commençant par le **Premier joueur**, pioche 4 cartes **Action** de la pioche des cartes **Action**. Le joueur à sa gauche procède de même et ainsi de suite.
5. Chaque joueur pioche 2 cartes **Véhicule** de la pioche des cartes **Véhicule**. Il en choisit une et écarte l'autre. Les cartes **Véhicule** non utilisées sont mises de côté.
6. Chaque joueur pose sa carte **Véhicule** devant lui et lit à voix haute l'avantage et le désavantage de son **Véhicule**. Il applique les éventuels effets *Quand vous prenez le contrôle de ce véhicule*.
7. Le **Premier joueur** commence la partie.



Guiras

Nom du véhicule

AVANTAGE

POPULAIRE : tant que vous contrôlez ce véhicule, ajoutez ★★ à votre score.

Bonus

DÉSAVANTAGE

DÉMARRAGE DIFFICILE : quand vous prenez le contrôle de ce véhicule, ne jouez pas votre prochaine phase **Tourisme**.

Malus

Comment jouer

À son tour, chaque joueur résout deux phases de jeu. Lorsqu'il a terminé, le joueur à sa gauche joue son tour et ainsi de suite.

Phase Action - Le joueur peut jouer une carte **Action** de sa main pour résoudre son effet, OU piocher une carte **Action**. Une carte **Action** jouée est placée dans la défausse des cartes **Action**, sauf indication contraire spécifiée sur la carte. Lorsque la pioche de cartes **Action** est vide, mélangez les cartes dans la défausse pour constituer un nouveau paquet.



Nom

Type

ACTION

Posez cette carte à côté du véhicule d'un joueur. Il ne jouera pas sa prochaine phase **Tourisme**. Défaussez cette carte à la fin de son tour.

Effet

Issamoulenc

Type de cartes **Action** : certaines cartes **Action** ont un type, symbolisé par une icône.

 **Équipement** – Carte placée à côté du véhicule d'un joueur et procurant un avantage durant la partie. Vous pouvez avoir plusieurs cartes **Équipement**.

 **Panne** – Carte placée à côté du véhicule d'un joueur dont l'effet s'applique durant son tour.

 **Réaction** – La carte **STOP !** peut être jouée à n'importe quel moment, même pendant le tour d'un autre joueur.

Phase Tourisme – Le joueur pioche une carte **Tourisme**, il la révèle et la place devant lui. Les cartes **Tourisme** sont ajoutées de gauche à droite faces visibles sur la table pour constituer le **Road-trip** du joueur. Lorsqu'une carte est piochée de cette manière, son effet est résolu immédiatement. La plupart du temps cela permet de piocher une carte **Action**, qui est ajoutée à la main du joueur, ou une carte **Événement** dont l'effet est résolu immédiatement.

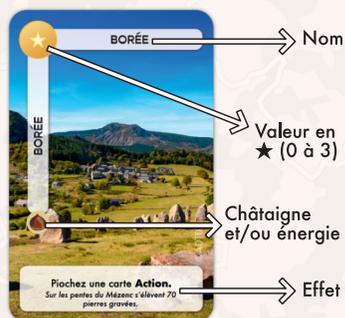
 **Symbole Châtaigne et Énergie** – Une carte **Tourisme** peut posséder un de ces symboles. Ils servent à résoudre certains effets.

Cartes Tourisme protégées – Certaines cartes (**Sieste**, **Hébergement**) sont placées dans le **Road-trip** et «protègent» les cartes jouées précédemment. Il n'est pas possible d'enlever une de ces cartes en appliquant l'effet d'une carte **Action**, **Événement** ou **Véhicule**.

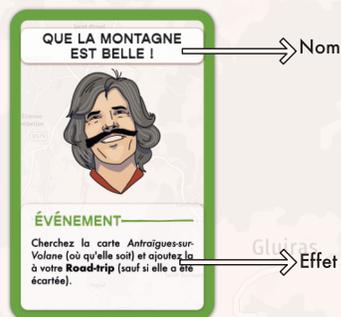
Écarter une carte Tourisme – Lorsqu'un effet indique qu'une carte **Tourisme** doit être écartée, elle est retirée du jeu définitivement. On ne mélange jamais les cartes **Tourisme** écartées pour constituer un nouveau paquet lorsque la pioche est vide.

Précision - Lorsqu'une carte **Tourisme** n'est pas piochée, mais ajoutée à un **Road-trip** (échange ou vol de cartes...), on ne résout pas l'effet inscrit sur la carte.

Cartes événements : certains textes invitent à piocher une carte **Événement**. L'effet de la carte est résolu immédiatement, puis elle est placée dans la défausse des cartes **Événement**. Lorsque la pioche des cartes **Événements** est vide, mélangez les cartes dans la défausse pour constituer un nouveau paquet.



Exemple de road-trip.



Fin du jeu

Lorsqu'un joueur possède 20 ★, en comptant les valeurs des cartes **Tourisme** dans son **Road-trip** et les bonus/malus éventuels de son **Véhicule**, il prend la carte **Premier Arrivé** qui lui confère un bonus supplémentaire d'une ★. Le jeu continue jusqu'au début du prochain tour du **Premier joueur**. A ce moment-là, la partie s'arrête immédiatement.

Si aucun joueur n'atteint les 20 ★, la partie s'arrête immédiatement quand la pioche de cartes **Tourisme** est vide.

Dans les deux cas, on procède au décompte final, en tenant compte des cartes qu'un joueur peut posséder en main et lui conférant un bonus/malus d'★. Le joueur ayant le plus d'★ est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le joueur qui possède le plus de symbole  sur ses cartes **Tourisme** l'emporte.

Merci aux contributeurs et aux testeurs qui ont permis à ce jeu de voir le jour.



À propos de l'auteur : Bagnolard et amoureux de l'Ardèche **Yoann CHAUSSINAND** créé en 2020 **ICÔNES**, proposant à la location une superbe Citroën 2CV affectueusement nommée Suzie, qui n'attend qu'à arpenter le fabuleux territoire ardéchois avec vous !

Auteur : Yoann Chaussinand
Développement : Julien Busson & Denis Sauvage
Illustrations : AngelMJ & Lisa Fix
Design : Lisa Fix www.lisafix.fr
© 2024 Éditions Shakos

ROAD-TRIP

à la découverte de l'Ardèche !

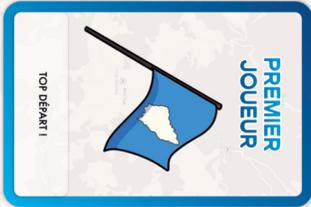


Emplacements des lieux touristiques que vous pouvez trouver dans le jeu.



Exemple de jeu en cours de partie

Dans cet exemple, le joueur 2 est devant, car il cumule 10 ★ dans son **Road-Trip**, contre 9 ★ pour le joueur 1. La différence est encore plus importante en prenant en compte l'avantage de **La Deuch'**, qui ajoute 2 ★ au score du joueur 2 pour un total de 12, et le désavantage du **Coupé prestige**, qui enlève 1 ★ au score du joueur 1, pour un total de 8.

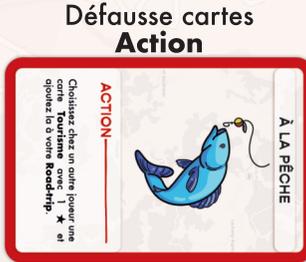


Exemple de carte Action Équipement



Véhicule du joueur 1

Road-trip du joueur 1



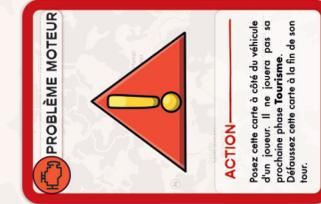
Défausse cartes Événement



Road-trip du joueur 2



Véhicule du joueur 2



Exemple de carte Action Panne