

LIVRET DE RÈGLES !



Dans **Word Traveler**, partez avec vos amis pour un voyage de deux jours à la découverte d'une ville extraordinaire ! Chaque joueur possède son propre plan secret des lieux qu'il souhaite visiter. Pour y parvenir, il aura besoin de l'aide de ses coéquipiers.

En endossant tour à tour le rôle du touriste et celui de l'autochtone, vous vous organiserez tous ensemble pour visiter le plus de sites possible, tout en récoltant les souvenirs disséminés sur votre parcours.

Mais il y a un hic : lorsque l'on demande son chemin dans un pays étranger, on ne dispose en général que de quelques mots pour communiquer. *Let's go !*

MATÉRIEL



165 cartes Mot



Marqueur de score



2 plateaux Ville (recto-verso)



5 Passeports (1 de chaque couleur)



5 marqueurs Joueur (1 de chaque couleur)



25 pions Flèche (1^{er}, 2^e, 3^e, 4^e et 5^e - chacun de 5 couleurs différentes)



20 cartes Plan



5 aides de jeu



6 pions Souvenir



5 pions Empreinte (avec des socles)



Sablier

CONSEIL :
Les guides de voyage contiennent des anecdotes sur les villes, mais ils ne vous serviront pas au cours de la partie. Vous pouvez donc les laisser dans la boîte.



2 guides de voyage (recto-verso)

MISE EN PLACE

Préparation de la piste de score : placez le marqueur de score (en forme de pigeon) sur l'icône **Word Traveler** dans le coin inférieur gauche du plateau, à côté de la case 1.

Disposez ensuite les 6 pions Souvenir sur les cases de la piste de score indiquées ci-dessous, en fonction du nombre de joueurs. L'illustration de cette page représente une partie à 3 joueurs :

2 JOUEURS · 4 · 6 · 8 · 10 · 12 · 14 ·

3 JOUEURS · 6 · 9 · 12 · 15 · 18 · 21 ·

4 JOUEURS · 8 · 12 · 16 · 20 · 24 · 28 ·

5 JOUEURS · 10 · 15 · 20 · 25 · 30 · 35 ·

1 **Choix d'un plateau Ville :** choisissez une ville parmi New York, Paris, Tokyo et Londres. Prenez le plateau correspondant et placez-le sur la face de cette ville. Remettez l'autre plateau dans la boîte.



3 **Choix de la couleur :** chaque joueur choisit une couleur et prend le marqueur Joueur, les pions Flèche et le Passeport correspondant à cette couleur. Les joueurs placent ensuite leurs marqueurs respectifs sur la case centrale du plateau Ville. Lors de votre première partie, vous pouvez glisser une aide de jeu sur le côté gauche de votre Passeport.

4 **Préparation des éléments de jeu :** mélangez les cartes Mot (elles n'ont pas toutes besoin d'être sur la même face) et placez-les à côté du plateau. Mélangez les cartes Plan. Chaque joueur pioche une carte Plan, puis vous pouvez remettre les autres dans la boîte. Placez le sablier et les pions Empreinte à proximité.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

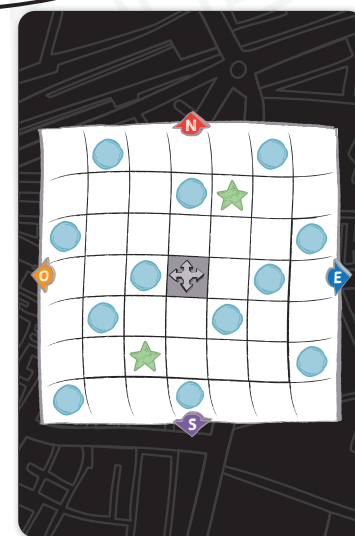
Vous avez des questions ?
Consultez le dos de ce livret pour
des astuces et des précisions !

Word Traveler est un jeu coopératif : tous les joueurs forment une seule et même équipe, partagent le même score et tentent de remporter la victoire ensemble ! L'objectif est de collecter le plus grand nombre de souvenirs disséminés sur la piste de score.

Chaque carte Plan présente une grille avec 2 types de symboles, ● (1 point) et ★ (2 points), représentant des points d'intérêt. Chaque case du plateau sur laquelle **votre marqueur s'arrête** qui correspond à un symbole de **votre carte Plan** permet à votre équipe de marquer un nombre de points égal à la valeur de ce symbole. Si votre équipe décroche un souvenir, ajoutez-le à votre collection !

Cependant, ce n'est pas aussi simple qu'il n'y paraît, car vous ne pouvez pas déplacer votre propre marqueur ! Vous devez donc utiliser vos cartes Mot et vos flèches pour donner des indices à vos coéquipiers. Il ne vous reste ensuite qu'à compter sur leur perspicacité pour deviner votre destination...

La partie dure 2 manches : les deux jours de votre voyage.



Une carte Plan indiquant les points d'intérêt et les points cardinaux.

Jour 1

Chaque jour se divise en 3 étapes : **Préparation, Planification et Voyage.**

Étape 1 : Préparation (simultanément)

- **Organisez vos flèches :** mettez de côté vos 4^e et 5^e flèches, que vous n'utiliserez qu'au Jour 2. Placez les 3 flèches restantes dans l'ordre croissant devant vous.
- **Piochez des cartes Mot :** chaque joueur pioche 10 cartes Mot.
- **Insérez votre carte Plan :** chaque joueur insère sa carte Plan sur le côté droit de son Passeport.



CONFIDENTIEL !
Prenez soin de cacher votre carte Plan
afin que les autres joueurs ne la voient
pas et ne la regardez pas avant que le
sablier ne soit retourné !

Étape 2 : Planification (simultanément)

Retournez le sablier : **tous les joueurs** peuvent alors regarder leur carte Plan et commencer à planifier leurs déplacements à partir de la case de départ de leur marqueur Joueur (le Jour 1, il s'agit de la case centrale du plateau Ville).

Identifiez sur votre carte les points d'intérêt que vous souhaitez visiter, puis prenez connaissance de vos cartes Mot. Planifiez vos déplacements à l'aide de vos 3 flèches et d'autant de vos cartes Mot que vous le voulez. Vos compagnons de route devront deviner les arrêts que vous avez prévus d'effectuer et déplacer votre marqueur sur une case qui rapporte des points !

Planification du premier déplacement

Pour planifier votre premier déplacement, orientez votre 1^{re} flèche dans la direction (orthogonale) vers laquelle vous souhaitez vous déplacer (N S E O - **pas de diagonales**). Ensuite, sous la flèche, placez n'importe quel nombre de vos cartes Mot afin de donner des indices sur l'illustration figurant sur la case que vous visez.

La face blanche d'une carte contient un **adjectif pouvant décrire l'endroit** que vous visez ; la face noire contient ce même **adjectif précédé de « pas »**. Les indices les plus pertinents sont ceux qui décrivent la case que vous visez mais qui ne risquent pas de prêter à confusion avec d'autres cases à proximité.



Juliette regarde, à partir de sa case de départ et en **ligne droite**, quelles cases correspondent à des points d'intérêt sur sa carte Plan. Elle se rend compte que 2 de ses cartes Mot peuvent décrire une rame de métro (celle-ci se trouve à 2 cases seulement à l'est). Elle fait pointer sa 1^{re} flèche vers l'est (à droite), puis elle place les cartes « Fréquenté-e » et « Pas confortable » sous la flèche.

Juliette continue à planifier son deuxième déplacement à **partir de la case représentant une rame de métro**.



Planification des autres déplacements

Les autres déplacements fonctionnent de la même manière. Si vous tournez, faites pivoter votre flèche dans la direction de votre prochain arrêt. Vous pouvez utiliser autant de vos cartes Mot que vous le voulez, mais elles doivent constituer des indices judicieux par rapport à votre destination. **Assurez-vous d'effectuer votre prochain déplacement en partant de la case sur laquelle vous vous serez précédemment arrêté.** Par exemple, vous effectuerez votre deuxième déplacement en partant de la case visée lors de votre premier déplacement. Pour votre troisième déplacement, vous commencerez sur la case visée lors de votre deuxième déplacement. Remarque : l'équipe ne remporte pas de points en se contentant de passer sur les symboles de votre carte Plan, il faut obligatoirement s'y arrêter.



Le temps est écoulé !

Lorsque le sablier est écoulé ou que tous les joueurs ont fini de planifier leurs déplacements, mettez de côté vos cartes Mot inutilisées et passez à l'**Étape 3 : Voyage**.

Étape 3 : Voyage (dans l'ordre du tour)

Chaque joueur incarne, à tour de rôle, le **touriste**. Le joueur qui a pris l'avion le plus récemment est le premier à incarner le touriste. Les autres joueurs endossent le rôle d'**autochtones** qui tentent de deviner les déplacements planifiés par le touriste.

Le touriste demande son chemin

À voix haute, le touriste annonce tous les déplacements qu'il a prévus d'effectuer, **dans leur intégralité**. Il commence par la direction de sa 1^{re} flèche et les cartes Mot associées, puis il continue, dans l'ordre, **jusqu'à la dernière flèche**.

Juliette incarne la touriste, elle décrit donc ainsi ses déplacements : « Je me dirige d'abord vers l'est, en direction d'un endroit « Fréquenté » et « Pas confortable » ; je vais ensuite vers le sud, à la recherche d'un endroit « Humide », « Rafraîchissant » et « Glissant » ; enfin, direction l'ouest, vers un lieu « Dynamique » et « Circulaire ».

IMPORTANT
Le touriste ne peut pas communiquer pendant que les autres joueurs échantent sur les différentes possibilités.



Les autochtones devinent l'itinéraire

Une fois que le touriste a annoncé tous ses déplacements, les autochtones discutent ensemble des différentes options envisageables et tentent de deviner l'itinéraire du touriste. Ils placent un pion Empreinte sur chacune des cases sur laquelle ils supposent que le touriste souhaite s'arrêter (empreinte « 1 » sur la case sur laquelle ils pensent que le premier déplacement se terminera, empreinte « 2 » sur la case sur laquelle ils pensent que le deuxième déplacement se terminera, etc.)

Les joueurs peuvent déplacer les pions Empreinte librement, tout en discutant entre eux. Si le groupe ne parvient pas à se mettre d'accord sur les cases où placer les pions Empreinte, le joueur qui se trouve à la gauche du touriste prend la décision finale.

Le touriste révèle son itinéraire

Le touriste révèle sa carte Plan : si les pions Empreinte coïncident avec des cases correspondant à des points d'intérêt sur la carte Plan du touriste, l'équipe marque des points. Si le marqueur de score atteint une case comportant un souvenir, l'équipe l'ajoute à sa collection. Lorsque les propositions des autochtones sont incorrectes, le touriste peut discuter librement du lieu où il souhaitait se déplacer et des raisons pour lesquelles il a choisi tel ou tel mot.

Déplacez le marqueur Joueur du touriste sur la case où se trouve le dernier pion Empreinte. Ce sera sa case de départ pour le Jour 2.

Dans le sens horaire, le joueur assis à côté du touriste actuel devient le touriste suivant. Il doit alors effectuer son étape Voyage. Poursuivez ainsi dans le sens horaire jusqu'à ce que tous les joueurs aient incarné le touriste. Une fois que chacun a été touriste et que les points ont été marqués, passez au **Jour 2**.

Une fois que Juliette a décrit ses déplacements, elle n'a plus le droit de parler. Les autres joueurs, qui incarnent les autochtones, discutent ensemble et décident où placer les pions Empreinte 1, 2 et 3, en fonction des indices sélectionnés par Juliette.



Lorsque les autochtones sont satisfaits de leurs propositions, Juliette révèle sa carte Plan. Les pions Empreinte recouvrent 1 case ● (1 point) et 1 case ★ (2 points) : les autochtones ont correctement deviné les 2 premiers déplacements !

Pour le troisième déplacement de Juliette, les indices renvoient à « Baseball », mais les autochtones les ont interprétés comme faisant référence au vélo du livreur. Ce n'est pas une mauvaise idée, mais la case où figure le livreur ne rapporte aucun point sur la carte de Juliette. L'équipe gagne 3 points, déplace le marqueur de score et récupère un souvenir au passage.



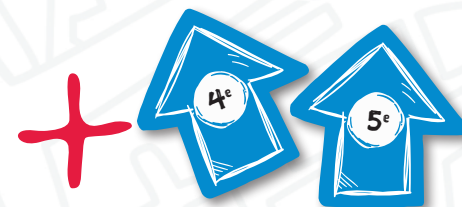
Jour 2

Les Jours 1 et 2 se jouent quasiment à l'identique, avec seulement quelques petits changements lors de l'étape 1, qu'il faut préparer comme expliqué ci-dessous (les étapes 2 et 3 restent inchangées).

1. Préparation (Jour 2 uniquement)

- **Organisez vos flèches :** ajoutez vos 4^e et 5^e flèches aux autres flèches déjà devant vous. Vous pourrez ainsi remporter encore plus de points !
- **Piochez des cartes Mot :** chaque joueur défausse ses cartes Mot et en pioche 10 nouvelles.
- **Retournez votre carte Plan :** retournez votre carte Plan et utilisez ainsi son autre face pour le Jour 2.

Répétez les étapes 2 et 3 de la manche précédente en utilisant vos flèches supplémentaires, vos nouveaux mots et votre carte Plan. Bonne chance !



IMPORTANT:
Laissez votre marqueur
Joueur là où il se trouve !
C'est votre case de départ
pour le Jour 2.

FIN DE LA PARTIE

La partie s'achève après le Jour 2 !

Utilisez la grille au dos de ce livret de règles pour connaître les résultats de votre équipe. Comptez vos souvenirs et découvrez si votre équipe remporte le titre de **Word Travelers** !

CRÉDITS

Auteur : Thomas Dagenais-Lespérance

Illustrations des plateaux Ville :
Baily Crawford, Clémentine Guivarc'h,
Mario Cruz Reyes Jr., Pete Slattery

Illustration de la boîte : Pete Slattery

Conception graphique : Jay
Hernishin, Gamze Derinoz, Katherine
Boils, Tony Mastrangeli

Supervision de la création : Brianna
Woodward

Production : Guadalupe Gonzalez

Développement : John Velgus, John
Brieger, Brianna Woodward, Bryan
Bornmueller

**Rédaction technique et conception
des règles :** Steven Kimball

Révision : Daniel Varrette

Équipe Office Dog : Brianna
Woodward, Bryan Bornmueller,
Guadalupe Gonzalez, Jay Hernishin,
Luke Peterschmidt, Toby le toutou de
Office Dog

Remerciements particuliers à :

Bill Altig, Justin Anger, Michael
Blomberg, David Cardoso, Anthony
Cario, Cory Casoni, José Chaves,
Stephen Cordell, Nick Davies, Teresa
Dery, Theresa Duringer, Halley Feil,
Josh Ferrise, Emily Frenchik, Henry
Geddes, Don Gilstrap, Cooper
Hernishin, Susie Hernishin, Willow
Hernishin, Eric Kansas Heaney, Steve
Horvath, Nicholas Likiardopoulos,
Austin Litzler, Jordan Martin, Michelle
Melykson, Melissa Miller, Jamieson
Mockel, Matt Monasch, Joan Morely,
Matt Morely, Joe Mszanski, Mike
Mullins, Zach Nieman, Rob Pereyda,
Abigail Protin, Alex Schlee, Phil
Schwarzmann, Anne Spradley,

Christopher Talbot, Leonard Tena,
Mike To, Tina To, Ryan Walters, Cassidy
Williams, Travis Rowen Williams, Carl
Willis, Bill Wilson, Jacinda Wilson, Erik
Wilson, la Communauté de Bay Area
Design et nos testeurs bien-aimés.

L'auteur tient à remercier : ma
principale testeuse et partenaire de
vie, Amélie ; mon fils, Gustave ; le
Monday gang (Bryan, Fabien, Martin,
Francis, Marc-André et Marc) ; et
l'équipe de Repos (Virginie et Tanguy).

**Remerciement tout (tout)
particulier :** London Eye à Londres,
Tokyo Tower et Tokyo SkyTree à Tokyo,
Mister Softee à New York et le Moulin
Rouge à Paris.

Adaptation française : Edge Studio

Traduction : Élodie Bosc

Relecture : Pyrène Lasseube

Supervision : Pauline Marcel

Mise en page : Sonia Gallardo Márquez

Moulin Rouge® est une marque
déposée de Moulin Rouge.
Utilisation avec autorisation.

Importé et distribué en France par
Asmodee France, 18, rue Jacqueline
Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119,
78041 Guyancourt Cedex, France.
asmodee.fr

Distributed in/Distribué au Canada
by/par Asmodee Canada, 4001 F.X.
Tessier, Vaudreuil-Dorion, Québec,
Canada, J7V 8P5

Photos non contractuelles.
Fabriqué en Chine.



Adresses sur quefairedemesdechets.fr

Astuces et précisions

- ✦ Vous n'êtes pas obligé d'utiliser la totalité de vos 10 cartes Mot. Un trop grand nombre de cartes peut être plus perturbant qu'utile !
- ✦ Vous n'êtes pas obligé d'utiliser toutes vos flèches. Pour le Jour 1, utilisez jusqu'à 3 flèches. Pour le Jour 2, utilisez jusqu'à 5 flèches.
- ✦ Vous devez placer au minimum 1 mot sous chaque flèche utilisée.
- ✦ Chaque carte Mot ne peut être placée que sous une seule flèche, et pas sous plusieurs en même temps.
- ✦ Vous ne pouvez marquer les points de chaque point d'intérêt qu'une seule fois par jour.
- ✦ Vous pouvez essayer de vous arrêter sur une case qui ne rapporte pas de points. Cela peut parfois être utile pour vous aligner sur une case plus intéressante.
- ✦ Si les autochtones sont sûrs d'avoir compris les derniers indices de l'itinéraire du touriste, ils peuvent utiliser cette information pour en déduire les précédents arrêts de son itinéraire.
- ✦ Les autochtones peuvent consulter les cartes Mot qu'un touriste n'a pas utilisées si cela leur semble utile.
- ✦ Lorsqu'une empreinte est placée sur une case correspondant à un point d'intérêt sur la carte Plan du touriste, vous gagnez les points, même s'il n'avait pas l'intention de s'arrêter sur cette case !
- ✦ Le Jour 2, les joueurs ne marquent pas de points pour le point d'intérêt de leur case de départ. Pour marquer les points de cette case, ils doivent d'abord effectuer un déplacement, puis s'arrêter à nouveau sur cette case.



Grille de score

Combien de souvenirs votre équipe a-t-elle collectés ?

Souvenirs	
	1
	2
	3
	4
	5
	6

Complètement paumé...

Promeneur

Excursionniste

Grand voyageur

Super explorateur

Word Traveler !

Au fait, pourquoi tous ces pigeons ?

Vous trouverez un pigeon différent dans chacune des villes représentées sur les plateaux. Cet oiseau si banal constitue un point commun entre toutes les grandes villes du monde. Quelle que soit votre destination, vous allez forcément en croiser !



OFFICEDOG™