

POSTCARDS

© Éric Dubus & Simon Kayne

Crocotame



Règles du jeu

Partez à la découverte de la France en vélo !

Dans ce passionnant jeu de voyage, parcourez les 13 régions du pays en vous procurant des cartes postales et en établissant des campements. Récupérez des timbres pour envoyer vos souvenirs et récolter 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



60 jetons Timbre/Souvenir



25 cartes Cadeau



72 cartes Voyage



1 jeton
Premier joueur

1 jeton Bonus
de fin de partie



1 plateau central



52 cartes postales

pour chaque joueur



1 marqueur
de score

1 pion Vélo &
1 socle en plastique



13 jetons
Campement

1 plateau joueur



Mise en place

- 1 Placez le plateau central au centre de la table.
- 2 Mélangez le paquet de cartes Cadeau et placez-le, face cachée, à l'endroit désigné. Prenez 3 cartes Cadeau et disposez-les en dessous, face visible.
- 3 Mélangez le paquet de cartes Voyage et placez-le, face cachée, à l'endroit désigné. Prenez 5 cartes Voyage et disposez-les à côté, face visible.

Exemple de mise en place pour une partie à 3 joueurs.



- 4 Placez les jetons Timbre/Souvenir à l'endroit désigné afin de former une réserve.
- 5 Chaque joueur prend un plateau joueur et place dessus les 13 jetons Campement de sa couleur.

Décidez ensemble si vous souhaitez utiliser le côté A ou B des plateaux joueur. Le côté A propose 3 effets fixes tandis que le côté B vous permet de choisir l'effet que vous souhaitez (voir p. 8). Pour votre première partie, nous vous conseillons d'utiliser le côté A.

- 6 Placez les marqueurs de score sur la case 0 de la piste de score.
- 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 reçoit 5 cartes Voyage du paquet pour former sa main de départ et 1 carte postale au hasard, face non illustrée visible.
- 9 Mélangez les cartes postales et placez le paquet, face illustrée visible, au-dessus du plateau central. Prenez 3 cartes postales et placez-les à côté du paquet, face illustrée visible.
- 10 Placez le jeton Bonus de fin de partie et les jetons Déplacement dans le coin inférieur droit du plateau central.
- 11 Déterminez au hasard le premier joueur. Il prend le jeton Premier joueur et devient le joueur actif. Il conservera le jeton tout au long de la partie.

But du jeu

Durant une partie de **Postcards**, vous allez vous déplacer à vélo à travers le pays, établir des campements, et récupérer des cartes postales afin de les envoyer à vos proches. Établir des campements vous permettra d'écrire des souvenirs qui vous accorderont divers effets bonus, tandis qu'envoyer vos cartes postales vous permettra d'obtenir des points et de précieux cadeaux !

Tour de jeu

Durant votre tour, **vous devez jouer 3 cartes Voyage** de votre main. Pour chaque carte jouée, vous avez deux options : **Effectuer une action** ou **Poser un timbre**. Jouez chaque carte une à une devant vous pour vous rappeler combien de cartes vous avez jouées. À la fin de votre tour, défaussez toutes vos cartes Voyage jouées.

EFFECTUER UNE ACTION

L'action d'une carte Voyage est déterminée par son symbole. Il y en a 3 types : **Déplacement**, **Carte postale** et **Campement**. Lorsque vous effectuez une action, ignorez la couleur de la carte.

► **Action Déplacement** : Déplacez votre pion Vélo dans une région adjacente à celle où vous êtes situé.

Des régions qui partagent une frontière sont adjacentes.

L'Occitanie (région 8) est adjacente à la Nouvelle-Aquitaine (région 9), le joueur jaune peut donc se déplacer à cet endroit.



► **Action Carte postale** : Prenez une carte postale de votre choix. Vous pouvez prendre celle du dessus du paquet ou l'une des 3 à droite. Avant de prendre une carte postale, vous pouvez défausser les 3 à droite et les remplacer par les 3 premières du paquet. Lorsque vous prenez une carte postale à droite du paquet, remplissez immédiatement l'espace vide avec la première carte postale du paquet.



Sur une carte postale, le numéro du coin supérieur gauche indique sa région. Celui du coin supérieur droit indique le nombre de timbres à poser sur cette carte afin de l'envoyer.

► **Action Campement** : Prenez le jeton Campement le plus à gauche sur votre plateau joueur, puis placez-le sur un emplacement libre de la région dans laquelle vous êtes situé. Si vous avez une case Souvenir libre, sur n'importe laquelle de vos cartes postales, qui correspond à l'emplacement que vous avez choisi, vous pouvez y poser un jeton Souvenir de la réserve. Obtenez immédiatement son effet (voir p. 8).



Il peut y avoir un seul jeton Campement par emplacement et vous pouvez poser un seul jeton Souvenir par action Campement.

Vous pouvez placer un jeton Campement même si vous n'avez pas de case Souvenir correspondante de libre. Dans ce cas, vous ne posez pas de jeton Souvenir.

Certains jetons Campement sur votre plateau vous accorderont un effet immédiat lorsque vous les placerez.



Remarque : Lorsque vous obtenez un effet, vous pouvez décider de ne pas l'utiliser. Les effets peuvent être utilisés uniquement durant le tour où vous les obtenez.

Si vous obtenez plusieurs effets Déplacement () durant votre tour, vous pouvez utiliser les jetons Déplacement pour vous aider à suivre ces déplacements. Remettez les jetons sur le plateau central une fois utilisés. Tout jeton non utilisé est remis sur le plateau à la fin de votre tour.



LE PLUS GRAND VOYAGEUR DE LA RÉGION !

Si un joueur parvient à placer ses jetons Campement sur TOUS les emplacements d'une région, il devient alors le plus grand voyageur de cette région ! Ce joueur marque immédiatement autant de points qu'il y a de campements dans cette région.

Ici, le joueur jaune a réussi à placer des campements sur tous les emplacements des Hauts-de-France (région 2). Il marque donc immédiatement 5 points.



POSER UN TIMBRE

Vous pouvez utiliser n'importe quelle carte Voyage pour poser un timbre. Lorsque vous posez un timbre, ignorez le symbole sur la carte.

Prenez un jeton Timbre de la réserve et posez-le sur une case Timbre libre, sur n'importe laquelle de vos cartes postales, qui correspond à la couleur de la carte Voyage que vous avez jouée.



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

Vous pouvez jouer 2 cartes Voyage de votre main comme 1 carte Voyage de votre choix. Cela compte comme 2 cartes Voyage sur votre total de 3 cartes Voyage jouées.

Remarque : Vous pouvez jouer une carte Voyage supplémentaire pour chaque effet **+** que vous obtenez pendant votre tour (voir p. 8).

ENVOYER UNE CARTE POSTALE

En plus de jouer vos 3 cartes Voyage, vous pouvez envoyer une carte postale à tout moment durant votre tour si :

- toutes ses cases Timbre ont un jeton Timbre ;
- ET
- vous êtes dans la région indiquée sur la carte postale.



Ici, le joueur jaune est actuellement en Occitanie (région 8) et il a posé tous les timbres nécessaires sur sa carte postale de cette région. Il peut maintenant envoyer cette carte !

Lorsque vous envoyez une carte postale, remettez tous les jetons qu'elle contient dans la réserve, puis marquez immédiatement les points indiqués dans son coin inférieur droit et choisissez 1 carte Cadeau. Enfin, retournez la carte pour révéler son illustration et indiquer qu'elle est envoyée.

Remarque : Vous pouvez envoyer plusieurs cartes postales durant votre tour.



En envoyant cette carte postale, le joueur marque 10 points et choisit 1 carte Cadeau. La carte postale est ensuite retournée pour montrer qu'elle a été envoyée.

CARTES CADEAU

Lorsque vous envoyez une carte postale, choisissez une carte Cadeau face visible et placez-la devant vous. Ensuite, remplissez l'espace vide avec une nouvelle carte Cadeau du paquet.

Pour plus de détails sur les types de cartes Cadeau, consultez la page 8.



FIN DU TOUR

À la fin de votre tour, prenez des cartes Voyage jusqu'à en avoir 5 en main. Vous pouvez prendre des cartes face visible et/ou des cartes sur le dessus du paquet. Après avoir complété votre main, si l'y a des espaces vides sur le plateau central, remplissez-les avec de nouvelles cartes du paquet. Ensuite, le joueur suivant en sens horaire effectue son tour.

Remarque : À tout moment, si un paquet est vide, mélangez sa défausse pour former un nouveau paquet.

Fin de la partie

DÉCLENCHER LA FIN DE LA PARTIE

Le joueur qui envoie 4 cartes postales en premier reçoit immédiatement le jeton Bonus de fin de partie et la manche se poursuit jusqu'à ce que le dernier joueur ait joué son tour. Quand la manche est terminée, passez au décompte final des points.

DÉCOMpte FINAL DES POINTS

En plus des points marqués durant la partie, chaque joueur ajoute à son score les points suivants :

- Les points rapportés par sa **carte Itinéraire**
- 1 point pour chacune de ses **cartes postales non envoyées**
- Les points rapportés par ses **cartes Cadeau**

Le joueur qui possède le **jeton Bonus de fin de partie** marque 3 points supplémentaires.

Le joueur qui a le plus de points remporte la partie ! En cas d'égalité, le joueur qui a envoyé le plus de cartes postales l'emporte. Si l'égalité persiste, le joueur qui a placé le plus de jetons Campement l'emporte. Si il y a toujours égalité, les joueurs à égalité se partagent la victoire.

CARTES ITINÉRAIRE

Chaque carte Itinéraire distribuée en début de partie présente un objectif. Il n'est pas obligatoire de réaliser votre carte Itinéraire, mais elle peut vous rapporter de précieux points supplémentaires !



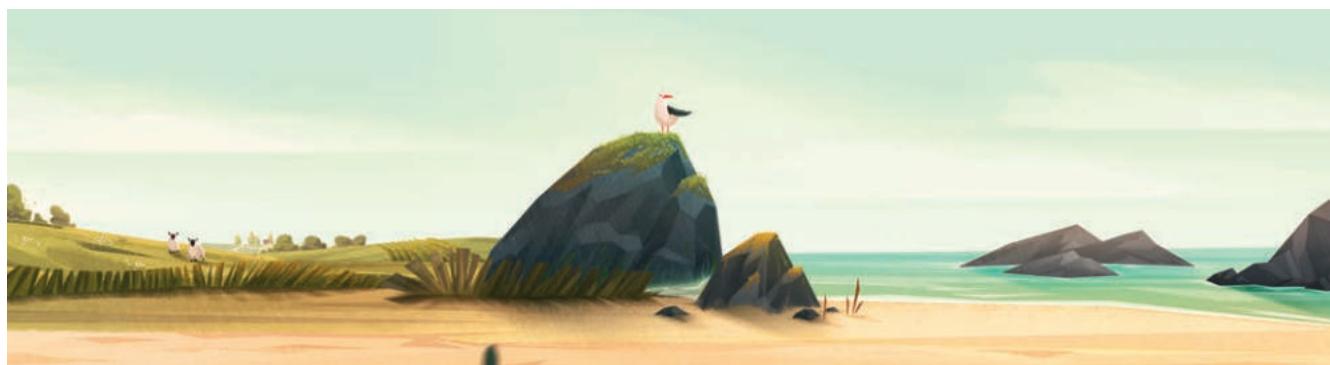
À la fin de la partie, si vous avez envoyé **1/2/3/4** cartes postales qui correspondent aux régions indiquées au bas de la carte, vous marquez **2/4/7/11** points.

Vous pouvez envoyer plusieurs cartes postales d'une même région, mais chaque région compte seulement une fois dans la réalisation d'un objectif. Pour obtenir le maximum de points, vous devez donc envoyer des cartes postales des 4 régions indiquées !

EXEMPLE DE DÉCOMpte FINAL DES POINTS

- Le joueur a envoyé 4 cartes postales, dont 3 qui correspondent à sa carte Itinéraire (régions 3, 5 et 8). Il marque donc **7 points**.
- La carte postale restante qu'il n'a pas envoyée lui rapporte **1 point**.
- Les 2 cartes Cadeau Boule à neige lui rapportent **6 points**.
- Ayant placé 4 jetons Campement sur des emplacements avec le symbole Plage, la carte Cadeau Porte-clés lui rapporte **10 points**.
- Ayant été le premier à envoyer 4 cartes postales, le joueur obtient le jeton Bonus de fin de partie qui lui rapporte **3 points**.

Cela fait donc : $7 + 1 + 6 + 10 + 3 = 27$ points qui sont ajoutés à ses 32 points obtenus durant la partie. Le joueur termine avec **59 points**.



Mode Solo

Postcards peut aussi se jouer seul ! Dans ce mode solo, vous jouerez contre un joueur fictif, « l'Automa », qui se comportera comme un véritable adversaire.

Mise en place

Mettez le jeu en place de la même façon que dans une partie classique. L'Automa reçoit tous les mêmes éléments de départ qu'un vrai joueur, à l'exception des cartes Voyage. Choisissez au hasard qui sera le premier joueur. Avant de débuter la partie, choisissez le niveau de difficulté qui déterminera le nombre de cartes Voyage que l'Automa jouera durant son tour.

► **Facile** = 3 cartes ► **Normal** = 4 cartes ► **Expert** = 5 cartes

Règles

- **Tour du joueur** : Votre tour se déroule exactement comme dans une partie classique.
- **Tour de l'Automa** : Durant son tour, l'Automa joue des cartes Voyage face visible du plateau central. Selon le niveau de difficulté choisi, il 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.
- **Priorités de l'Automa** : Les priorités de l'Automa sont définies par sa carte Itinéraire. Dès que l'Automa fait un « choix », il choisit en priorité une carte postale de la première région indiquée sur sa carte Itinéraire. S'il n'a aucune carte postale de cette région, il vérifie s'il en a une de la deuxième région, et ainsi de suite.



Avec cette carte Itinéraire, l'Automa choisira toujours en priorité une carte postale de la région 2. S'il n'en a pas de la région 2, il optera pour une carte postale de la région 8, et ainsi de suite.

L'Automa suit ce même principe lorsqu'il doit **poser un timbre** et lorsqu'il effectue une **action Carte postale** ou une **action Campement**.

POSER UN TIMBRE

Quand l'Automa joue une carte située à gauche de la reliure du carnet, il pose un timbre. Il cherche une case Timbre libre sur ses cartes postales qui correspond à la couleur de la carte Voyage, en choisissant une carte postale en fonction de ses priorités. **Si l'Automa n'a pas de case Timbre libre de la couleur correspondante, il effectue l'action de la carte.**

Exemple : L'Automa joue la première carte Voyage face visible, qui est jaune. Il place donc un timbre sur une case Timbre jaune d'une de ses cartes postales qui correspond à sa carte Itinéraire. Il possède des cartes postales des régions 8 et 12. Il n'y a pas de case jaune sur la carte postale 8, il place donc le timbre sur la carte postale 12.

EFFECTUER UNE ACTION

Quand l'Automa joue une carte située à droite de la reliure du carnet, il effectue une action. **Si l'Automa ne peut pas effectuer l'action, il pose un timbre avec cette carte.**

► **Action Déplacement** : L'Automa déplace son pion Vélo dans la région indiquée par la carte postale du dessus du paquet. L'Automa n'a pas besoin de se trouver dans une région adjacente lorsqu'il se déplace. **Si l'Automa est déjà dans cette région, il pose un timbre à la place.**

► **Action Carte postale** : L'Automa prend la carte postale disponible la plus à gauche en fonction de ses priorités. Si aucune carte postale ne correspond à celles de sa carte Itinéraire, il défausse les 3 cartes postales à droite du paquet et les remplace, puis il en prend une, toujours en respectant ses priorités. S'il n'y a toujours pas de carte postale correspondante qu'il peut prendre, il prend la carte postale du dessus du paquet (peu importe sa région). **Si l'Automa ne peut pas prendre de carte postale, il pose un timbre à la place.**

Remarque : L'Automa ne peut pas avoir plus d'une carte postale (envoyée ou non) d'une région appartenant à sa carte Itinéraire.

► **Action Campement** : L'Automa place un jeton Campement dans la région où il se trouve. Il choisit un emplacement libre qui correspond à une case sur ses cartes postales. Il choisit d'abord une carte postale en fonction de ses priorités, puis il cherche une case Souvenir libre de haut en bas. Il prend un jeton Souvenir de la réserve et le place sur cette case Souvenir. L'Automa obtient immédiatement l'effet associé. **Si l'Automa ne peut pas placer de campement, il pose un timbre à la place.**

Remarque : Si l'Automa obtient l'effet , il ne se déplace pas, mais gagne immédiatement 2 points à la place.

Si l'Automa ne peut pas poser un timbre ni effectuer une action, sa carte est considérée comme jouée et elle est défaussée.

ENVOYER UNE CARTE POSTALE

Dès que l'Automa pose le dernier timbre sur une carte postale, il l'envoie immédiatement, peu importe la région où se trouve son pion Vélo. Défaussez tous les jetons de la carte, puis retournez-la. L'Automa marque immédiatement les points de cette carte postale et prend la première carte Cadeau face visible.

Remarque : L'Automa ne joue pas les cartes Cadeau . S'il en reçoit, chacune lui rapporte 3 points à la fin de la partie.

Fin de la partie

Vous et l'Automa suivez toutes les mêmes règles que dans la section « Fin de la Partie » de la page 6 (à l'exception des cartes - voir la remarque ci-dessus). Celui qui a le plus de points remporte la partie !

Vous pouvez ajouter plusieurs Automas dans vos parties solo et même en inclure un ou plusieurs dans vos parties multijoueurs !

Effets



Effectuez une **action Déplacement** (voir p. 4).



Effectuez une **action Carte postale** (voir p. 4).



Effectuez une **action Campement** (voir p. 4).



Posez immédiatement un jeton Timbre de la réserve sur n'importe quelle case Timbre libre sur l'une de vos cartes postales.



Marquez X points immédiatement.



Vous pouvez jouer une carte Voyage supplémentaire durant votre tour.

Lorsque vous utilisez le côté B du plateau joueur, chaque fois que vous bénéficiez d'une ★, vous pouvez appliquer l'un des 3 effets suivants : **Déplacement** (vélo), **Carte postale** (carte postale), ou **Poser un timbre** (timbre).

Cartes Cadeau

Carte routière



Lorsque vous l'utilisez : Déplacez votre pion Vélo dans une région adjacente à celle où vous êtes situé. Ensuite, vous pouvez placer un jeton Campement sur un emplacement libre de la nouvelle région.

Collection de timbres



Lorsque vous l'utilisez : Posez immédiatement jusqu'à 2 jetons Timbre de la réserve sur n'importe quelles cases Timbre libres sur n'importe lesquelles de vos cartes postales.

Guide de randonnée



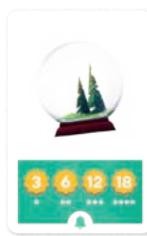
Lorsque vous l'utilisez : Consultez les 5 premières cartes postales du paquet; gardez-en 2 et défaussez les 3 autres.

Voiture



Lorsque vous l'utilisez : Effectuez jusqu'à 3 actions Déplacement supplémentaires durant votre tour.

Boule à neige



En fin de partie : Si vous avez **1/2/3/4** cartes Boule à neige, marquez **3/6/12/18** points.

Caravane



En fin de partie : Marquez 2 points par région dans laquelle vous avez au moins 2 campements.

Porte-clés



En fin de partie : Si vous avez **1/2/3/4/5/6** campements sur ce type d'emplacement, marquez **1/3/6/10/14/20** points.

Les cartes Cadeau avec le symbole ⚡ peuvent être utilisées à tout moment durant votre tour. Dès qu'une carte ⚡ est utilisée, défaussez-la.

Celles avec le symbole 🎙 servent à accumuler des points supplémentaires en fin de partie.

Credits

Auteurs : Éric Dubus & Simon Kayne

Directeur artistique : Quentin Saint-Georges

Designer graphique : Quentin Saint-Georges

Illustrateur : Crocotame

Éditeur : Jeux Synapses Games Inc.

Relecture : Robin Leplumey pour The Geeky Pen

Remerciements : Raphaël Alcantara, Jean François Belvoix, Stéphane Gérard, Olivier Melison, Georgina Parsons, Jonhatan Picard, Board Game Shot.

© 2025 Jeux Synapses Games Inc.
Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans l'autorisation écrite de :

Jeux Synapses Games Inc.
37 rue Claude, Pointe-des-Cascades,
QC J0P 1M0, Canada
www.jeuxsynapsesgames.com
 @jeuxsynapsesgames



Adresses sur quefaredemesdechets.fr

