

SCOTT ALMES

# ROAD TRIP USA



 SPIELANLEITUNG  
 RÈGLES DU JEU





# ROAD TRIP USA



*Road Trip zählt zu den Draft-Spielen. Dabei wählt jeder Spieler in jeder Runde eine Karte aus seinen Handkarten aus und gibt die restlichen Karten einem Mitspieler. Das geschieht so lange, bis alle Karten verteilt sind.*

Gut geplant ist halb gewonnen. Doch zu einem gelungenen Road Trip gehören auch Planänderungen!

Reist von Küste zu Küste durch die USA und sammelt Punkte für besuchte Städte und Veranstaltungen, sowie Tiere, die ihr gesehen habt und typisch amerikanische Souvenirs.

## INHALT

- 28 Städtekarten
- 1 Wertungsblock mit 100 beidseitig bedruckten Blättern
- 4 Bleistifte

## ZIEL DES SPIELS

Wählt clever die Karten, die ihr behaltet, um mit eurem Road Trip in möglichst vielen Wertungskategorien wie zum Beispiel Anzahl besuchter Städte, Tiere etc. hoch zu punkten. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.

## SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler erhält ein Wertungsblatt und einen Bleistift. Der jüngste Spieler mischt alle Karten und gibt jedem Spieler 7 Karten auf die Hand.

Spielt ihr zu zweit oder dritt, legt ihr die übrig gebliebenen Karten verdeckt und unesehen beiseite. Sie werden erst in der nächsten Runde benötigt.



## SPIELVERLAUF

Wählt gleichzeitig aus euren 7 Karten **eine** Karte aus und legt diese **verdeckt** vor euch ab. Sie ist der Start eures Road Trips.

Sobald jeder sich für eine Startkarte entschieden und diese vor sich abgelegt hat, gebt ihr die übrigen 6 Karten verdeckt eurem linken Nachbarn. Wieder wählt jeder eine Karte. Sind alle soweit, legt ihr **gleichzeitig** die neue Karte **offen rechts neben** eure Startkarte. Das macht ihr so lange, bis jeder nur noch eine Karte bekommt. Legt auch diese wie gehabt ab. Sie ist das Ende eures Road Trips.

**Nicht vergessen:** Die **erste Karte** legt ihr **verdeckt** vor euch auf den Tisch. Alle **nachfolgenden Karten** legt ihr **offen neben** die erste, zweite, dritte usw. Karte. Am Ende liegen alle Karten nebeneinander. Eure verdeckt liegende Karte dürft ihr jederzeit ansehen.



Sobald alle Spieler 7 Karten vor sich liegen haben, kommt es zur Wertung der Runde. Dreht dazu eure erste Karte um.

Nach jeder von insgesamt vier Runden führt ihr eine **Rundenwertung** durch und tragt eure Ergebnisse auf eurem Wertungsblatt ein.

Schreibt die Ergebnisse der Kategorien

1. „Start und Ende“ eures Road Trips, 2. „Souvenirs“, 3. „Tiere“ (vgl. S. 4 und 5) von Runde 1 unter die 1, die von Runde 2 unter die 2 usw. und die 4. „Aktivitäten“ (vgl. S. 5) unter das jeweilige Symbol.

Dann markiert die von euch besuchten „Städte“ und eventuelle „Boni“ (vgl. S. 6).

Nachdem ihr die 4. Runde gewertet habt, gibt es eine **Schlusswertung**. Addiert alle Punkte einer Reihe und tragt die Summen in die dunkel umrahmten Kästchen ein.

Dann addiert ihr die Punkte, die ihr für „Städte, Gebiete und Küstenverbindungen“ erhalten habt.



## PUNKTE GIBT ES FÜR:



### Start und Ende eures Road Trips

Auf jeder Karte seht ihr oben links eine Zahl von 1 bis 7. Ist die Zahl auf eurer **letzten Karte gleich groß oder größer** als die Zahl auf der ersten Karte, bekommt ihr die Zahl eurer **ersten Karte** als Punkte. Tragt das Ergebnis auf eurem Wertungsblatt in die Reihe neben den beiden weißen Kreisen mit Fragezeichen ein.

	1	2	3	4	=
?	4				

**Beispiel:** Annas erste Karte zeigt eine 4, ihre letzte eine 5. Dafür bekommt sie 4 Punkte (Wert der ersten Karte).

Wäre ihr erste Karte eine 3, ihre letzte eine 2 gewesen, hätte sie 0 Punkte bekommen.

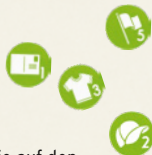


### Souvenirs

Addiert alle Punkte, die auf den grünen Feldern stehen (Postkarte = 1, Baseball Cap = 2, Football Shirt = 3, US-Flagge = 5) und tragt das Ergebnis auf eurem Wertungsblatt neben dem grünen Feld ein. In **allen nächsten Runden** müsst ihr **mehr** Punkte erreichen als in den vorherigen. Schafft ihr das in einer Runde nicht, tragt ihr für die Runde 0 Punkte ein. Der Vorteil: In der darauffolgenden Runde könnt ihr schon ab 1 Punkt wieder werten.

?	5	10	0	8	=	
---	---	----	---	---	---	--

**Beispiel:** Auf den 7 Karten von Anna befinden sich 4 grüne Felder, 3 × Football Shirt und 1 × Briefkasten. Sie erhält dafür 10 Punkte. In der nächsten Runde muss sie in dieser Kategorie mindestens 11 Punkte erreichen. Schafft sie es nicht, muss sie 0 Punkte eintragen.





## ? Tiere

Auf einigen Karten seht ihr eine gelbe Raute, die für Tiere steht. Neben der Raute wird gezeigt, wie häufig ein Tier vorkommt (der Fisch „1/5“ zum Beispiel 5 mal). Für **zwei gleiche Tiere** erhaltet ihr die in der Raute abgebildete Punktzahl. Ihr könnt auch verschiedene Tiere in einer Runde sammeln.



5 Fische = 2 Paare = 6 Punkte

Tragt das Ergebnis auf eurem Wertungsblatt in die Reihe neben der gelben Raute mit Fragezeichen ein.

? 6    =

Sightseeing  
Sportevent  
Wandern  
Essen gehen

## Aktivitäten

Auf einigen Karten seht ihr ein blaues Quadrat, das für unterschiedliche Aktivitäten steht (4 verschiedene Symbole).

Ihr entscheidet in **jeder Runde neu**, ob und welche Aktivität ihr in dieser Runde werten möchtet. Um Punkte für Aktivitäten zu bekommen, müsst ihr euch für **eine** Aktivität auf euren Karten entscheiden.

Je nachdem wie viele Symbole einer Art ihr gesammelt habt, erhaltet ihr diese Punkte:

Anzahl gleicher Aktivitäten					
1	2	3	4	5	6
0	2	4	7	10	15
Punkte für diese Aktivität					

**Es gilt:**

- Eine Aktivität zu werten ist freiwillig

- Pro Runde könnt ihr **nur eine** Aktivität werten.
- Pro Spiel könnt ihr jede Aktivität **nur einmal** werten.



Das Ergebnis tragt ihr unter dem passenden Symbol ein.

**Beispiel:** Anna sammelt in der ersten Runde 5-mal Wandern und trägt dafür 10 Punkte ein. Für die beiden gesammelten Essensymbole in Runde 2 trägt sie sich 2 Punkte ein. In Runde 3 hatte sie ein Sightseeing Symbol und ein Sportsymbol gesammelt und beide Felder offengelassen. In Runde 4 hat sie 2 Sportsymbole gesammelt und ebenfalls 2 Punkte dafür erhalten.

## STÄDTE, REGIONEN UND KÜSTENVERBINDUNGEN

### Städte

Auf jeder Karte seht ihr unten links einen Buchstaben für die jeweilige Stadt. Markiert für alle Städte in eurer Auslage den entsprechenden Buchstaben auf eurem Wertungsblatt mit einem Kreuz.



Am Ende des Spiels bekommt ihr für jede markierte Stadt einen Punkt. Besucht ihr Städte mehrmals, erhaltet ihr trotzdem nur einen Punkt dafür.



### Alle Städte in einem Gebiet

Gebiete erkennt ihr an den unterschiedlichen Farben (Hellblau, Grün, Dunkelblau, Rot, Gelb, Lila und Orange). Für ein **vollständig bereites** Gebiet erhalten alle Spieler, die dies **in einer Runde zuerst** geschafft haben, Bonuspunkte. Die Werte stehen in den rosa-farbenen Gebietssternen. Wer also **im Laufe einer Runde** alle Städte eines Gebiets markiert hat, teilt dies seinen Mitspielern mit und **umkreist** den entsprechenden Gebietsstern. Das können auch mehrere Spieler gleichzeitig sein. Alle anderen Spieler streichen diesen Bonus, um zu kennzeichnen, dass er nicht mehr verfügbar ist.

**Beispiel:** *Anna hat als Erste alle Städte im roten Gebiet markiert und umkreist deshalb den +3 Bonusstern. Alle anderen Spieler streichen diesen Stern durch.*



### Küstenverbindung

Sobald ihr **2 miteinander verbundene Städte** besucht habt, zeichnet ihr die Verbindungslinie nach. Wer **als Erster** eine **durchgängige Linie** zwischen einer beliebigen Stadt an der Westküste und einer beliebigen Stadt an der Ostküste (Buchstaben sind durch Schwimmring markiert) vorweisen kann, erhält einen Bonus von 7 Punkten. Der **Zweite** erhält 3 Punkte. Alle anderen Spieler erhalten 1 Punkt. Teilt euren Mitspielern mit, sobald ihr eine durchgängige Küstenverbindung habt und **umkreist** die entsprechende Zahl auf dem Wertungsblock.



Eure Mitspieler streichen diesen Bonus durch, um zu kennzeichnen, dass er bereits vergeben ist. Erreichen im Laufe einer Runde mehrere Spieler gleichzeitig das Ziel „Küstenverbindung“ als Erster oder Zweiter erhalten alle

beteiligten Spieler den entsprechenden Bonus. Die Küstenverbindung kann jeder Spieler nur einmal werten.

## DIE WEITEREN RUNDEN

Je nach Spielerzahl werden die weiteren Runden wie folgt vorbereitet:

- **4 Spieler:** Mischt am Ende jeder Runde **alle** Karten und legt sie als verdeckten Stapel auf den Tisch.
- **3 Spieler:** Mischt die Karten, mit denen ihr **eben** gespielt habt und legt sie als verdeckten Stapel auf den Tisch. **Auf** diesen Stapel legt ihr die Karten, die ihr in der vorherigen Runde beiseitegelegt habt.
- **2 Spieler:** Spielt in der 2. Runde mit den beiseitegelegten 14 Karten. Zu Beginn der 3. Runde mischt ihr wieder alle 28 Karten und verfährt dann analog Runde 1 und Runde 2.

Nach dem Mischen bekommt wieder jeder Spieler 7 Karten und das Spiel geht weiter, wie oben beschrieben.

## SPIELLENDE UND SCHLUSSWERTUNG

Das Spiel endet nach 4 Runden.

Zählt jetzt alle Städte, die ihr markiert habt und tragt den Wert auf eurem Wertungsblatt neben dem roten Pin ein.



*Ihr könnt 28 Städte besuchen und seid mit Zählen schneller fertig, wenn ihr die Felder zählt, die ihr **nicht** markiert habt und von 28 abzieht .*

Addiert die Werte in den markierten rosafarbenen Sternen und tragt die Summe neben dem rosafarbenen Stern ein.



Addiert diese beiden Zahlen und den Wert sowie den eventuellen Bonus Küstenverbindung und tragt die Summe ein.



Addiert nun alle eure Ergebnisse in allen Kategorien rechts und bildet dann die Gesamtsumme. Der Spieler mit dem höchsten Wert gewinnt.



Bei Gleichstand gewinnt von den beteiligten Spielern derjenige, der den höchsten Bonus in der Kategorie erhalten hat.



Herrscht immer noch Gleichstand oder hat kein Spieler diesen Bonus erreicht, gewinnt derjenige, der das höchste Ergebnis in der Kategorie erreicht hat.



### Variante Richtungswechsel

Spielt ihr zu dritt oder viert, wechselt nach jeder Runde die Richtung, in die ihr die Karten weitergebt.

Ein Wertungsbeispiel findet ihr auf den Seiten 14 und 15.



# ROAD TRIP USA



*Road Trip est un jeu de draft.*

*À chaque tour, chaque joueur choisit une carte de sa main et donne les autres à un adversaire, ceci jusqu'à ce que toutes les cartes soient distribuées.*

Rien ne vaut une bonne préparation... Mais les changements de plan font aussi partie d'un road trip réussi.

Voyagez d'une côte à l'autre, à travers les États-Unis, et collectez des points pour les villes et monuments visités, ainsi que pour les animaux rencontrés et tous les souvenirs que vous aurez rassemblés.

## CONTENU

- 28 cartes Villes
- 1 bloc des scores de 100 feuilles recto-verso
- 4 crayons

## OBJECTIF DU JEU

Soyez malins quand vous choisissez les cartes que vous gardez pour marquer un maximum de points dans le plus grand nombre possible de catégories, par exemple le nombre de villes visitées, d'animaux etc. Le joueur totalisant le plus de points gagne la partie.

## MISE EN PLACE

Chaque joueur reçoit une feuille de score et un crayon. Le plus jeune mélange toutes les cartes et distribue 7 cartes que chacun prend en main.

Si vous jouez à deux ou à trois, mettez les cartes restantes face cachée de côté, sans les regarder. Elles seront seulement utilisées au tour suivant.





## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Choisissez tous en même temps **une** carte parmi vos 7 cartes et posez-la **face cachée** devant vous. C'est le départ de votre Road Trip.

Dès que chacun a choisi une carte de départ et l'a posée devant lui, donnez les 6 cartes restantes face cachée à votre voisin de gauche. Puis, chacun choisit de nouveau une carte. Dès que tout le monde est prêt, posez **en même temps** la nouvelle carte **face visible à droite** de votre carte de départ. Recommencez jusqu'à ce que chacun ne reçoive plus qu'une seule carte. Posez celle-ci aussi devant vous.

**Attention : la première carte est posée face cachée devant vous sur la table.** Toutes les **cartes suivantes** sont posées **face visible à côté** de la première, deuxième, troisième carte, etc. À la fin, toutes les cartes sont posées les unes à côté des autres. Vous pouvez à tout moment regarder vos cartes posées face cachée.



Dès que tous les joueurs ont 7 cartes devant eux, on compte les points du tour. Retournez votre première carte pour ce faire.

Après chacun des quatre tours, **comptez les points** et notez vos résultats sur votre feuille de scores.

Inscrivez les résultats des catégories

« départ et fin » de votre Road Trip, « souvenirs », « animaux » (cf. p. 10 et 11) du 1<sup>er</sup> tour sous le 1, du 2<sup>e</sup> tour sous le 2, etc., et les « points Activités » (cf. p. 11) sous le symbole correspondant.

Puis cochez les « Villes » que vous avez visitées et les « bonus » éventuels (cf. p. 12).

Après avoir compté les points du 4<sup>e</sup> tour, on procède au **décompte final**. Additionnez tous les points d'une rangée et reportez les totaux dans les cases entourées de gris.

Puis additionnez les points obtenus pour les « Villes, Régions et Liaisons entre les Côtes Est et Ouest ».





## POUR OBTENIR DES POINTS :



### **Départ et fin de votre Road Trip**

Sur chaque carte, vous voyez en haut à gauche un chiffre de 1 à 7. Si le chiffre de votre **dernière carte est égal ou supérieur** à celui de votre première carte, vous recevez le chiffre de votre **première carte** en points. Inscrivez le résultat sur votre feuille de score dans la rangée à côté des deux cercles blancs avec un point d'interrogation.


	1	2	3	4	
 	4				= <input type="text"/>

**Exemple :** la première carte d'Anna indique un 4, sa dernière un 5, ce qui lui vaut 4 points (valeur de la première carte).

Si sa première carte avait été un 3 et sa dernière un 2, elle aurait obtenu 0 point.

### **Souvenirs**

Additionnez tous les points indiqués dans les cases vertes (boîte aux lettres = 1, casquette de baseball = 2, maillot de football américain = 3, drapeau américain = 5) et inscrivez le résultat sur votre feuille de score dans la rangée à côté du rond vert. Dans **tous les tours suivants**, vous devez obtenir **plus** de points que dans les tours précédents. Si vous n'y parvenez pas lors d'un tour, vous devez inscrire 0 point pour ce tour. L'avantage : au tour suivant, vous pourrez déjà marquer des points avec une boîte aux lettres.

	5	10	0	8	= <input type="text"/>
---	---	----	---	---	------------------------

**Exemple :** sur les 7 cartes d'Anna se trouvent 4 cases vertes, 3 maillots de football et 1 boîte aux lettres. Elle obtient pour cela 10 points. Au tour suivant, elle doit obtenir au moins 11 points dans cette catégorie. Sinon, elle inscrira 0 point.

## Animaux

Sur certaines cartes, vous voyez un losange jaune qui représente des animaux. À côté du losange est indiquée la fréquence d'apparition de chaque animal (par exemple 1/6 pour le poisson qui est présent 6 fois). Pour **deux animaux identiques**, vous recevez le nombre de points indiqué dans le losange. Vous pouvez également collecter différents animaux en un seul tour.



*5 poissons = 2 paires = 6 points*

Inscrivez le résultat sur ta feuille de score dans la rangée à côté du losange jaune avec un point d'interrogation.


 6    =

Photo Sport Randonnée Nourriture

## Activités

Certaines cartes affichent un carré bleu représentant différentes Activités (4 symboles différents).

À **chaque tour**, vous décidez si vous voulez marquer des points avec une Activité et laquelle. Pour obtenir des points d'Activité, vous devez choisir une Activité sur vos cartes. En fonction du nombre de symboles d'un type donné que vous avez collectés, vous recevez ces points :

Nombre de symboles Activités identiques

1	2	3	4	5	6
0	2	4	7	10	15

Nombre de points obtenus pour cette Activité

### Attention:

- Évaluer une activité est facultatif.

- Vous ne pouvez évaluer qu'**une seule Activité** par tour.
- Chaque Activité ne peut être évaluée qu'**une seule fois** par partie.

    =

0 2 10 2 =

Vous inscrivez le résultat sous le symbole correspondant.

**Exemple :** Anna collecte 5 fois le symbole Randonnée au premier tour et marque 10 points. Pour les deux symboles Nourriture qu'elle a collectés au tour 2, elle inscrit 2 points. Au tour 3, elle a collecté un symbole Photo et un symbole Sport et a laissé les deux cases ouvertes. Au tour 4, elle a collecté 2 symboles de sport et a également reçu 2 points pour cela.

## VILLES, RÉGIONS ET LIAISONS ENTRE LES CÔTES



### Villes

Une lettre représentant la Ville concernée est inscrite en bas à gauche sur chaque carte. Pour toutes les Villes présentes devant vous, cochez d'une croix la lettre correspondante sur votre feuille de score.



À la fin de la partie, chaque Ville cochée rapporte un point. Si vous visitez certaines Villes plusieurs fois, vous recevez malgré tout un point seulement.



### Toutes les Villes d'une Région

Les Régions et les Villes correspondantes se distinguent par les différentes couleurs (orange, bleu, rouge, vert, jaune, rose et mauve). **Tous** les joueurs ayant réussi à être **les premiers à visiter toutes les Villes d'une Région** au cours du tour marquent des points bonus. Les points sont inscrits dans les étoiles roses correspondant à la Région. Le joueur ayant coché toutes les Villes d'une Région **au cours d'un tour** prévient ses adversaires et entoure l'étoile de la Région concernée. Cela peut être le cas pour plusieurs joueurs en même temps. Tous les autres joueurs barrent ce bonus pour signaler qu'il n'est plus disponible.

**Exemple :** Anne est la première à marquer les 3 Villes de la Région rouge et entoure donc l'étoile bonus 3+. Tous les autres joueurs barrent cette étoile



### Liaisons entre les Côtes

Dès que vous avez visité **2 Villes reliées entre elles**, vous tracez la ligne qui les relie. **Le premier** qui parvient à tracer **une ligne continue** entre n'importe quelle Ville de la Côte Ouest et n'importe quelle Ville de la Côte Est (les lettres de ces Villes sont entourées d'un cercle coloré) obtient un bonus de 7 points. **Le deuxième** reçoit 3 points. Tous les autres joueurs reçoivent un point. Informez les autres joueurs dès que vous avez une liaison Est-Ouest continue et **entourez** le chiffre correspondant sur le bloc de score à côté de la carte.



Vos adversaires barrent ce bonus pour indiquer qu'il a déjà été attribué. Si, au cours d'un tour, plusieurs joueurs atteignent simultanément l'objectif «liaison côtière» en premier, deuxième ou troisième, tous les joueurs concernés reçoivent le bonus correspondant.



La liaison Est-Ouest ne peut être décomptée qu'une seule fois par joueur.

## LES TOURS SUIVANTS

Selon le nombre de joueurs, les tours suivants sont préparés comme suit :

- **4 joueurs** : mélangez **toutes** les cartes à la fin de chaque tour et posez-les face cachée sur la table pour former une pioche.
- **3 joueurs** : mélangez les cartes avec lesquelles vous **venez de jouer** et posez-les face cachée pour former une pioche. Posez les cartes mises de côté au tour précédent sur cette pioche. Des nouvelles cartes seront ainsi mises en jeu.
- **2 joueurs** : au 2e tour, jouez avec les 14 cartes mises de côté. Au début du 3e tour, mélangez de nouveau les 28 cartes, puis procédez comme aux tours 1 et 2.

Après le mélange, chaque joueur reçoit de nouveau 7 cartes et la partie continue comme décrit ci-dessus.

## FIN DE LA PARTIE ET DÉCOMPTE DES POINTS

La partie est terminée après 4 tours.

Comptez maintenant toutes les villes que vous avez marquées et inscrivez leur valeur sur votre feuille de score à côté de l'épingle rouge. *Vous pouvez visiter 28 villes et vous aurez fini de compter plus rapidement si vous comptez les cases que vous n'avez pas marquées et que vous les soustrayez de .*

Additionnez les points des étoiles roses entourées et inscrivez le total à côté de l'étoile rose.

Additionnez ces deux nombres et la valeur que vous avez obtenue pour avoir réalisé une liaison côtière et inscrivez les totaux.



Additionnez ensuite tous vos résultats de toutes les catégories à droite pour obtenir le total général. Le joueur ayant marqué le plus grand nombre de points gagne la partie.



En cas d'égalité, le vainqueur parmi les joueurs concernés est celui qui a obtenu le bonus le plus élevé avec sa liaison côtière.



S'il y a toujours égalité ou si aucun joueur n'a obtenu ce bonus, celui des joueurs concernés ayant obtenu le meilleur résultat dans la catégorie gagne.







### Variante

Si vous jouez à trois ou à quatre, changez le sens de jeu après chaque tour quand vous donnez les cartes à votre voisin.

Vous trouverez un exemple de décompte des points en pages 14 et 15.




## SO KÖNTE EIN WERTUNGSBLATT AUSSEHEN:

- 1**  In der dritten Runde war die Zahl auf der letzten Karte kleiner, als die Zahl auf der ersten Karte. Der Spieler durfte sich deshalb keine Punkte eintragen.
- 2** Insgesamt erzielte der Spieler in allen 4 Runden 7 Punkte in dieser Kategorie.
- 3**  Da der Spieler in der zweiten Runde weniger Punkte erreichte, als in der ersten, musste er hier eine 0 eintragen.
- 4**  In der ersten Runde sammelte der Spieler 2 Fische und 1 Bären und notierte dafür 6 Punkte für die 2 Fische. Um weitere 5 Punkte für den Bären zu bekommen, hätte er ein zweites Bärensymbol benötigt, da nur Paare gewertet werden.
- 5**  Punkte für Aktivitäten werden unter dem entsprechenden Symbol notiert. Nachdem der


Spieler in den ersten drei Runden Punkte für Sportveranstaltungen, Wandern und Essen eingetragen hatte und in der letzten Runde kein Sightseeing-Symbol gesammelt hat, musste er hier 0 Punkte eintragen.

- 6** Hier ist zu sehen, wie viele gleiche Aktivitäten ihr sammeln müsst und wie viele Punkte ihr dafür bekommt:

1	2	3	4	5	6
0	2	4	7	10	15

- 7**  21 Städte sind mit einem X markiert und ergeben 21 Punkte.
- 8**  Insgesamt erhält der Spieler 6 Bonuspunkte, da er als Erster alle Städte in diesen beiden Regionen **9** besucht hat.
- 10**  Der Bonus dieser Regionen ging an einen Mitspieler.



- 11**  7 Punkte gibt es dafür, dass der Spieler als Erster eine Stadt an der Ostküste mit einer Stadt an der Westküste verbunden hat.
- 12** Der Spieler hat die Werte in den 3 Kategorien addiert und hier eingetragen ( $21+6+7=34$ ).

## VOICI À QUOI PEUT RESSEMBLER UNE FEUILLE DE SCORE :

1	2	3	4		
2	1	0	4	= 7	
8	0	7	14	= 29	
6	9	12	3	= 30	
0	4	10	4	= 18	
0	2	4	7	10	15
21	+	6			
				= 34	
				= 118	

**1** Au troisième tour, le nombre figurant sur la dernière carte était plus petit que le nombre figurant sur la première carte. Le joueur n'a donc pas pu inscrire de points.

- 2** Au total, le joueur a marqué 7 points dans cette catégorie au cours des 4 tours.
- 3** Comme le joueur a obtenu moins de points lors du deuxième tour que lors du premier, il a dû inscrire un 0 ici.
- 4** Lors du premier tour, le joueur a récolté 2 Poissons et 1 Ours et a noté 6 points pour cela. Pour obtenir 5 points supplémentaires pour l'ours, il aurait eu besoin d'un deuxième symbole Ours, car seules les paires sont comptabilisées.
- 5** Les points pour les Activités sont notés sous le symbole correspondant. Après avoir inscrit des points pour des événements sportifs, des randonnées et des repas lors des trois premiers tours, le joueur n'a collecté aucun symbole Photo lors du dernier tour et a dû inscrire 0 point ici.

**6** Vous pouvez voir ici combien d'Activités identiques vous devez collecter et combien de points vous obtenez.

1	2	3	4	5	6
0	2	4	7	10	15

- 7** 21 Villes sont marquées d'un X et donnent 21 points.
- 8** Au total, le joueur reçoit 6 points de bonus, car il est le premier à avoir visité toutes les Villes de ces deux Régions.
- 9** Le bonus de ces Régions a été attribué à un autre joueur.
- 10** 7 points sont attribués pour avoir été le premier à relier une Ville de la côte Est à une Ville de la côte Ouest.
- 11** Le joueur a additionné les valeurs dans les 3 catégories et les a inscrites ici (21+6+7=34).
- 12** Le joueur a additionné les valeurs dans les 3 catégories et les a inscrites ici (21+6+7=34).

Nur aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird in dieser Anleitung die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die geschlechtsneutral gemeint ist.

Le générique masculin, employé afin d'assurer une meilleure lisibilité de ces règles, intègre tous les genres.



Hier könnt ihr euch weitere Wertungsblätter herunterladen:  
[www.gamefactory-games.com](http://www.gamefactory-games.com)

Vous pouvez télécharger des feuilles de scores supplémentaires ici :  
[www.gamefactory-games.com](http://www.gamefactory-games.com)

Autor/Auteur : Scott Almes  
Illustration: Kerri Aitken  
Grafik Game Factory Ausgabe/  
Mise en page: pour l'édition  
Game Factory : Steffi Brockschläger  
Redaktion/Redaction :  
Cornelia Rist, Frank Weiß  
Übersetzung/Traduction :  
Julie Tai et Birgit Irgang  
Game Factory Version:  
© 2023 Game Factory  
© 2020 Grail™ Games



Ebenfalls  
erhältlich  
Aussi  
disponible



Exclusive Distribution:  
Carletto Deutschland GmbH  
Kressengartenstraße 2  
D-90402 Nürnberg | [www.carletto.de](http://www.carletto.de)  
Carletto AG | Moosacherstr. 14  
CH-8820 Wädenswil | [www.carletto.ch](http://www.carletto.ch)  
[www.gamefactory-games.com](http://www.gamefactory-games.com)

