



Parce qu' "aventure" n'a jamais rimé avec "très loin", 15 JOURS en France vous invite à regarder nos régions avec des yeux neufs.

Ici, on ne prend pas l'avion, seulement le train, si nécessaire. On parcourt à son rythme la France, du nord au sud, d'est en ouest, en savourant les rencontres, en écoutant les conseils des individus que l'on croise et qui tissent la trame de nos expériences. Auriez-vous pris une heure pour aller voir un point de vue, si ce gentil monsieur ne vous en avait pas parlé les yeux brillants d'émotion ? Ce petit village où vous avez mangé une glace, vous y seriez-vous arrêté-e si cette marcheuse prise en stop ne vous l'avait pas conseillé ?

Sans tous ces détails et ces échanges, un voyage est-il un vrai voyage ?

Matériel

2



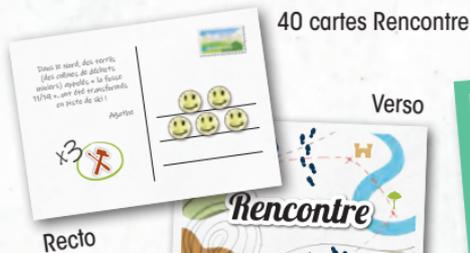
96 cartes Lieu
(48 Nord / 48 Sud)



1 meeple
en bois

1 livret de règles
en français

1 livret de règles
en anglais



60 jetons Pas à détacher



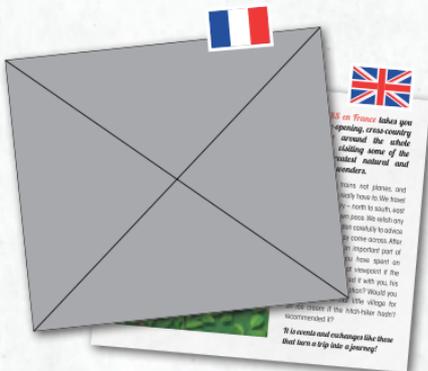
40 cartes Rencontre



1 carte Aide de jeu en français
1 carte Aide de jeu en anglais



L'ensemble des textes
de cet ouvrage est
rédigé au masculin.
Ce choix est
générique, et vous
pouvez « lire » ce
texte en utilisant le
genre de votre choix.



But Du Jeu

Rempotez un maximum
de points de victoire
en accomplissant les
missions données par vos
Rencontres au cours des 15
jours de jeu.



1. Triez les cartes en trois piles Nord, Sud et Rencontre, et mélangez-les séparément.
2. Disposez les piles Nord et Sud au centre de la table, la pile Nord au-dessus de la Sud.
 - ★ Piochez 4 cartes de la pile Nord et disposez-les de manière à créer une rivière de cartes. Faites de même avec la pile Sud, afin d'obtenir deux rivières de 4 cartes, l'une au-dessus de l'autre, tel qu'indiqué au bas de la page.
3. Placez la pioche Rencontre à portée de main de tous les joueurs.
 - ★ Chaque joueur pioche 3 cartes Rencontre, en garde 2 dans sa main et place l'autre sous la pioche.

Conseil : Aidez-vous des cartes déjà disposées sur la table pour choisir vos deux premières missions.

4. Distribuez 4 jetons Pas à chaque joueur.
5. Retournez la boîte de jeu et placez le meeples en bois sur le jour 1 de la piste Compteur de jours.



3 par joueur,
2 gardées



4 par joueur



5



Une partie de **15 JOURS en France** se déroule en 15 tours de table durant lesquels les joueurs vont récupérer des cartes Lieu qui correspondent aux étapes de leur voyage en France. 1 tour de table correspond donc à 1 jour.

Le joueur qui a voyagé en France récemment commence la partie. Il a également la charge de l'avancée du meeples sur la piste Compteur de jours. Au début de chacun de ses tours, il avance le meeples sur la piste. La partie commence au jour 1.

Les joueurs jouent ensuite chacun leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

LES ACTIONS DES JOUEURS

Au début de son tour, s'il manque des cartes dans la rivière, le joueur la complète à partir de la pioche correspondante. Ensuite, il effectue une action parmi les 3 suivantes :

1. Voyager

Le joueur prend une des 8 cartes Lieu placées sur la table, et en obtient les symboles et la récompense. Si celle-ci présente un coût, il dépense le nombre de jetons Pas indiqués.

Détails des récompenses des cartes Lieu :

+1



Obtenez autant de jetons Pas qu'indiqué



Faites l'action Voyager une nouvelle fois



Faites l'action Rencontrer



En fin de partie, ajoutez ces smileys à vos points de victoire

Détails d'une carte Lieu

Symbole(s) obtenus en prenant la carte

Nom du lieu

Coût de la carte en jeton Pas

Localisation en France

Récompense de la carte



2. Rencontrer

Le joueur pioche 2 cartes de la pioche Rencontre et les ajoute à sa main.

Ensuite, il choisit une des cartes de sa main et la défausse en la plaçant sous la pioche.

Les cartes Rencontre donnent des missions qui, une fois accomplies, rapportent des points de victoire.

Détail d'une carte Rencontre

Anecdote culturelle

Mission
(ici, obtenir 3 symboles
Patrimoine industriel)

Dans le Nord, des terrils
(des collines de déchets
miniers) appelés « la fosse
11/19 », ont été transformés
en piste de ski !

Agathe

Récompense
(ici, 5 points)

Détails des missions des cartes Rencontre :



Posséder plus de fois le symbole
indiqué que les autres joueurs.



Posséder au moins autant de
fois le symbole indiqué.



Comptez 1 point de victoire
par symbole indiqué. Si vous
ne marquez aucun point, cette
mission est un échec.



N'avoir aucun symbole indiqué.



Avoir encore 8 jetons Pas à la fin
de la partie.



Avoir 6 cartes Lieu qui
proviennent de la pioche
indiquée.



Avoir 3 cartes Lieu qui
rapportent des smileys.



3. Récupérer

Le joueur consacre son tour à récupérer 4 jetons Pas.

Une fois l'une de ces actions réalisées, il termine son tour.

CHANGEMENT D'ITINÉRAIRE

Au début des jours 4, 8 et 12, avant que le premier joueur ne commence son tour de jeu, les cartes Lieu en jeu sont retirées et remises sous leurs pioches respectives. De nouveaux lieux sont placés pour reformer la rivière de cartes.

Fin de partie et comptage des points



À la fin du 15^e tour, les joueurs révèlent leurs cartes Rencontre l'une après l'autre et comptent les points de victoire obtenus.

Pour comptabiliser les points de victoire, les joueurs doivent additionner :

Les smileys indiqués sur les cartes Rencontre, si la mission est remplie.

Les smileys indiqués sur les cartes Lieu.

Les joueurs qui ont accompli toutes leurs missions reçoivent 1 point bonus par carte Rencontre. Le joueur ayant le plus de points l'emporte.

En cas d'égalité c'est le joueur avec le plus de jetons Pas qui l'emporte. Si l'égalité persiste, les joueurs à égalité se partagent la victoire.

Les 7 types de lieux par fréquence d'apparition

+ fréquent



Paysage remarquable

(parcs nationaux, réserves naturelles, zones humides, forêts remarquables)



Patrimoine historique

(châteaux, ruines, sites archéologiques, vestiges médiévaux)



Bord d'eau

(falaises maritimes, lacs, phares, ports de pêche, plages sauvages)



Site naturel

(cascades, grottes, falaises, lacs, formations géologiques)



Espace culturel

(musées, monuments, festivals)



Village pittoresque

(villages médiévaux, villages classés parmi les plus beaux de France)



Patrimoine industriel

(usines, mines, moulins, grands ouvrages)

- fréquent

Auteur

Rémi Colletta

Illustrations

Julie Gruet

Gestion de projet

Laura Degracia

Révision française

Mathieu Emont

pour The Geeky Pen

Édition

Collective Adventure

@2025 Collective Adventure

- Tous droits réservés -

Découvrez les
règles en vidéo

