Un jeu de

Leo Colovini

pour 2 à 4 joueurs
à partir de 8 ans



Les joueurs doivent organiser leurs vacances. Mais où aller ? Il y a cinq destinations différentes qui ne s'adressent pas forcément au même type de personnes. Venise est la destination préférée des amoureux, Ibiza le lieu de prédilection des noctambules, le voilier en Méditerranée l'endroit rêvé pour une traversée entre amis, le parc d'attraction reste la destination privilégiée où emmener les enfants, mais on peut également choisir de passer des vacances en famille au camping de la Plage.

À chaque tour, un joueur propose une destination, que les autres joueurs peuvent modifier en misant une carte « vacancier ». Quand la destination est définitivement arrêtée, les joueurs jouent la combinaison de cartes « vacancier » exigée par la destination en espérant avoir la plus haute valeur. Le vainqueur du tour gagne un certain nombre de points de victoire déterminé par les cartes « vacancier » qui ont été misées.

Contenu

Un jeu de 110 cartes dont :



- 20 cartes « destination » réparties en 4 séries de couleur différente ; chaque série inclut les 5 destinations.



-90 cartes « vacancier » réparties en 3 catégories (hommes, femmes et enfants) et numérotées de 3 à 8.

Cette règle de jeu.

Préparation du jeu

- Chaque joueur prend une série complète de 5 cartes « destination » de la même couleur, qu'il pose face visible devant lui. À moins de 4 joueurs, les séries restantes ne sont pas utilisées.
- On mélange les cartes « vacancier », puis on en distribue 6 face cachée à chaque joueur.
- Trois cartes « vacancier » sont posées sur la table, deux face cachée et une face visible. Ces cartes représentent la valeur de départ des vacances.
- Le reste des cartes « vacancier » forme une pioche face cachée.
- Une feuille de papier et un stylo sont nécessaires pour noter les scores.

Choix de la destination

Le joueur qui est parti le plus récemment en vacances est le premier joueur.
Il débute la partie en proposant une destination de vacances. Pour cela, il pose face visible au

centre de la table une de ses cartes « destination ». Le tour de jeu continue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Quand arrive son tour, un joueur dispose de deux options :

- Soit accepter la destination proposée.
- Soit en proposer une autre en posant une de ses cartes « destination » sur la précédente. Dans ce cas, il doit aussi jouer une de ses cartes « vacancier » en la posant face visible au centre de la table avec les autres cartes « vacancier » s'y trouvant déjà. Cette carte est une mise qui augmente la valeur des vacances pour le tour.

Quand tous les joueurs ont accepté la destination proposée, le joueur qui a fait la proposition a deux choix :

- Confirmer la destination, qui devient alors la destination définitive du tour, ou
- Changer de nouveau la destination, en jouant une autre carte « destination » et en misant une carte « vacancier ». Dans ce cas, le tour de table continue.

Dès qu'une destination est confirmée par le joueur qui l'a proposée, on passe à la résolution du tour.

Précisions

- Il est possible de proposer une destination qu'on n'a pas acceptée auparavant.

- *Il est possible de jouer une carte « destination » identique à la précédente (cela permet d'augmenter la valeur des vacances).*

Résolution du tour

Une fois la destination choisie, les joueurs abattent une combinaison de cartes « vacancier » parmi celles qu'il leur reste en main.
Suivant la destination, il faut jouer des combinaisons précises :



- **Venise** : *on doit jouer deux cartes, une femme et un homme.*



- **Ibiza** : *on peut jouer autant de femmes ou d'hommes qu'on le désire, mais jamais ensemble (donc seulement des femmes ou seulement des hommes).*



- **Le parc d'attraction** : *on peut jouer autant d'enfants qu'on le désire, plus un et un seul adulte (femme ou homme).*



- **Le camping de la Plage** : *on doit jouer trois cartes : une femme, un homme et un enfant.*



- **Le voilier** : on peut jouer autant d'adultes qu'on le désire (femmes et hommes).

Abattre ses cartes et marquer des points de victoire

Le joueur qui a proposé la destination est le premier à abattre ses cartes. Il doit respecter la combinaison de vacanciers demandée par la destination. Il fait la somme de la valeur de ses cartes jouées et annonce ce total à haute voix. Puis, toujours dans le sens des aiguilles d'une montre, les autres joueurs peuvent, s'ils le souhaitent, abattre leurs cartes. Ils doivent eux aussi respecter la combinaison demandée par la destination.



Olivier



Rosalie



Olivier, qui a réussi à imposer sa destination favorite, le camping de la Plage, abat sa combinaison, obligatoirement composée d'une femme, d'un homme et d'un enfant, pour une valeur totale de 15. Hélas pour lui, Rosalie joue une combinaison de valeur supérieure, 17, et gagne le tour.

Le joueur dont la valeur totale des cartes est la plus élevée est le gagnant du tour. Il ramasse toutes les cartes « vacancier » posées au centre de la table, c'est-à-dire les trois posées au début du tour plus celles misées par les joueurs, et fait la somme de leur valeur. Ce total, ramené à la dizaine inférieure, constitue les points marqués par le joueur. Par exemple, un total de 44 donne 40 points de victoire ; un total de 29 en donne 20, etc. Les points de victoire sont notés sur une feuille de papier.

Précisions

- Si deux joueurs sont à égalité après avoir abattu leurs cartes, c'est le premier qui a joué sa combinaison qui l'emporte.
- Un joueur peut parfaitement jouer une combinaison de valeur moindre que celle d'un joueur qui a abattu ses cartes avant lui. Cela lui permet de faire tourner son jeu.
- Un joueur qui ne peut pas ou ne veut pas abattre une combinaison peut néanmoins jouer une carte seule (pour faire tourner son jeu).
- Il est aussi possible de s'abstenir totalement de jouer des cartes (y compris le joueur qui a proposé la destination).

Fin du tour

Toutes les cartes « vacancier » jouées ou misées sont défaussées. Les joueurs gardent les cartes « vacancier » qu'ils n'ont pas jouées et en piochent de nouvelles afin d'en avoir six en main. Ils reprennent aussi leurs cartes « destination » et les placent de nouveau face visible devant eux.
Le vainqueur du tour commence le tour suivant. Il pioche 3 cartes « vacancier » qu'il pose, deux face cachée et une face visible, au centre de la table. Puis il propose une destination et le jeu continue avec le joueur situé à sa gauche.
Si la pioche de cartes « vacancier » est épuisée, on mélange les cartes défaussées qui deviennent la nouvelle pioche, toujours face cachée.

Fin du jeu et vainqueur

Le jeu se termine dès qu'un joueur atteint 100 points de victoire. Ce joueur est le gagnant de la partie.

Pour plus d'informations sur ces règles et sur ce jeu consultez notre site :
www.tilsit.fr

TILSIT
Z.A. des Clotais
rue Jean Jaurès
91160 Champlan- France
© TILSIT 2007
Auteur : **Leo Colovini**
Illustrateur : **Olivier Fagnère**
Tests et développement : **TILSIT Team**
Maquette : **TILSIT Studio**
Fabriqué en Chine