

BUT DU JEU

Pour ceux qui ont des souvenirs liés à cet itinéraire panoramique et pour ceux qui ne l'ont pas encore parcouru (ou qui sont dans l'impossibilité de le faire) mais qui veulent vivre les vues excitantes, voici le jeu dédié au sentier du voyageur qui part de Lecco (LC) et arrive jusqu'à Piantedo (SO).

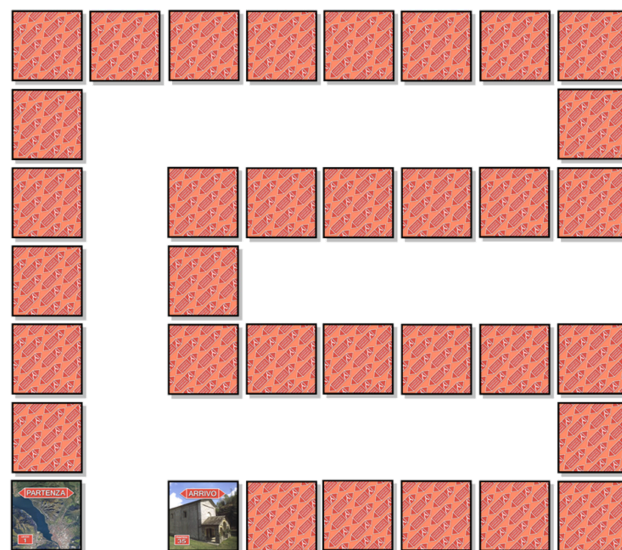
Avec des tronçons en montée qui incitent à rebrousser chemin et des tronçons de plaine qui invitent à avancer rapidement, qui sera le plus rapide à parcourir en premier (peut-être en quelques minutes seulement) les environ 50 kilomètres qui le caractérisent?

De 2 à 4 joueurs âgés de 4 à 99 ans peuvent participer à chaque partie, et ils peuvent se défier en mode "basique" (conseillé pour les très jeunes joueurs - voir instructions écrites en noir et vert) ou en mode "avancé" (adapté également aux adultes - voir instructions écrites en noir et bleu).

PRÉPARATION

La boîte contient 4 pions de couleurs différentes (un par joueur), 35 tuiles "parcours", 16 jetons jaunes "imprévu" et 9 jetons blancs "objet" (à utiliser tous deux uniquement si vous voulez jouer en "mode avancé"), un dé et cette feuille d'instructions.

Mélangez d'abord toutes les tuiles "parcours" puis disposez-les de manière à former un parcours consécutif avec l'indication du logo du jeu vers le haut (attention: vous avez besoin d'une surface d'environ 50x50 cm). Assurez-vous de placer la première tuile "parcours" 1 (ici appelée "départ") et la dernière tuile "parcours" 35 (ici appelée "arrivée"), qui sont toutes deux recto-verso. Ensuite, placez les pions des joueurs participants sur la tuile de départ. **Seulement si vous voulez jouer en "mode avancé"** : mélangez les jetons "objet" (en en retirant un de chaque type si seulement 2 ou 3 joueurs participent) et placez-les à côté du parcours, puis distribuez à chaque joueur un jeton "imprévu" par type (pour un total de 4 par joueur, en retirant les jetons en surplus).



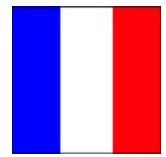
COMMENT JOUER

À tour de rôle, chaque joueur peut (s'il le souhaite) inverser la position d'une paire de tuiles "parcours" (jusqu'à deux paires en "mode avancé" et les éventuels jetons "imprévu" présents doivent également être déplacés) à sa guise (sans les regarder) parmi celles qui ne sont pas occupées par une pièce (à l'exclusion des cases de départ et d'arrivée), puis lance le dé.



**GIOCHI
DI SOCIETA'**

giochi.ita.zone
Sandro Panzeri (2023)



- Sur un 1: le joueur passe son tour et le joueur suivant joue.
- Sur un résultat de 2 à 6, et seulement en "mode de base", le joueur déplace son pion vers l'avant en direction de Piantedo d'un nombre de tuiles "parcours" égal au résultat du dé. Il découvre ensuite la dernière tuile "parcours" et agit selon les instructions qui y sont indiquées : il avance davantage selon la valeur indiquée s'il y a un "mouvement" positif (par exemple "+3" ou "valeur obtenue avec le dé +2"), ou recule selon la valeur indiquée s'il y a un "mouvement" négatif (par exemple "-3"). Cela se répète jusqu'à ce que le joueur s'arrête sur une tuile "parcours" indiquant un objet. À la fin, toutes les tuiles "parcours" découvertes doivent être recouvertes à nouveau (y compris la dernière, sur laquelle se trouve le pion du joueur).
- Sur un résultat de 2 à 6, et seulement en "mode avancé", le joueur déplace son pion vers l'avant en direction de Piantedo d'un nombre de tuiles "parcours" égal au résultat du dé. Il découvre ensuite la dernière tuile "parcours" et, s'il n'y a pas de marque "imprévu", il agit selon les instructions qui y sont indiquées : il avance davantage selon la valeur indiquée s'il y a un "mouvement" positif (par exemple "+3" ou "valeur obtenue avec le dé +2"), ou recule selon la valeur indiquée s'il y a un "mouvement" négatif (par exemple "-3"). Cela se répète jusqu'à ce que le joueur s'arrête sur une tuile "parcours" qui indique un objet (sans aucune marque "imprévu") ou sur une tuile "parcours" où se trouve une marque "imprévu" (dans ce cas, il ignore les instructions sur la tuile "parcours" et exécute plutôt les instructions sur la marque, mais il doit ensuite s'arrêter sur la nouvelle tuile "parcours" en ignorant les instructions qui y sont indiquées, indépendamment de la présence ou non d'une autre marque). Ensuite, le joueur peut choisir de placer secrètement l'une de ses marques "imprévu" sous l'une des tuiles "parcours" qu'il a découvertes (uniquement parmi celles où il n'y en a déjà aucune), et enfin, toutes les tuiles "parcours" découvertes doivent être à nouveau recouvertes (y compris la dernière, sur laquelle se trouve le pion du joueur).

Attention: le pion du joueur en cours...

- Si, en raison du mouvement, le pion doit avancer au-delà de la tuile "parcours" d'arrivée (ou reculer au-delà de celle de départ), il doit s'arrêter dessus.
- Si à la fin du mouvement, il s'arrête sur une tuile "parcours" déjà occupée par celle d'un autre joueur (à l'exception des tuiles de départ et d'arrivée où plusieurs pions peuvent se trouver simultanément), il ne doit pas la découvrir mais doit reculer jusqu'à la première tuile "parcours" libre (sans la révéler et donc sans possibilité de faire d'autres mouvements ou autres).
- En cas de mouvement se terminant en un cycle infini (par exemple : alternativement sur deux cartes prévoyant un "+4" et un "-4"), le pion doit s'arrêter sur la tuile "parcours" la plus en arrière parmi celles impliquées.

Seulement pour le "mode de base": le joueur qui parvient en premier à arriver à Piantedo, c'est-à-dire sur la tuile "parcours" numéro 35, remporte la partie. Amusez-vous bien.

Seulement pour le "mode avancé": si un joueur s'arrête sur une tuile "parcours" (mais seulement s'il n'y a pas non plus de jeton "imprévu") représentant un objet et le signe "+", il prend dans le paquet d'objets celui représenté (seulement s'il ne le possède pas déjà et seulement s'il est encore disponible) ou le remet dans le paquet correspondant s'il y a le signe "-" (seulement s'il le possède). Le joueur qui parvient en premier à arriver à Piantedo (c'est-à-dire sur la tuile "parcours" numéro 35) remporte la partie à condition de posséder au moins deux objets différents (tous les trois si seulement deux joueurs sont en compétition) : en effet, si on atteint la tuile d'arrivée sans posséder suffisamment d'objets, il faut reculer de vingt tuiles "parcours" (sans révéler celle de destination et en reculant éventuellement davantage si elle est déjà occupée). Amusez-vous bien.