



## Vacances à St Malo – Les règles

### 1. Principe

Pour 2 à 5 joueurs.

Les joueurs (en vacances à St Malo) se promènent, visitent, s'essaient aux sports nautiques, mais aussi se reposent et goûtent à la gastronomie locale.

L'idée est d'équilibrer au mieux toutes ces activités afin qu'elles rapportent un maximum de points.

### 2. Les séries d'activités...

- 5 promenades (photos carrées) 
- 5 visites (photos rondes) 
- 5 sports nautiques (pictogramme fond orange) 
- 5 moments de plage 
- Gastronomie, 5 plats à goûter (sur toutes les cases jaunes) 

### ...Et deux rendez-vous exceptionnels :

- Admirer les bateaux au départ de la course du Rhum 
- Assister aux courses à l'hippodrome 

L'objectif, pour chaque joueur sera, à **6 périodes** au cours de **5 journées**, de déplacer son pion sur le plan de la ville, réaliser un maximum d'activités et gagner un hébergement pour la nuit.

### 3. Déroulement du jeu

#### a. Préparation de la partie

Les participants déterminent dans quel ordre ils joueront en lançant un dé à 6 faces (noté D6 par la suite) ; celui qui a le chiffre le plus élevé sera le premier joueur (en cas d'égalité, les exæquos relancent le dé).

Le joueur assis à la droite du premier joueur, sera le second à jouer et ainsi de suite toujours vers la droite.

Chaque joueur choisit le pion qu'il va déplacer sur le plan et le pose sur la case GARE 

Les jetons « temps » sont posés face cachée sur la table et mélangés

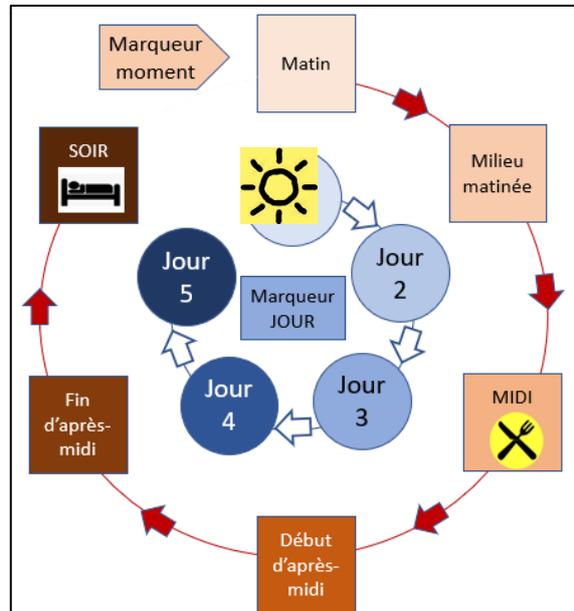


#### b. Un jeu sur 5 jours

Le jeu est divisé en 5 jours... de vacances.

La journée en cours est indiquée sur le compteur central par la pose sur la case ronde correspondante de la marque « temps » de la journée (cf. ci-après).

*Exemple ci-contre : JOUR 1 en cours, le jeton SOLEIL, tiré pour cette journée, est posé sur la case.*



Lors de chaque journée, après sa préparation, il y a 6 « périodes » correspondant à 6 lancer de 1D6 et les actions correspondantes.

#### i. Préparation de la journée...

Au début de chaque journée, un joueur tire aléatoirement un des 5 jetons « temps » posés face cachée et mélangés :

- 3 marquent le beau temps ,
- 1 indique une journée pluvieuse  → La pluie exclut l'activité plage
- et 1 la tempête  → la tempête interdit plage et sports nautiques.

Le jeton « temps » tiré est posé sur le compteur JOUR sur la case correspondante. Le nombre de jetons « temps » encore cachés diminuant, les « prévisions » météo deviennent donc plus précises au fil des jours.

Au début de la première journée, tous les pions des joueurs sont placés sur la gare  (cf. 3a). Leur premier déplacement partira de cette case.

Lors des journées suivantes, le pion partira soit de la case hébergement  qu'il aura pu rejoindre, soit de la gare  dans le cas contraire (cf. plus bas).

## ii. Les 6 périodes de la journée

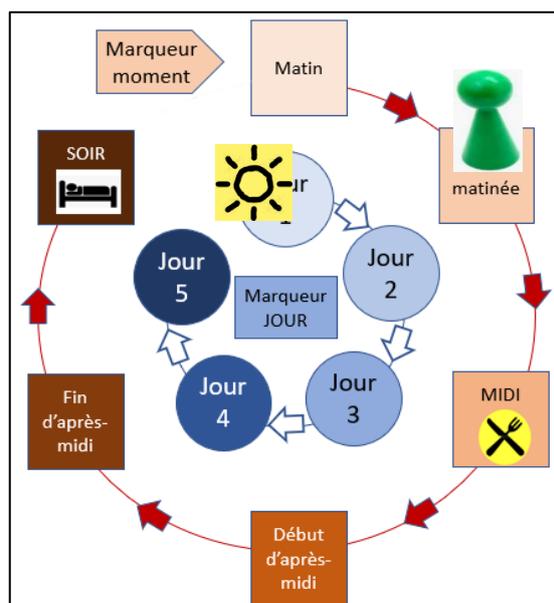
Un jour de jeu est divisé en 6 périodes (matin, milieu de matinée, midi, début d'après-midi, fin d'après-midi, soir) correspondant à des phases de déplacement.

Lors de chacune de ces périodes, les joueurs (dans l'ordre établi ci-dessus en 3.a) lanceront 1D6 et effectueront les actions décrites plus bas.

Au début de chaque période (moment de la journée), un pion est posé sur la case carrée correspondant à la période à jouer

*Exemple ci-contre, la période en cours est le « milieu de matinée ».*

*Durant cette phase chaque joueur va lancer 1D6 dans l'ordre établi et effectuer les actions liées.*



Après les lancer des **5 premières périodes** (matin, milieu de matinée, midi, début d'après-midi, fin d'après-midi),

- le joueur **doit** déplacer son pion du chiffre total indiqué par le dé (sauf cas particuliers de la plage et de l'excursion en bateau),
- **peut** réaliser une activité, s'il arrive jusqu'à une case adéquate en fin de déplacement.

Avec le résultat du lancer de la **6<sup>ème</sup> période** (SOIR), le joueur ne peut que... essayer de rejoindre une case hébergement ; il ne peut pas au bout de ce dernier déplacement réaliser d'activité ou de rendez-vous exceptionnel.

S'il réussit atteindre un hébergement vide, il y laisse son pion et en repartira le lendemain. Dans le cas contraire le pion est reposé sur la case GARE d'où il redémarrera le lendemain.

### iii. Fin de la journée

A la fin de la journée, les joueurs posent devant eux (cf. Modalités en 4.c), les marqueurs correspondant aux activités réalisées.



Les joueurs qui ont réussi à amener leur pion sur un des hébergements, reçoivent un marqueur correspondant à ce pictogramme (celui-ci ajoutera des points au décompte final). Lors de la journée suivante, leur pion partira de cet hébergement.

Les pions des joueurs qui n'ont pas pu rejoindre un hébergement, sont positionnés sur la case gare (seule case du jeu pouvant recevoir plusieurs pions).



### c. Fin du jeu.

Après les 5 journées de jeu, chaque joueur, en appliquant les modalités détaillées plus bas en 4.d, compte le nombre de points obtenus en additionnant les valeurs des lignes et des bonus. Celui qui a le plus de points gagne la partie.

## 4. Détail des actions de jeu

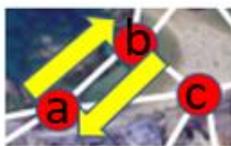
### a. Le déplacement

Après chaque lancer du D6, il est **obligatoire** de déplacer son pion d'un nombre de cases correspondant à la totalité du chiffre indiqué, **SAUF**

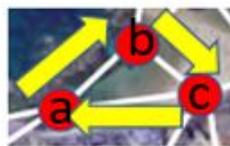
- si le pion se trouve sur une plage (il peut y rester selon son désir !),
- si le pion est arrivé sur la promenade « excursion en mer » où il doit rester lors du lancer suivant.

Lors du déplacement,

- à l'exception de la case GARE (multi-voyageurs !), le pion ne peut pas **passer** sur une case occupée par un autre pion, ni y **aboutir** (y compris une case hébergement)
- il est interdit de retourner sur la case immédiatement quittée (soit 3 cases "a", "b" et "c", il est défendu de mouvoir "a" vers "b", puis retour immédiat "b" vers "a", par contre, est autorisé le déplacement "a" vers "b", "b" vers "c" et "c" vers "a", la case de départ).



Interdit



Autorisé

Si un joueur est dans l'impossibilité d'effectuer le déplacement obligatoire correspondant au lancer du D6, il perd les marqueurs récupérés dans la période et son pion est repositionné sur la gare (il pourra en repartir si la journée n'est pas terminée). Bloquer volontairement un adversaire peut être une stratégie !

Les déplacements se font suivant les lignes blanches qui relient les cases.

Pour des questions pratiques, le plan de jeu est en deux parties, St Malo à petite échelle et la partie Intramuros à plus grande échelle.

## b. Marqueurs d'activité

Pour réaliser une activité, il suffit de terminer le déplacement du pion sur la case (libre) de l'activité voulue. Les modalités sont cependant différentes suivant son type (cf. plus loin). Pour indiquer la réalisation d'une activité, le marqueur correspondant est récupéré par le joueur.

### i. Activité « Promenades »

Le marqueur propre à chaque « promenade » est récupéré dès l'arrivée sur la case concernée avant le SOIR. Un même joueur ne peut acquérir qu'une seule fois la même promenade (il ne lui est pas interdit de repasser ou de revenir sur cette case, mais il ne pourra pas recevoir une deuxième fois le même marqueur).

5 cases (photos carrées) proposent des promenades :



Ile du Grand Bé



Les remparts



Cité intramuros



Les malouinières



Excursion en mer  
(même par temps de tempête...  
...elle n'est pas trop violente)



#### Cas particulier de la case « excursion en mer ».

L'accès à cette activité ne peut se faire qu'en **milieu de matinée ou à midi** (2<sup>ème</sup> ou 3<sup>ème</sup> phase de lancer). Le joueur doit rester sur cette case lors du lancer suivant (temps de l'excursion !). Par contre, en plus du marqueur promenade, il reçoit, à midi, un marqueur gastronomie 🍴 (qu'il choisit) (le repas est servi sur le bateau !)

## ii. Visites

Le marqueur propre à chaque « visite » est récupéré dès l'arrivée sur la case concernée avant le SOIR. Un même joueur ne peut acquérir qu'une seule fois la même visite (il ne lui est pas interdit de repasser ou de revenir sur cette case, mais il ne pourra pas recevoir une deuxième fois le même marqueur).

5 cases (photos rondes) proposent des visites :



Château / Musée

d'histoire



Tour Solidor



Cathédrale



Aquarium



Fort National

(même par temps de tempête... elle n'est pas trop violente)

## iii. Sports nautiques

Le marqueur propre à chaque « sport nautique » est récupéré dès l'arrivée sur la case concernée avant le SOIR. Un même joueur ne peut acquérir qu'une seule fois le même sport nautique (il ne lui est pas interdit de repasser ou de revenir sur cette case, mais il ne pourra pas recevoir une deuxième fois le même marqueur).

**Il n'est pas possible de se livrer à un sport nautique par temps de tempête** (indication du début de journée) ; la case n'est cependant pas interdite au pion, mais aucun marqueur n'est délivré.

5 cases orange proposent des sports nautiques :



Longe-côte



Planche à voile



Voilier



Paddle



Kitesurf

#### iv. Plages

Un marqueur « plage » (identique pour toutes les plages) est récupéré dès l'arrivée sur une quelconque des cases « plage » avant le SOIR. Si le joueur décide de rester sur la case la ou les périodes suivantes (déplacement non obligatoire dans cas plage), il peut récupérer un second marqueur « plage » (voire plusieurs, s'il y reste le temps de plusieurs lancer).

Il peut également repasser sur une case plage (y compris sur une qu'il a déjà visitée) et prendre un ou des marqueurs supplémentaires. Attention Le nombre maximum de marqueurs plage, pour une partie est fixé à 5 (nombre identique aux autres séries : visites, sports...)

**Il n'est pas possible de récupérer un marqueur plage par journée de pluie ou de tempête.**



Il y a 5 cases bleues plage (le marqueur collecté est identique pour toutes les plages)

#### v. Gastronomie

Un marqueur « gastronomie » est récupéré dès l'arrivée à midi sur une des cases jaunes  (restauration répartie sur tout le plateau). Le repas est donc pris à la seule période de **midi**, ainsi un marqueur gastronomie ne peut être perçu **que pendant le troisième lancer** de la journée.

5 plats différents sont à récupérer, au choix du joueur sur n'importe quelle case . Un marqueur « gastronomie », choisi par le joueur, est acquis automatiquement lors de l'excursion en mer.

On ne peut choisir qu'une seule fois le même plat et donc, au plus, les 5 ci-dessous.

Les plats :



Kouign amann



Far



Crêpes



Fruits de mer



Cuisine créative

### c. Les Bonus

#### i. Terminer ses déplacements dans un hébergement



Pour recevoir ce marqueur bonus , le pion doit aboutir sur une case hébergement (libre) lors du dernier déplacement de la journée (SOIR).

Ce marqueur ajoutera 5 points aux points activités. Comme il y a 5 journées, un joueur pourrait recueillir 5 marqueurs de ce type, soit  $5 \times 5 = 25$  points

#### ii. Les rendez-vous exceptionnels

Deux rendez-vous exceptionnels sont possibles lors du séjour :



Admirer les bateaux au départ de la course du Rhum.  
(Attention, les bateaux ne sont à quai que le **4<sup>ème</sup>** et le **5<sup>ème</sup>** jour de votre séjour).



Assister aux courses à l'hippodrome.  
(Attention, les courses n'ont lieu que le **2<sup>ème</sup>** et le **3<sup>ème</sup>** jour de votre séjour).

Pour récupérer les marqueurs relatifs à ces événements, comme pour les activités, il suffit de terminer sur ces cases, le déplacement du pion avant le SOIR.

Cependant, les marqueurs ne peuvent être récupérés que lors journées des événements (2<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup> jour pour les courses de chevaux, 4<sup>ème</sup> et 5<sup>ème</sup> jour pour les bateaux de la course du rhum.

Un même joueur ne peut acquérir qu'une seule fois le même rendez-vous exceptionnel (il ne lui est pas interdit de repasser ou revenir sur cette case, mais il ne pourra pas recevoir une deuxième fois le même marqueur).

Chacun de ces 2 marqueurs a une valeur de 5 points à ajouter au décompte final.

### d. Fin de journée, modalités de dépose des marqueurs d'activité et de bonus

La journée se termine après le lancer du SOIR (dernier déplacement aux seules fins d'hébergement. Ainsi, à la fin d'une journée, après le dernier lancer de la période SOIR, les joueurs qui ont réussi à

atteindre une case d'hébergement , reçoivent un marqueur correspondant à ce pictogramme.

Ces marqueurs hébergement et ceux correspondant aux rendez-vous exceptionnels sont mis de côté pour le décompte final.

Les marqueurs visites, promenades, sports, plage et gastronomie sont déposés suivant des lignes successives (au plus, 5 lignes, une pour chaque série, cf. ci-dessous : visites, promenades, sports, plage, gastronomie),.

Chaque **ligne** ne doit comporter que des marqueurs (maximum 5) de la **même série d'activité**.

Lorsqu'il rapporte des marqueurs pour la première fois, le joueur choisit quelle série (parmi celles représentés dans les marqueurs rapportés) commencera la première ligne et les suivantes. Si les marqueurs rapportés appartiennent tous à la même série, seule la première ligne sera commencée.

Une fois les lignes démarrées, l'ordre de positionnement des séries posées ne plus être modifié.

Si des marqueurs correspondant à de nouvelles séries sont rapportés les jours suivants, les lignes correspondantes sont démarrées à la suite des lignes existantes.

Il n'est pas nécessaire qu'une ligne soit complète de ses 5 marqueurs pour démarrer la suivante. Aucune ligne entre la première et la dernière ligne entamée ne doit être vide.

### Chaque ligne a la valeur de sa position comme coefficient multiplicateur du nombre de marqueurs qui en font partie :

- 3 marqueurs sur la 2<sup>ème</sup> ligne donnent  $3 \times 2 = 6$  points,
- 2 marqueurs en ligne 4 donnent  $2 \times 4 = 8$  points en points.

La somme des valeurs de chaque ligne contribue au score du joueur en fin de partie.

### Exemple de début de partie, fin des 2 premiers jours :

À l'issue du premier jour, un joueur termine dans un hébergement et a récupéré 3 marqueurs « plage », 1 marqueur visite (cathédrale) et un marqueur gastronomie (fruits de mer), sur sa table vide, il pourra choisir l'ordre et par exemple poser comme suit :

	Marqueur « gastronomie » sur la première ligne ( $1 \times 1 = 1$ pt)
	Marqueur « visite » sur la deuxième ligne ( $1 \times 2 = 2$ pts)
	Marqueurs « plage » sur la 3 <sup>ème</sup> ligne ( $3 \times 3 = 9$ pts)



Il a reçu en plus un marqueur  pour avoir atteint un hébergement au dernier lancer.  
Il le pose sur le côté  
Bonus 5 points

À l'issue du second jour, le joueur n'arrive pas à regagner un hébergement. Cependant, il a eu une activité exceptionnelle « hippodrome » et il a réussi à collecter 1 marqueur promenade (sortie en mer) et un marqueur gastronomie (crêpe), il pourra ajouter ces deux derniers marqueurs comme suit :

	<i>La première ligne « gastronomie » vaut alors (2x1=2 pts)</i>
	<i>La deuxième ligne « visite » n'est pas modifiée (1x2=2 pts)</i>
	<i>Ligne 3 « plage » sans modification (3x3=9 pts)</i>
	<i>Nouvelle ligne (4) pour ajouter la série « promenade » (1x4=4 pts)</i>



Au marqueur hébergement  reçu au tour précédent, il ajoute sur le côté celui dû à son passage à l'hippodrome 

Total actuel des 2 bonus 5+5=10 points

A la fin de ces deux jours, le nombre de points accumulés par ce joueur est :

- Pour les lignes 2 + 9 + 4 = 15 Pts
- Pour les bonus 10 pst

Soit un total à ce stade de 25 points

Evidemment, il est mieux d'avoir quelques morceaux de kouign-amann, et du jus de pommes ou cidre sur la table pour profiter plus pleinement du jeu.

-o\$0-