



# Voyage en Suisse

Récréatif et intéressant, un jeu de voyages pour 2 à 4 joueurs, enfants à partir de 8 ans.

## Ce qu'il faut pour jouer:

- Tableau de jeu (carte géographique de la Suisse) avec lieux de destination et itinéraires (communications ferroviaires, par autocar postal ou par bateau).\*
- **46 cartes de destination** illustrées donnent des renseignements sur les lieux de destination.
- **26 cartes d'aventures** décrivent des expériences faites en cours de route et donnent de précieux conseils.
- **2 dés spéciaux** déterminent la longueur du trajet à franchir par tour.
- **4 pions pour „voyager“.**
- **4 pions pour marquer les points gagnés.**
- **Règles du jeu**

## Explication sommaire

Chaque joueur voyage à sa manière à travers la Suisse. Pour cela, il tire un certain nombre de **cartes de destination**, sur lesquelles il trouve une description des localités à visiter. L'itinéraire peut être librement choisi. Pour savoir si l'on doit se rendre d'une station à l'autre ou si l'on peut couvrir de plus grands trajets, on lance le **dé spécial**.

\* Pour des raisons techniques inhérentes au jeu, les joueurs ne peuvent emprunter qu'une partie des itinéraires effectivement disponibles dans le réseau très dense des communications existant en Suisse.

En cours de route, les joueurs font toute sorte d'expériences. Les **cartes d'aventures** leur fournissent des suggestions et de bons conseils.

**Les points d'aventures** s'obtiennent par arrivée aux lieux de destination et grâce aux cartes d'aventures. Chaque joueur note ces points sur la case qui lui est réservée. Celui qui aura recueilli le plus grand nombre de points d'aventures aura gagné.

## Préparation

Les joueurs lancent le dé à tour de rôle. Celui qui obtient le premier un point d'interrogation ouvre la partie. Il répartit les **46 cartes de destination** en deux petits tas comprenant l'un les cartes à verso rouge, l'autre les versos bleus. Puis il mélange soigneusement chaque tas. Chaque joueur reçoit maintenant 4 cartes de destination par tas, soit **8 cartes en tout**. Les cartes restantes sont réunies en un seul tas et restent sur la table, textes tournés vers le bas. A côté, on place, textes tournés vers le bas, la petite pile bien mélangée des **26 cartes d'aventures**.

Les joueurs examinent leurs cartes de destination et composent l'itinéraire le plus favorable. Le joueur qui ouvre le jeu choisit, parmi les **quatre lieux de départ** (Bâle, St-Margrethen, Chiasso, Genève) celui dont partira son voyage. Il s'assied à la place (devant la table) qui correspond à cet endroit et prend deux pions de même couleur. Le plus grand sera placé sur la flèche à côté de son lieu de départ, le petit sur la **case 10 de son tableau de marquage**.

Le joueur assis à sa droite est le second à choisir son point de départ. Lui aussi place ses deux pions; puis c'est le tour de son voisin de droite, et ainsi de suite.

Une fois que tous les joueurs connaissent leur point de départ, ils classent leurs cartes de destination dans l'ordre qu'ils désirent adopter pour visiter leurs lieux de destination. Le choix d'un itinéraire favorable est très important pour bien progresser; cet itinéraire peut être librement déterminé par les joueurs. Les cartes de destination peuvent être soit tenues en éventail dans la main gauche, soit posées en un petit tas sur la table. **Toutefois, la carte indiquant la prochaine destination doit toujours être posée, texte vers le haut, sur la table, de façon à être vue par tous les joueurs.**

## Itinéraire

On voyage dans n'importe quelle direction sur les lignes rouges du tableau de jeu.

● **Les points noirs indiquent des stations.** Celui qui lance un point noir avance jusqu'à la prochaine station. Les lieux de destination qui se trouvent sur le trajet sont également considérés comme des stations.

● **Les noeuds de communications sont bleus.** Si on lance un point bleu, on peut avancer jusqu'au prochain noeud de communications.

● **Les gros points rouges sont des lieux de destination.** Celui qui lance un gros point rouge voyage jusqu'à son prochain lieu de destination (conformément à la carte de destination visible pour tous les joueurs). Il a le droit de sauter toutes les stations et tous les noeuds de communications qui se trouvent sur ce trajet.

● **Les petits points rouges** sont des lieux de destination où l'on arrive

au moyen de cartes d'aventures.

● **Les gros points rouges avec point bleu** désignent les noeuds de communications qui sont en même temps lieux de destination.

## Voyage

Le joueur qui a ouvert la partie lance le dé et se met en route vers son premier lieu de destination, en partant de son lieu de départ. Puis c'est le tour de son voisin de droite.

Celui qui atteint un lieu de destination en prononce distinctement le nom à haute voix. Ce lieu de destination doit concorder avec la carte de destination posée ouvertement sur la table. On avance alors le pion de marquage du nombre de points indiqués sur la carte de destination. Puis on place la carte du prochain lieu de destination – de nouveau à portée de vue de tous les joueurs – sur l'ancienne carte. **Auparavant, on devrait s'assurer que ce lieu de destination est bien le prochain sur l'itinéraire choisi.**



Celui qui lance un **point d'interrogation** prend une **carte d'aventures**. Il suit les instructions données par cette carte qu'il remet ensuite sous le tas. Les cas où l'on peut garder la carte d'aventures en réserve pour l'utiliser plus tard sont indiqués sur la carte en question. (Lorsqu'on utilisera cette carte au moment qui convient, on aura joué son tour.)

## Fin du jeu

La partie est terminée lorsqu'un joueur a fini le premier de visiter tous ses lieux de destination. Il peut ajouter cinq points supplémentaires à son compte en récompense. **Mais c'est le joueur qui a obtenu le plus grand nombre de points d'aventures qui a gagné.**

## Cartes de destination spéciales

Les cartes de destination „**Lausanne–Aarau**“, „**Locarno – Brigue**“, „**Disentis – Brigue**“ procurent des avantages particuliers:

- On peut intégrer ce trajet dans son itinéraire dans un sens ou dans l'autre. Si l'on a placé ouvertement une telle carte de destination sur la table et si l'on atteint l'un des deux lieux de destination qu'elle indique, on a le droit de parcourir le trajet d'un seul trait. Puis on ajoute à son compte les points d'aventures mentionnés.
- S'il n'est pas possible d'intégrer favorablement ce trajet dans son itinéraire, on peut aussi visiter un seul des deux lieux de destination. On ajoute les points d'aventures à son compte et on place une autre carte de destination sur la table. Toutefois, on perd alors la possibilité d'utiliser le trajet au second lieu de destination.

## Détails, conseils et suggestions

Le lieu de destination „**Righi**“ ne peut être rejoint que par Vitznau. Le Righi n'est d'ailleurs pas considéré comme une station.

Il est recommandé de jouer vers la fin de la partie seulement **les cartes d'aventures** qui peuvent être insérées à volonté „au moment qui conviendra“ (comme par ex. „C'est ton anniversaire...“). On ménage ainsi toute sorte de surprises. Les joueurs „chevronnés“ qui ont le coup d'oeil pour les données géographiques élaborent, au moyen de ces cartes, des tactiques judicieuses.

Celui qui désire changer brusquement d'itinéraire parce qu'il a tiré une carte d'aventures qui lui en fournit l'occasion, peut reprendre la carte de destination qu'il a déjà présentée et remplacer celle-ci par une autre.

Si on lance „noeud de communications“, on peut se rendre directement à son lieu de destination lorsque l'itinéraire ne comporte plus de noeud de communications sur le trajet en question.



# Schweizer-Reise

Ein unterhaltsames und anregendes Reisespiel  
für 2-4 Spieler, Kinder ab 8 Jahren.

## Zum Spiel gehören

- **Spielplan** (Schweizerkarte) mit Zielorten und Reiserouten (Bahn-, Postauto- oder Schiffsverbindungen).\*
- **46 illustrierte Zielkarten** geben Auskunft über die Reiseziele.
- **26 Erlebniskarten** beschreiben Reisererfahrungen und vermitteln wertvolle Tips.
- **2 Spezialwürfel** bestimmen die Reisedistanz pro Spielrunde.
- **4 Spielfiguren**
- **4 Markierungsfiguren**
- **Spielanleitung**

## Kurzerklärung

Jeder Spieler bereist auf seine Weise die Schweiz. Dazu bezieht er eine Anzahl **Zielkarten**. Diese beschreiben die zu besuchenden Orte. Die Reiseroute darf frei gewählt werden. Der **Spezialwürfel** zeigt an, ob man von einer Station zur andern reist oder eine grössere Strecke fahren darf.

Auf ihrer Reise sammeln die Spieler allerlei Erfahrungen. **Erlebniskarten** vermitteln Tips und Ratschläge.

**Erlebnispunkte** erhält man für erreichte Zielorte und mit Erlebniskarten. Die Spieler notieren diese Punkte auf ihrem Markierungsfeld. Wer die meisten Erlebnispunkte sammeln kann, gewinnt das Spiel.

\* Aus spieltechnischen Gründen steht den Spielern aus dem dichten Verkehrsnetz der Schweiz nur ein Teil der möglichen Reiserouten zur Verfügung.

## Vorbereitung

Die Spieler würfeln der Reihe nach. Wer zuerst ein Fragezeichen würfelt, eröffnet das Spiel. Er sortiert die **46 Zielkarten** in zwei Häufchen, eines mit roter Rückseite und eines mit blauer Rückseite. Dann mischt er sorgfältig jedes Häufchen. Jeder Spieler erhält 4 Zielkarten von jedem der beiden Häufchen, insgesamt also **8 Karten**. Die restlichen Karten werden zu einem Häufchen zusammengeschoben und bleiben, Textseite nach unten, auf dem Tisch. Daneben kommt, ebenfalls Textseite nach unten, das gutgemischte Häufchen der **26 Erlebniskarten**.

Die Spieler schauen sich ihre Zielkarten an und planen die günstigste Reiseroute. Der Spieler, welcher das Spiel eröffnete, bestimmt, an welchem der **vier Ausgangsorte** (Basel, St. Margrethen, Chiasso, Genf) seine Reise beginnen soll. Er setzt sich an das entsprechende Tischende und nimmt zwei Figuren gleicher Farbe. Die grössere setzt er auf den Pfeil neben seinem Ausgangsort, die kleinere auf **Feld 10 seiner Markierungstabelle**.

Als nächster darf sein Nachbar zur Rechten den Ausgangsort bestimmen. Auch er setzt seine beiden Figuren. Dann kommt sein Nachbar zur Rechten an die Reihe usw.

Wenn alle Spieler ihren Ausgangsort kennen, ordnen sie ihre Zielkarten. Eine günstige Reihenfolge der zu besuchenden Orte ist für das Vorwärtskommen wichtig; sie darf von den Spielern frei bestimmt werden. Man

kann die Zielkarten gefächert in der linken Hand halten oder als Häufchen auf den Tisch legen.

**Die Karte mit dem nächsten Zielort muss aber immer, für alle Spieler sichtbar, auf dem Tisch liegen.**

## Reiseroute

Man reist in beliebiger Richtung auf den roten Linien des Spielplans.

● **Die schwarzen Punkte sind Stationen.** Wer einen schwarzen Punkt würfelt, zieht vorwärts bis zur nächsten Station. An der Strecke liegende Zielorte gelten ebenfalls als Station.

● **Knotenpunkte sind blau.** Würfelt man einen blauen Punkt, so darf man bis zum nächsten Knotenpunkt vorwärts ziehen.

● **Grosse rote Punkte sind Zielorte.** Wer einen grossen roten Punkt würfelt, reist vorwärts bis zu seinem nächsten Zielort (gemäss der aufliegenden Zielkarte). Man darf dazu über alle dazwischenliegenden Stationen und Knotenpunkte hinweg ziehen.

● **Kleine rote Punkte** sind Zielorte, zu denen man mit Hilfe von Erlebniskarten reist.

● **Grosse rote Punkte mit einem blauen Punkt in der Mitte** bezeichnen Knotenpunkte, welche gleichzeitig Zielorte sind.

## Reise

Der Spieler, welcher das Spiel eröffnet hat, würfelt und reist von seinem Ausgangsfeld aus in Richtung seines ersten Zielortes. Dann kommt der Nachbar zur Rechten an die Reihe.

Wer einen Zielort erreicht, nennt deutlich dessen Namen. Der Zielort muss mit der auf dem Tisch aufliegenden Zielkarte übereinstimmen. Die Markierungsfigur wird um die auf der Zielkarte angegebenen Punktzahl vorge-

rückt. Dann legt man die Karte des nächsten Zielortes – wiederum für alle Spieler sichtbar – über die alte Zielkarte. **Vor dem Ausspielen sollte man sich nochmals vergewissern, ob dieser Zielort tatsächlich als nächster an der Reiseroute liegt.**



Wer ein **Fragezeichen** würfelt, nimmt sich eine **Erlebniskarte**. Er befolgt deren Anweisungen; dann kommt sie wieder unter den Stoss. Darf man eine Erlebniskarte zur späteren Verwendung behalten, so ist dies angegeben. (Wird die Erlebniskarte zu einem späteren Zeitpunkt benötigt, so gilt dies als Spielzug.)

## Spiel-Ende

Das Spiel ist beendet, wenn ein Spieler als erster alle seine Zielorte besucht hat. Als Prämie darf er sich fünf zusätzliche Punkte gutschreiben. **Die Partie gewinnt jedoch der Spieler mit der höchsten Erlebnispunktzahl.**

## Spezielle Zielkarten

Die Zielkarten „**Lausanne – Aarau**“, „**Locarno – Brig**“, **Disentis – Brig**“ bringen besondere Vorteile:

- Man kann die Strecke in die Reiseroute einbauen, und zwar in der gewünschten Richtung. Legt man eine dieser Zielkarten auf und erreicht einen der beiden Zielorte, so darf man die Strecke in einem Zug abfahren. Dann schreibt man sich die aufgeführten Erlebnispunkte gut.
- Lässt sich die Strecke nicht vorteilhaft in die Reiseroute einbauen, so kann man auch nur einen der beiden Zielorte besuchen. Man schreibt sich die aufgeführten Erlebnispunkte gut und legt eine andere Zielkarte auf. Allerdings verfällt damit die Möglichkeit, die Strecke zum zweiten Zielort zu benützen.

## Einzelheiten, Tips und Anregungen

Die Zielkarte „**Rigi**“ ist nur von Vitznau aus erreichbar. Die Rigi gilt auch nicht als Station.

Es empfiehlt sich, **Erlebniskarten**, die dies erlauben (also etwa „Du hast Geburtstag...“), erst gegen Spiel-Ende einzusetzen. So schafft man allerlei Überraschungen. Fortgeschrittene Spieler mit sicherem Blick für die

geographischen Gegebenheiten entwickeln mit diesen Karten kluge Strategien.

Wer seine Reiseroute plötzlich ändern möchte, weil er eine entsprechende Erlebniskarte zog, darf die bereits aufliegende Zielkarte zurücknehmen und durch eine andere ersetzen.

Wenn man „Knotenpunkt“ würfelt, und sich auf der Reiseroute zum entsprechenden Zielort kein Knotenpunkt mehr befindet, so darf man direkt zu seinem Zielort reisen.