

A



Taux de change

Visitez en ignorant un symbole.

Gagnez



A



Vacances à la maison

Piochez 2 cartes Randonnée.

Gagnez



A



Tu vas en voir, du pays !

Déplacez-vous vers un lieu qui ne contient aucun cube.

Visitez en ignorant un symbole.

A



Le ciel pour seule limite

Visitez en ignorant un symbole.

Déplacez-vous vers n'importe quel aéroport.

A



Tout compris

Visitez en ignorant deux symboles.

A



Des navires dans la nuit

Échangez l'emplacement de deux Randonneurs.  
Piochez 3 cartes Randonnée.



B



Où es-tu ?

Déplacez-vous vers n'importe quel lieu.

B



Attrape-moi si tu peux

Déplacez-vous de 4 maximum.  
Piochez 2 cartes Randonnée.

B



Voyage tumultueux

Déplacez un cube de votre valise vers une autre rangée; il est désormais considéré comme étant de cette couleur.

Piochez 3 cartes Randonnée.

B



Soif d'aventure

Déplacez-vous de 6 maximum.

Gagnez



B



Billet pour mon cœur

Déplacez-vous vers n'importe quel aéroport.

Piochez 3 cartes Randonnée.

B



Retrait de bagages

Déplacez-vous vers n'importe quel aéroport situé dans votre région.

Récupérez n'importe quel cube situé dans cette région.



# All Who Wander



## TREKING - THE WORLD -

The Lost Journey Cards

### A

*A Grand Adventure*  
*Private Getaway*  
*Travel Agent*  
*Work Hard, Play Hard*

### B

*Enjoy the View*  
*Grab and Go*  
*Hop, Skip, and a Jump*  
*Parts Unknown*

## - All Who Wander -

Si vous désirez jouer à Trekking the World avec l'extension *Touristes égarés*, suivez les règles suivantes.

### Mise en place :

D'abord, mélangez les cartes Voyage issues de l'extension *Touristes égarés* dans les paquet de cartes voyage correspondant (A ou B) du jeu de base.

Suivez ensuite la mise en place classique, à une exception près : seule une carte de l'extension *Touristes égarés* peut-être en jeu. Si vous en piochiez une deuxième, repiochez une carte du deck A ou B au choix.

### Activation :

Les cartes *Touristes égarés* coûtent 3 cartes Randonnées, au lieu de 2 habituellement, qui doivent être jouées de votre main et dont les symboles correspondent à ceux présents sur la carte.



## - All Who Wander -

### Clarifications

**Réservez une Destination :** vous pouvez sélectionner une carte Destination disponible et la placer au-dessus de votre valise, à l'écart de toute carte Destination déjà visitée. Lors d'un prochain tour, vous recevrez en exclusivité la possibilité de Visiter cette Destination réservée (en appliquant les règles normales de l'action Visiter). Vous ne pouvez posséder que 3 cartes Destination réservée à la fois. À la fin du jeu, toute Destination réservée non visitée ne rapporte aucun point.

**En route vers l'inconnu :** si le joueur qui utilise cette action récupère un cube qui lui octroierait le Bonus Région et/ou la tuile de Majorité, il reçoit effectivement ce bonus et/ou cette tuile.

A



Après l'effort, le réconfort

Visitez en ignorant deux symboles.

Piochez 2 cartes Randonnée.

A



Une grandiose aventure

Déplacez-vous de 5 maximum.

Piochez 2 cartes Randonnée.

Visitez en ignorant un symbole.

A



Échappée intime

Piochez 4 cartes Randonnée.

Réservez une Destination.


A



Agence de voyage

Réservez une Destination.

Visitez en ignorant deux symboles.

Gagnez 

B



Un bon, un saut, et hop !

Déplacez-vous d'exactly 1.

Déplacez-vous de 2 maximum.

Déplacez-vous vers n'importe quel aéroport.

B



À emporter, s'il vous plaît

Récupérez un cube se trouvant dans votre région.

Déplacez-vous vers n'importe quel lieu.

B



En route vers l'inconnu

Le joueur situé à votre droite vous déplace vers une Destination contenant un cube.

Piochez 4 cartes Randonnée.

B



Vue imprenable

Gagnez

