

Bon voyage!



REISEABENTEUER ERLEBEN UND FRANZÖSISCH LERNEN!
ab 12 Jahren, für 2–6 Spieler



Ce jeu est disponible en cinq versions : allemand, anglais, français, italien et espagnol. La règle du jeu, que vous avez en main, est celle de la version française ; la règle de chacune des autres versions peut être téléchargée sur : hueber.de/sprachspiele ou grubbeverlag.de/sprachspiele

PRINCIPE DU JEU

Contretemps aux effets désastreux ou très bonne surprise, un imprévu n'est pas rare durant un voyage. De courts textes décrivant 100 incidents ou situations de ce genre sont lus à voix haute. En jouant des cartes où figurent des phrases qui correspondent à ces textes, les joueurs accèdent aux objets dont ils ont besoin pour faire leurs bagages.

BUT DU JEU

Le premier joueur qui rassemble **les 5 objets à emporter correspondant à son carton « Bagages »** ainsi que **2 objets neutres** l'emporte.

MISE EN PLACE DU JEU

- Les joueurs choisissent **1 carton « Bagages »**.
- Mélanger les **cartes « Incident de voyage »**. Les poser, faces cachées, au centre de la table.
- Mélanger les **cartes « Et maintenant ? »**, en distribuer **3** par joueur et poser les autres, faces cachées, au centre de la table. Il est conseillé aux joueurs de lire les phrases de leurs cartes avant le début de la partie.
- Répartir les **cartes illustrées « Objets à emporter »**, faces visibles, sur la table.
- S'il n'y a que 2 joueurs, se reporter à « **Jouer à 2** » (page 3).
- Avant la toute première partie, se reporter au « **Mot de l'éditeur** » (page 4).

COMPOSITION DU JEU

6 CARTONS « BAGAGES »

6 cartons = 6 styles de voyages : **vacances actives, camping, destination lointaine, voyage d'affaires, voyage culturel et vacances à la plage.**

Le style de voyage détermine les objets à emporter que le joueur doit réunir en cours de partie. Chaque bagage contient **5 objets à emporter** propres au **style de voyage correspondant** et **6 objets neutres (passeport, billets, portemonnaie, trousse de toilette, linge de rechange et téléphone portable)** se trouvant aussi dans les autres bagages.

36 CARTES ILLUSTRÉES

À chacun des objets à emporter des cartons « Bagages » correspond une carte illustrée.

COMMENCER À JOUER

Le joueur le plus âgé tire une carte « Incident de voyage » de la pile et lit à voix haute la situation décrite – **pas les mots de la liste qui suit !** Puis chaque joueur vérifie les phrases de ses cartes « Et maintenant ? ». L'une d'entre elles convient-elle à la situation lue à voix haute ? **Si oui**, le joueur la lit à voix haute et joue la carte où elle figure. Un joueur pensant **n'avoir** dans son jeu **aucune phrase qui convient** ou n'en étant pas sûr, doit cependant lire une phrase quelconque à voix haute et jouer la carte correspondante (cf. également « Joker »). Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

À QUOI RECONNAÎT-ON QU'UNE PHRASE CONVIENT ?

Elle convient si **le mot en gras, qu'elle comporte, figure aussi dans la liste qui suit l'incident lu à voix haute.** Dès qu'une phrase a été lue à voix haute, le mot en gras qui s'y

100 CARTES « INCIDENT DE VOYAGE »

Situations et incidents les plus divers **lus à voix haute** et à tour de rôle **par les joueurs.** Chaque **mot de la liste**, qui suit le texte, apparaît **en gras** dans l'une des phrases (400 en tout) des **cartes « Et maintenant ? ».**

100 CARTES « ET MAINTENANT ? »

Sur chaque carte figurent **4 phrases correspondant chacune à un incident de voyage précis** – le **mot en gras** de chacune d'entre elles apparaît aussi dans la **liste de la carte « Incident de voyage ».**

trouve doit donc être précisé. Le joueur, qui a lu le texte à voix haute, peut ainsi vérifier s'il figure bien dans la liste suivant le texte. Mais il ne révélera la solution qu'une fois que tous les joueurs auront joué une carte.

REMARQUE *Certaines phrases pourraient convenir à plusieurs situations. Mais pour avoir droit à une carte illustrée, il faut que le mot en gras apparaisse dans la liste de la carte « Incident de voyage » !*

REMPORTER (OU RENDRE) DES OBJETS À EMPORTER

Les joueurs jouant **une carte, dont une phrase convient, ont droit à 1 carte illustrée.** Le joueur, qui lit une phrase **ne convenant pas, doit rendre une carte illustrée** – à condition d'en avoir déjà en sa possession, bien sûr. Quand un joueur a réuni les 5 objets à emporter correspondant à son bagage et qu'il n'y a plus d'objets neutres sur la table, il

peut en **recupérer un auprès du joueur de son choix.**

JOKER

Sur certaines cartes « Et maintenant ? » figurent des **phrases (en couleur) exclamatives ou des locutions familières** exprimant joie, colère, surprise... Les **cartes où figurent ces phrases sont des jokers.** Elles sont donc **utilisables à tout moment** même si elles ne correspondent pas du tout à l'incident de voyage. Le joueur **a droit à une carte illustrée.**

VARIANTES

JOUER À 2

Les joueurs se lisent les cartes « Incident de voyage » à tour de rôle. Le joueur qui lit masque la liste de mots au moyen d'une autre carte, pose celle qu'il a lue sur la table (liste masquée), joue lui aussi une carte « Et maintenant ? » et a droit, le cas échéant, à une carte illustrée. Pour le reste, les règles de la variante standard s'appliquent.

JOUEUR « TGV »

Le joueur le plus rapide est récompensé. Les joueurs ne jouent pas les cartes « Et maintenant ? » à tour de rôle : le premier à lire une phrase qui convient et à avoir joué la carte correspondante a droit à 2 cartes illustrées. Mais il ne peut pas utiliser de joker. Les joueurs, qui jouent après lui, ont droit à un objet à emporter chacun – à condition bien sûr que la phrase qu'ils ont lue corresponde à l'incident. Pour le reste, les règles de la variante standard s'appliquent.

« QU'EN PENSES-TU ? »

Dans la variante standard, une fois l'incident de voyage lu à voix haute et les cartes « Et maintenant ? » jouées, le joueur qui a lu à voix haute révèle si les phrases proposées

AVANT UNE NOUVELLE MANCHE

Retirer du jeu la carte qui a été lue à voix haute. Remettre les cartes « Et maintenant ? » jouées dans la pile. **Les joueurs tirent une nouvelle carte « Et maintenant ? » à l'exception de celui qui a lu à voix haute.** C'est maintenant au joueur assis à sa gauche de lire une nouvelle carte « Incident de voyage » à voix haute.

conviennent ou pas. Cette variante prévoit une phase intermédiaire durant laquelle les joueurs parient les cartes illustrées qu'ils possèdent que la phrase lue par un autre joueur convient ou ne convient pas. Le parieur met en jeu une de ses cartes illustrées et estime les chances qu'a la phrase de convenir ou de ne pas convenir. S'il voit juste, il garde la carte qu'il a mise et en remporte une autre de son choix. S'il se trompe, il perd sa carte illustrée qui rejoint les autres cartes au centre de la table. Après cette phase intermédiaire, les règles de la variante standard s'appliquent à nouveau.

« IMPROVISATION THÉÂTRALE »

Cette variante est idéale en cours de langue puisque l'enseignant(e) peut intervenir et corriger les erreurs.

Un incident de voyage est lu à voix haute puis, le joueur, qui a lu l'incident, donne un mot de la liste qui suit. Le joueur assis à sa gauche forme une phrase avec ce mot et le voisin de gauche du second joueur répond à cette phrase, et ainsi de suite – le joueur qui a lu à voix haute participe lui aussi. Dans cette variante, les cartes « Et maintenant ? » ne

sont pas utilisées – si ce n'est comme source d'inspiration puisque les joueurs ont, à tout moment, accès aux cartes. Les joueurs parvenant à répondre ont droit à un objet à emporter pour leur bagage. Les joueurs en mal d'inspiration passent leur tour et n'ont droit à aucune carte. Avant de commencer à jouer, les joueurs décident du temps dont disposera un joueur pour trouver une phrase. Le but du jeu est le même que dans la variante standard !

LE MOT DE L'ÉDITEUR

VERSION ALLEMANDE

Dans la version allemande du jeu, tous les textes (règle du jeu et cartes) sont uniquement en allemand. Mais des traductions en anglais, français, espagnol et italien sont disponibles sur : hueber.de/sprachspiele ou grubbeverlag.de/sprachspiele

VERSIONS ANGLAISE | FRANÇAISE | ESPAGNOLE | ITALIENNE

Il suffit de tourner les cartes de chacune de ces versions à 180 degrés pour disposer d'une traduction en allemand. Pour tirer le meilleur parti pédagogique du jeu, les incidents et les phrases leur correspondant seront lus en langue-cible. Quand on a à faire à des joueurs de niveau débutant, l'incident de voyage peut être lu en outre – ou uniquement – en allemand mais les phrases lui correspondant seront lues en langue-cible. En cas de problèmes de compréhension, « un coup d'œil » à la version allemande est toujours possible.

EXEMPLE

La personne qui lit à voix haute dit **pharmacie** :

1^{er} joueur : « Où se trouve la pharmacie la plus proche ? »

2^e joueur : « Tu vas tout droit pendant 200 m puis, tu tournes à gauche. »

3^e joueur : « À cette heure-ci, la pharmacie est fermée. »

4^e joueur : « Mais elle est peut-être de garde. », etc.

TRADUCTIONS

Tous les textes ont été conçus et rédigés en allemand puis traduits dans les langues-cibles (anglais, français, italien et espagnol). Les traductrices et traducteurs n'ont pas tout traduit littéralement : ils sont restés fidèles au sens original, tout en privilégiant ce que dirait un locuteur natif dans la même situation.

PHRASES EXCLAMATIVES FAMILIÈRES

Les phrases familières, servant de jokers aux joueurs, sont traduites littéralement quand elles sont utilisées telles quelles en langue-cible. Or, la traduction littérale ne veut souvent rien dire. Dans ces cas-là, traductrices et traducteurs ont eu recours à des phrases des langues-cibles ayant le même sens que les phrases originales. Un récapitulatif des traductions littérales et des phrases de même sens dans chacune des langues-cibles est disponible sur www.hueber.de/sprachspiele ou grubbeverlag.de/sprachspiele

WENN EINER EINE REISE TUT ...

REISEABENTEUER ERLEBEN UND EINE SPRACHE LERNEN!

DEUTSCH | ENGLISCH | FRANZÖSISCH
ITALIENISCH | SPANISCH



Alle Rechte vorbehalten

© 2017 Grubbe Media GmbH

www.grubbeverlag.de

Idee und Konzeption: Grubbe Media GmbH

Texte: Gerhard Grubbe, Inez Sharp, Claudia Hellmann

Übersetzung: Marie-Odile Buchschmid (FR), Danko Szabo (EN), Montserrat Varela (ES), Valerio Vial (IT)

Design: agenten.und.freunde, München – www.a-u-f.de
Martina Dobrindt, Björn Hölle

Illustrationen: Sara Otterstätter

Bildnachweis Schachtel: Freepik | iStockphoto: seb_ra | shutterstock: Gen96 (D), IrinaK (EN), STUDIO M (FR), Abihatsira Issac (ES), Only Fabrizio (IT),