



Auteur : Max J. Kobbert - Illustrations : Alex Green
 Direction artistique : Chiara Bellavite
 Rédaction : Karoline Weber, Kimberly Wichniarz et Valentin Koeberlein

BIENVENUE EN SUISSE !

Lacez vos chaussures et partez en randonnée à travers ce pays à couper le souffle. Découvrez ses curiosités et ses merveilles de la nature, mais sans perdre de vue votre propre but. En effet, seul celui qui atteindra ses objectifs et ramènera tous ses souvenirs le premier remportera la partie !

Deux variantes de jeu vous attendent : la règle standard que tout le monde connaît, ou une règle où vous pourrez utiliser *Coups Doubles* et *Raccourcis* pour atteindre vos objectifs plus rapidement, offrant des parties encore plus variées.

CONTENU :

- 1 plateau de jeu, 24 cartes Souvenir,
- 34 plaques Chemin, 4 pions



1. RÈGLE DE BASE

BUT DU JEU

Faites coulisser astucieusement les chemins de randonnée pour atteindre vos objectifs et récupérer les souvenirs.

Le premier joueur à avoir récupéré tous ses souvenirs et à rejoindre la case Départ avec son pion remportera la partie.

MISE EN PLACE

Avant la première partie :

Détachez soigneusement les plaques Chemin et les cartes Souvenir des planches prédécoupées.

Avant chaque partie :

Mélangez les 34 plaques Chemin, face cachée, puis placez-les ensuite sur les emplacements libres du plateau, face visible, pour créer un labyrinthe aléatoire. Ne soyez pas étonnés : il reste une plaque ; celle-ci servira à faire coulisser les chemins.

Mélangez ensuite les 24 cartes Souvenir, puis distribuez-les équitablement à tous les joueurs. Chacun les empile face cachée devant lui, sans les regarder. Enfin, chaque joueur choisit un pion qu'il place sur la case Départ de la couleur correspondante, à l'un des coins du plateau. La partie peut commencer.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Chaque joueur commence par regarder secrètement la première carte de sa pile. Elle indique le premier souvenir qu'il doit trouver. Le dernier à avoir fait une randonnée commence. Sinon, le plus jeune.

Le jeu se poursuit dans le sens horaire.

Un tour de jeu se déroule toujours en deux étapes :

1. Faire coulisser les chemins

2. Déplacer son pion

Quand vient son tour, le joueur doit essayer d'atteindre la case sur laquelle figure le souvenir représenté sur sa carte. Pour cela, il commence toujours par faire coulisser les chemins, avant de déplacer son pion.

1. Faire coulisser les chemins

Tout autour du plateau figurent 12 flèches. Elles indiquent les rangées et colonnes où peut être introduite la plaque restante.

Quand vient son tour, le joueur choisit une de ces rangées ou colonnes et y pousse la plaque supplémentaire vers l'intérieur du plateau jusqu'à ce que la plaque à l'opposé soit expulsée.



Seule contrainte : La plaque ne peut pas être réintroduite à l'endroit même d'où elle vient d'être expulsée par le joueur précédent.

Conseil : Laissez la tuile à l'endroit où elle a été expulsée du plateau pour le moment. Vous verrez ainsi immédiatement où elle ne peut pas être réintroduite.

Si, en faisant coulisser les chemins du labyrinthe, un joueur expulse son pion ou un pion adverse du plateau, celui-ci est alors placé à l'opposé, sur la plaque qui vient d'être introduite. Ceci ne compte pas pour un déplacement du pion !



Attention : Un joueur est obligé de réintroduire la plaque restante, même s'il aurait pu atteindre le souvenir recherché sans faire coulisser les chemins.

2. Déplacer son pion

Après avoir fait coulisser les chemins, le joueur peut déplacer son pion jusqu'à n'importe quelle case en suivant un passage ininterrompu. Il est permis de se déplacer sur une case déjà occupée par un autre pion. Il peut se déplacer aussi loin qu'il veut et même sauter par-dessus d'autres pions. Un joueur peut également rester sur place et ne pas se déplacer ce tour-ci.



Dès qu'un joueur atteint l'objectif représentant le souvenir qu'il cherche, il place la carte Souvenir correspondante à côté de sa pile, face visible. Il peut alors regarder secrètement le prochain souvenir de sa pile qui lui indique son prochain objectif.

Conseil : Si un joueur ne peut pas atteindre directement son objectif, il peut essayer de se déplacer jusqu'à la position de départ idéale en vue de son prochain tour.

La partie se poursuit ainsi avec son voisin de gauche : celui-ci introduit la plaque restante, puis déplace son pion...

FIN DE LA PARTIE

Dès qu'un joueur a trouvé tous ses souvenirs, il n'a plus qu'à rejoindre sa case Départ au cours des tours suivants. S'il y parvient avant les autres, la partie est immédiatement terminée et il est déclaré vainqueur.

2. VARIANTE AVEC DES ÉVÉNEMENTS

Les règles standard restent identiques avec les ajustements suivants :

Au dos de certaines plaques Chemin (droit ou virage) figurent un train à deux étages ou des panneaux indicateurs.



Si un joueur expulse un chemin droit ou un virage du labyrinthe, il retourne la plaque et vérifie si un train à deux étages ou des panneaux indicateurs figurent au verso. Si c'est le cas, il peut utiliser leur effet.

Conseil : Ces plaques sont toujours avantageuses, alors n'oubliez pas de les retourner.

Les effets de ces plaques sont les suivants :



Vous pouvez rejouer !

Le train à deux étages permet de bénéficier d'un Coup Double.

Mais : Si vous retournez de nouveau un train à deux étages entre les deux, vous ne pouvez pas l'utiliser. Ce ne serait pas fairplay vis à vis des autres joueurs...



Vous avez trouvé un raccourci !

Durant votre tour, vous pouvez couper une fois à travers les prés pour passer sur un autre chemin, sur une tuile adjacente.

Remarques concernant ces deux effets :

- Vous n'êtes pas obligés de les utiliser ;
- Vous ne pouvez les utiliser qu'une seule fois, immédiatement après les avoir retournés.

Conseil avec des joueurs plus jeunes :

Distribuez les cartes Souvenir, comme d'habitude. Au lieu de les empiler, chacun les étale face visible devant lui. À son tour de jeu, le joueur peut essayer d'atteindre n'importe lequel de ses souvenirs.

S'il y parvient, il retourne la carte Souvenir correspondante face cachée. Une fois qu'elles sont toutes retournées, le joueur doit revenir le premier à sa case Départ, comme d'habitude, pour remporter la partie.



CHAMOIS



MARMOTTE



VACHE SIMMENTAL SUISSE



CRISTAL DE ROCHE



CERVIN



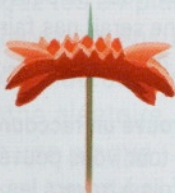
GENTIANE



GLACIER D'ALETSCH



EDELWEISS DES ALPES



CERVELAS



FROMAGE ET PAIN



SAG À DOS



RIVELLA



COR DES ALPES



CAR POSTAL



BATEAU À VAPEUR



PONT DES SAUTS
VERZASCA



AUBERGE AESCHER



FUNICULAIRE



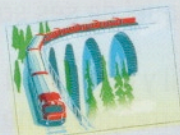
TÉLÉPHÉRIQUE



CHAUSSURES DE
RANDONNÉE



DRAPEAU SUISSE



VIADUC DE LANDWASSER



COUTEAU SUISSE



CREUX DU VAN