

POSTCARDS

© Eric Dubus & Simon Kagne

Crocotame



Règles du jeu

Partez à la découverte de la France en vélo !

Dans ce passionnant jeu de voyage, sillonnez les 13 régions du pays en collectant des cartes postales et en établissant des campements. Collectionnez les timbres pour envoyer vos souvenirs et gagnez de précieux points qui vous mèneront à la victoire. Qui sera le premier à partager ses aventures ? Entre paysages magnifiques et cadeaux souvenirs, chaque partie est une nouvelle escapade !



Contenu



13 cartes Itinéraire



4 jetons Déplacement



25 cartes Cadeau



72 cartes Voyage



1 jeton Premier Joueur



1 jeton Bonus



60 jetons Timbre/Souvenir



52 cartes postales

et pour chaque joueur



1 pion Vélo & 1 stand en plastique



1 jeton Score



13 jetons Campement

1 plateau joueur



1 plateau central

Mise en place

- 1 Placez le plateau central au centre de la table.
- 2 Mélangez le paquet de cartes Cadeaux et placez-le, face cachée, sur l'emplacement dédié. Piochez 3 cartes Cadeaux et disposez-les en-dessous, face visible.
- 3 Mélangez le paquet de cartes Voyages et placez-le, face cachée, sur l'emplacement dédié. Piochez 5 cartes Voyage et disposez à côté, face visible.
- 4 Placez la réserve de jetons Timbre/Souvenir sur l'emplacement dédié.
- 5 Placez le jeton Bonus et les jetons Déplacement où vous le souhaitez sur le plateau ou à côté.
- 6 Chaque joueur prend un plateau joueur et y dispose les 13 jetons Campement à sa couleur. Placez les jetons score sur l'emplacement 0 de la piste de score.



Exemple de la mise en place d'une partie pour 3 joueurs.

- 7 Mélangez les cartes Itinéraire et distribuez-en une à chaque joueur. Chaque joueur place son pion vélo sur la Région indiquée dans le coin supérieur gauche de sa carte Itinéraire. Les cartes Itinéraire restantes sont retirées du jeu.
- 8 Chaque joueur pioche 5 cartes Voyage depuis la pioche. On distribue également 1 carte postale au hasard, face non-illustrée, par joueur.
- 9 Mélangez le paquet de cartes postales et placez-le, face illustrée visible, au-dessus du plateau. Piochez-en 3 et disposez-les à côté du paquet, face illustrée visible.
- 10 Définissez au hasard le premier joueur. Ce dernier prend le jeton 1^{er} joueur — il le gardera toute la partie — et devient le joueur actif.

Avant de commencer la partie, décidez ensemble si vous souhaitez utiliser la face A ou B du plateau joueur. La face A propose 3 effets fixes à gagner au fur et à mesure que vous placerez des Campements. La face B vous permet de choisir les effets de votre choix (voir p. 8).

Pour votre première partie, nous vous conseillons d'utiliser la face A, le temps de vous familiariser avec le jeu.

But du jeu

Durant une partie de **Postcards**, vous allez devoir déplacer votre pion vélo à travers le pays, établir des campements puis collecter des cartes postales afin de les envoyer à vos proches. Établir des campements vous permettra d'écrire des souvenirs qui vous feront gagner divers effets bonus, tandis qu'y coller des timbres vous permettra de les envoyer afin de gagner des points et de précieux cadeaux !

Tour de jeu

Durant son tour, le joueur actif doit obligatoirement jouer **3 cartes Voyage** de sa main. Pour chaque carte jouée, le joueur doit choisir entre **Effectuer une Action** ou **Coller un Timbre**. Chaque carte jouée est ensuite défaussée.



EFFECTUER UNE ACTION

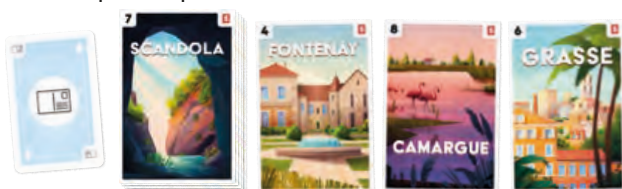
L'Action d'une carte Voyage est définie par son symbole. Il y en a 3 types : **Déplacement**, **Carte Postale** et **Campement**. La couleur de la carte est ignorée.

► **Action Déplacement**  : Jouez une carte  et déplacez votre pion Vélo dans une Région adjacente.


Une région est considérée comme "adjacente" si elle partage une frontière avec la région dans laquelle vous vous situez. *La région Corse est considérée adjacente aux régions Provence-Alpes-Cote d'Azur et Occitanie.*



► **Action Carte Postale**  : Jouez une carte  et prenez la Carte Postale de votre choix dans la rivière. *La rivière est constituée de la carte située au-dessus de la pioche, ainsi que les trois à sa droite.* Si, après avoir joué votre carte, vous ne souhaitez aucune carte postale : défaussez les trois dernières cartes de la rivière et remplacez-les, puis choisissez-en une. Une fois votre carte postale choisie, s'il y a un emplacement libre dans la rivière, piochez une carte postale pour le combler.



Le numéro du coin supérieur gauche d'une carte postale indique sa Région. Celui du coin supérieur droit est le nombre de Timbres dont a besoin cette carte pour être envoyée.

► **Action Campement**  : Prenez un Campement de votre réserve, puis placez-le sur un emplacement libre de la Région dans laquelle vous vous situez. Si le symbole de l'emplacement choisi correspond à un symbole disponible sur n'importe quelle de vos Cartes Postales, placez un Souvenir sur ce symbole. Gagnez son effet immédiatement.



Il ne peut y avoir qu'un jeton Campement par emplacement et vous ne pouvez poser qu'un seul jeton Souvenir suite à un Campement.

Vous pouvez poser un Campement sur un symbole que vous ne possédez pas sur vos Cartes postales, mais vous ne profiterez alors d'aucun effet.

Quand vous prenez un jeton Campement de votre réserve, vous devez toujours prendre le jeton le plus à gauche de votre plateau joueur.



En les prenant de votre plateau joueur, certains jetons Campement vous permettent de gagner immédiatement un effet.

Note : *Aucun effet n'est obligatoire. Si, pour une raison quelconque, vous ne souhaitez pas appliquer un effet, ignorez-le.*

Quand vous gagnez des déplacements supplémentaires à utiliser durant votre tour, vous pouvez utiliser les jetons Déplacement pour vous aider à vous en souvenir. Une fois utilisés, ces jetons sont remis dans la réserve générale.



LE MEILLEUR GUIDE DE LA RÉGION !

Si, durant la partie, un joueur parvient à placer des jetons Campement à sa couleur sur TOUS les emplacements d'une Région, il devient alors le meilleur guide de cette Région ! Il gagne immédiatement autant de points qu'il y a de Campement dans cette Région.

Ici, le joueur jaune a réussi à placer des Campements sur tous les emplacements de la Région 2 (Hauts-de-France). Il gagne donc immédiatement 5 points.



COLLER UN TIMBRE

Plutôt que de réaliser des actions en jouant des cartes Voyage, vous pouvez décider de coller des Timbres sur vos Cartes Postales !


Prenez un jeton Timbre de la réserve générale, puis placez-le sur n'importe quelle de vos Cartes Postales, sur un emplacement de la même couleur que la carte jouée.

Si vous n'avez aucun emplacement disponible de cette couleur, vous ne pouvez pas poser de Timbre.



En jouant une carte verte, le joueur peut poser un jeton Timbre sur un emplacement vert d'une de ses cartes postales.

Vous pouvez jouer 2 cartes Voyage de votre choix à la place d'une carte Voyage que vous ne possédez pas !

N'oubliez pas, vous ne pouvez jouer que 3 cartes Voyage par tour (sauf si vous disposez d'un effet , voir p. 8).

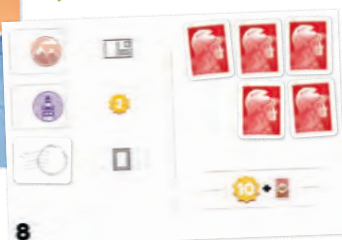
ENVOYER UNE CARTE POSTALE

À tout moment durant son tour, le joueur peut envoyer une Carte Postale si :

- ▶ tous les emplacements de Timbre de cette carte sont remplis
- ▶ son pion vélo est situé dans la Région de cette Carte Postale



Ici, la Carte Postale de la région 8 (Occitanie) est remplie de timbres. Le joueur est également présent dans la Région. Il peut donc envoyer cette Carte Postale !



Le joueur défasse alors tous les jetons Timbres et Souvenir de la carte postale (ils reviennent dans la réserve générale), puis gagne immédiatement autant de points qu'indiqué dans le coin inférieur droit la carte postale. Enfin, il retourne la carte pour dévoiler son illustration. Elle est envoyée !

Note : Il est possible d'envoyer plusieurs Cartes Postales durant son tour. Envoyer une Carte Postale n'est pas considéré comme une Action.



Après avoir envoyé cette carte postale, le joueur gagne 10 points et retourne la carte pour marquer sa validation.

CARTES CADEAU

Après avoir envoyé une Carte Postale, le joueur doit choisir une carte Cadeau parmi celles disponibles face visible. Le cadeau choisi est alors remplacé par un nouveau cadeau de la pioche. Les effets des cartes Cadeau sont précisés p. 8.



FIN DU TOUR

Une fois qu'il a joué ses cartes Voyage, le joueur en prend de nouvelles dans la rivière ou en piochant au hasard, jusqu'à en avoir à nouveau 5 en main. Le tour du joueur est maintenant terminé et l'on pioche de nouvelles cartes pour combler les emplacements vides de la rivière. Le joueur situé à sa gauche devient le nouveau joueur actif et démarre son tour.

Note : À tout moment, si une pioche de n'importe quel type de carte est vide, mélangez sa défasse pour en reformer une.

Mode solo

Postcards peut aussi se jouer seul ! Dans ce mode solo, jouez contre un adversaire fictif - l'Automa - qui se comporte comme un véritable adversaire.

MISE EN PLACE

Mettez le jeu en place de la même façon qu'une partie classique. Mettez en place pour l'Automa ses éléments de jeu comme pour un vrai joueur, à l'exception qu'elle ne dispose pas de cartes Voyage. Définissez au hasard si vous ou l'Automa est le premier joueur. Choisissez avant le début de la partie la difficulté de l'Automa.

- ▶ **Facile** : l'Automa jouera 3 cartes Voyage par tour.
- ▶ **Normal** : l'Automa jouera 4 cartes Voyage par tour.
- ▶ **Difficile** : l'Automa jouera 5 cartes Voyage par tour.

RÈGLES

▶ **Tour du joueur** : Le tour du joueur se déroule exactement comme dans une partie normale.

▶ **Priorités de l'Automa** : Les priorités de l'Automa sont définies par sa carte Itinéraire. Dès que l'Automa fait un "choix", elle choisit en priorité la Carte Postale de la première Région indiquée sur sa carte Itinéraire. Si elle n'en a pas, elle choisit la suivante, et ainsi de suite.



Avec cette carte Itinéraire, l'Automa choisira toujours en priorité une Carte Postale de la région 2. Le cas échéant, elle optera pour une Carte Postale de la région 8, puis 10 ou 12.

On utilise ce principe de priorité à chaque choix de l'Automa, qu'il s'agisse de prendre une nouvelle Carte Postale, ou de poser un jeton Campement, Souvenir ou Timbre (voir Actions de l'Automa ci-après).

▶ **Tour de l'Automa** : Lors de son tour, l'Automa va jouer les cartes Voyage présentes dans la rivière. Selon le niveau de difficulté choisi, elle jouera entre 3 et 5 cartes. Les cartes sont jouées une à une, dans l'ordre, de gauche à droite. Dès qu'une carte est jouée, elle est défaussée.


▶ **Cartes pour un Timbre** : Quand l'Automa joue une carte située à gauche de la reliure du carnet, elle pose un Timbre. Défaussez la carte et posez jeton Timbre de la couleur correspondante sur une des Cartes Postales de l'Automa, en respectant son ordre de priorité. **Si l'Automa ne peut pas poser de Timbre (elle n'a pas d'emplacement disponible), elle joue l'Action de la carte à la place.**


Exemple : l'Automa joue la première carte de la rivière, de couleur jaune. Elle pose donc un Timbre sur un emplacement jaune d'une de ses Cartes Postales. Elle possède déjà des cartes des régions 6 et 8 (qui comptent pour sa carte Itinéraire). Il n'y a pas d'emplacement jaune sur la carte 6, elle place donc le Timbre sur la carte 8.

▶ **Cartes pour une Action** : Quand l'Automa joue une carte située à droite de la reliure du carnet, elle effectue une Action. Défaussez la carte et effectuez l'Action correspondante. **Si l'Automa ne peut pas effectuer l'Action, elle place un Timbre à la place.**


Si, en jouant une carte, l'Automa ne peut ni placer de Timbre ni effectuer l'Action, elle ne fait rien (la carte est tout de même défaussée).



Actions de l'Automa

▶ **Action Déplacement**  : En effectuant cette Action, l'Automa place son pion Vélo dans la région indiquée par la carte postale située au-dessus de la pioche. Si son pion est déjà dans la même région, l'Automa place un Timbre à la place (voir Cartes pour un Timbre).

▶ **Action Carte postale**  : En effectuant cette Action, l'Automa prend une Carte Postale disponible. Elle choisit en priorité selon l'ordre de sa carte Itinéraire. Si aucune Carte Postale ne correspond, elle défausse les cartes de la rivière et les remplace, puis en choisit une toujours selon ses priorités. S'il n'y a toujours pas de carte correspondant à son Itinéraire, elle prend la Carte Postale située au-dessus de la pioche.

Note : L'Automa ne peut pas avoir plus d'un exemplaire d'une Carte Postale d'une Région indiquée par sa carte Itinéraire. Si elle doit prendre une Carte Postale du dessus de la pioche et qu'elle possède déjà une carte de cette Région, elle ne prend alors la prochaine Carte Postale de la rivière.

▶ **Action Campement**  : En effectuant cette Action, l'Automa place un jeton Campement dans la région où elle est située. Elle choisit un emplacement correspondant à un symbole indiqué sur ses Cartes Postales, en priorité une Carte Postale selon l'ordre de son Itinéraire, puis le premier symbole disponible sur celle-ci (en regardant de haut en bas). L'Automa y place un jeton Souvenir et gagne immédiatement l'effet, comme un véritable joueur.

Note : L'effet   ne fait pas déplacer l'Automa, mais lui fait gagner immédiatement 2 points.

Envoyer des Cartes postales

Dès que l'Automa dispose d'une Carte Postale avec tous ses emplacements Timbre remplis, elle envoie cette carte immédiatement. Défaussez tous les jetons de la carte puis retournez-la. L'Automa marque immédiatement les points de cette Carte Postale et gagne la première carte Cadeau disponible dans la rivière des cartes Cadeau.

Fin de partie et décompte final

Comme une partie normale, la fin de partie est déclenchée quand le joueur ou l'Automa a envoyé 4 Cartes Postales. On termine alors le tour et on passe au décompte des points. On décompte les points de l'Automa comme pour un joueur, y compris ses cartes Cadeau.

Note : Ne pouvant pas les jouer durant la partie, l'Automa gagne 3 points par carte Cadeau  en sa possession.

Vous pouvez ajouter plusieurs Automa dans vos parties en solo ! Vous pouvez également utiliser ces règles pour ajouter une Automa à vos parties multijoueurs !

Effets



Effectuez une action Déplacement (voir p. 4).



Posez immédiatement un jeton Timbre de la réserve sur n'importe quel emplacement de timbre libre d'une de vos cartes postales.



Gagnez immédiatement X points.



Effectuez une action Carte Postale (voir p. 4).



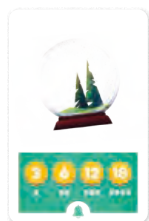
Effectuez une action Campement (voir p. 4).



Vous pouvez jouer une carte Voyage supplémentaire durant votre tour.

Si vous utilisez la face B du plateau joueur, à chaque fois que vous bénéficiez de l'effet ★, vous pouvez choisir entre : effectuer une action **Carte postale**, une action **Déplacement** ou poser **1 Timbre**.

Cartes cadeaux



Boule à neige

En fin de partie : si vous avez 1 à 4 cartes Boule à neige, gagnez 3 à 18 points.



Porte-clés

En fin de partie : si vous avez 1 à 6 jetons Campements placés sur le type de lieux indiqué par la carte, gagnez 1 à 20 points.



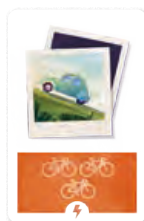
Caravane

En fin de partie : gagnez 2 PV pour chaque Région dans laquelle vous avez au moins 2 Campements.



Carte routière

Quand vous l'utilisez : placez votre pion Vélo dans la Région adjacente de votre choix, puis placez-y un jeton Campement dans un lieu encore disponible.



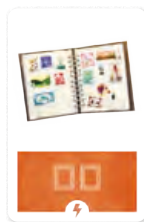
Voiture

Quand vous l'utilisez : gagnez 3 déplacements à utiliser durant votre tour.



Guide de randonnée

Quand vous l'utilisez : piochez les 5 premières cartes postales de la pioche, gardez-en 2 et défaussez les 3 autres.



Collection de timbres

Quand vous l'utilisez : posez immédiatement 2 jetons Timbre sur des emplacements disponibles de vos cartes postales.

Les cartes Cadeau ayant le symbole 🛎 sont comptabilisées en fin de partie.

Celles ayant le symbole ⚡ sont utilisables quand vous le souhaitez durant votre tour. Une fois une carte ⚡ utilisée, retirez-la du jeu.

Crédits

Auteurs : Éric Dubus & Simon Kayne

Illustrations : Crocotame

Directeur Artistique : Quentin Saint-Georges

Graphiste : Quentin Saint-Georges

Relecteur : Raphaël Alcantara

Chef de projet : Quentin Saint-Georges

Développement : Baba Yaga

Financement participatif : Fenrir

Édité par : Synapses Games

Remerciements : Jean François Belvoix, Marie-Elaine Bérubé, Carl Brière, Stéphane Gérard, Olivier Melison, Georgina Parsons, Jonhatan Picard, Launchboom, Board Game Shot