

Règles du jeu

Partez à la découverte de Béziers-Méditerranée et faites le Tour d'Aqui !

Accumulez des expériences pour marquer le plus de points possible et réussir un séjour inoubliable sur notre territoire.

CONTENU

- 31 cartes Expérience
- 15 cartes Lieu
- 5 pions
- 12 jetons bleus (*Au bord de l'eau*)
- 12 jetons verts (*Bouffée d'oxygène*)
- 12 jetons orange (*Histoire des hommes*)
- 12 jetons rouges (*Papilles gourmandes*)
- 12 jetons violets (*Embarque ta tribu*)
- 6 dés

RÈGLES AVANCÉES

- 1 carte Météo
- 1 jeton Météo
- 10 jetons +1








MISE EN PLACE

- 1 Séparez les cartes Expérience selon leur dos. Mélangez les trois tas séparément, puis révélez les trois premières cartes de chacune des pioches.
- 2 Mélangez les cartes Lieu et disposez-les en cercle autour des cartes Expérience.
- 3 Chaque joueur choisit un pion et le pose sur la carte «Béziers Méditerranée» : c'est la case départ.
- 4 Sortez de la boîte autant de dés que le nombre de joueurs +1 (par exemple, pour une partie à 3 joueurs, utilisez 4 dés).



Les couleurs des jetons représentent un type d'activité que vous pouvez effectuer sur notre territoire :

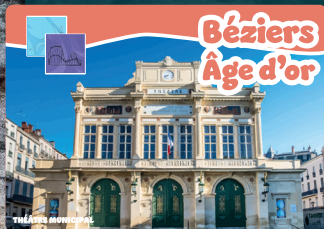
- Visiter le patrimoine 
- Se promener au grand air 
- Goûter nos spécialités 
- Faire des activités en famille 
- Profiter de la mer ou de la rivière 



LES CARTES LIEU

Dans Le Tour d'Aqui, il n'y a pas de plateau. À la place, lorsque vous devrez déplacer votre pion, celui-ci ira de carte Lieu en carte Lieu, **dans le sens horaire**.

Il existe deux types de cartes Lieu :



Sur celles-là, vous pouvez choisir l'une des couleurs de jetons indiquées en haut à gauche et en prendre un.

Derrière chaque carte Lieu, vous retrouverez des informations historiques sur les différentes villes de Béziers-Méditerranée. N'hésitez pas à les retourner !

LES CARTES EXPÉRIENCE

Les carrés de couleur représentent les jetons que vous devez dépenser pour obtenir la carte Expérience.

Le chiffre en haut à droite de la carte représente le nombre de points gagnés en fin de partie si vous avez validé cette carte.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le premier joueur est le dernier à être entré dans un Office de Tourisme. Il est appelé le Guide.

Il lance tous les dés, en choisit un, puis déplace son pion de lieu en lieu, d'autant de cartes qu'indiqué. En arrivant sur la carte d'arrivée, le Guide effectue l'action de cette dernière (voir ci-contre).

Le second joueur choisit l'un des dés restants, et joue son tour de la même façon. On tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

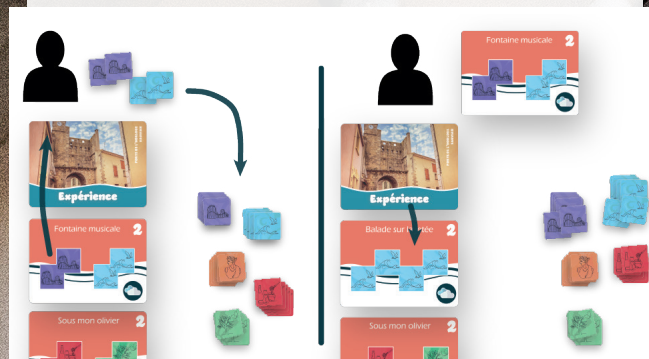
Le dernier dé ne sera donc pas utilisé ce tour.

Quand tous les participants ont joué, le joueur à gauche du Guide devient le nouveau Guide. Il lance les dés et entame un nouveau tour !

VALIDER UNE EXPÉRIENCE

À la fin de son tour, si un joueur a tous les jetons nécessaires pour réaliser l'une des cartes Expérience révélée, il peut remettre ses jetons dans la réserve pour récupérer la carte en question. Il gagnera le nombre de points indiqués en fin de partie.

Il révèle ensuite une nouvelle carte Expérience en la prenant de la même pioche dont est issue l'Expérience récupérée.



FIN DE LA PARTIE

Lorsqu'un joueur obtient 4 cartes Expérience, il s'empare d'un jeton «+1». Il gagnera un point supplémentaire lors du décompte des points.


Cela annonce la fin de partie, mais on termine d'abord le tour de jeu.

Quand tout le monde a fini son tour, on passe au décompte des points. Celui qui en a le plus remporte la partie !

En cas d'égalité, c'est celui qui a le plus de jetons en sa possession qui gagne. Si l'égalité persiste, c'est un ex-aequo.

RÈGLE AVANCÉE - LA MÉTÉO

La règle avancée est optionnelle, et s'adresse aux joueurs qui ont pris le jeu en main.

Lors de la mise en place, sortez la carte météo et placez le jeton associé sur la case «».

Lorsqu'un joueur valide une expérience, et si celle-ci comporte une icône correspondante à celle de la carte Météo, alors le joueur prend immédiatement un jeton «+1». Pour résumer, plus vous suivez la Météo, plus vous marquez de points !

Lorsque vous remplacez une carte Expérience par la suivante de la pioche, regardez le symbole de météo qui se trouve en bas à droite de la nouvelle carte, et déplacez le jeton Météo vers ce symbole. Le vent tourne !

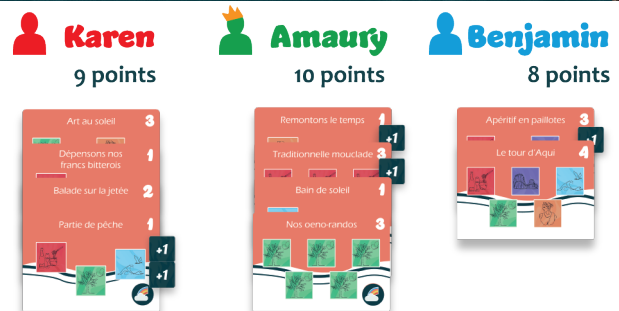
VARIANTE - PARTIE RAPIDE

Pour une partie plus rapide, n'hésitez pas à récupérer tous les jetons qui sont indiqués sur les cartes Lieu plutôt qu'un seul.

EXEMPLE DE FIN DE PARTIE

Karen termine son tour sur «Valros» et choisit un jeton rouge. Elle en a aussi un vert et un bleu, qu'elle dépense pour valider «Partie de pêche», son quatrième objectif. Elle prend donc un jeton «+1».

En finissant le tour de jeu, les autres joueurs peuvent valider d'autres Expériences. Enfin, on compte les points.




Karen remporte 3+1+2+1 points grâce à ses cartes, +1 grâce à la météo, et +1 parce qu'elle a été la 1^{ère} à obtenir 4 expériences.

Amaury a bien suivi la météo et a pu valider une expérience lors de son dernier tour. Il totalise 1+3+1+3+2.

Enfin, Benjamin s'est concentré sur les expériences plus complexes et marque 3+4+1 point.

Amaury remporte donc la partie !



Développement : Christophe Lauras et Julie Soulié
Direction artistique : Marianne Michel
Adaptatrices : Karen Doussat, Perle Gautier-Fülöp, Charlotte Guitton, Karine Grégoire
Illustrations : Amaury Gautier
Photographies : Karine Grégoire

BÉZIERS
MÉDITERRANÉE
Sous le soleil, exactement


DÉBÂCLE
Jeux