

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de

Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Pour prendre une Route, vous devez défausser autant de cartes Transport que le nombre d'Espaces qui la composent et placer un de vos Taxis en plastique sur chacun de ces Espaces.

La plupart des Routes nécessitent une combinaison particulière de cartes. Par exemple, une Route bleue doit être prise en défaussant des cartes Transport bleues. Les Routes grises, quant à elles, peuvent être prises avec des cartes d'une couleur au choix.

Vous pouvez prendre une Route bleue de trois Espaces en défaussant l'une des combinaisons de cartes suivantes :



Vous pouvez prendre n'importe quelle Route du plateau, même si elle n'est pas reliée à une Route que vous avez prise précédemment. Par contre, vous ne pouvez prendre qu'une seule Route par tour.

Si vous n'avez plus assez de Taxis en plastique dans votre réserve pour en placer un sur chaque Espace d'une Route, vous ne pouvez pas prendre cette Route.

REPRENDRE DES CARTES DESTINATION

Les cartes Destination montrent deux Lieux du plateau et un nombre de points. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes Destination que vous pouvez conserver.

En fin de partie, vous marquerez les points de chaque carte Destination conservée pour laquelle vous aurez relié les deux Lieux par un Chemin Continu de Routes à votre couleur. Dans le cas contraire, vous perdrez les points en question.

Vous pouvez utiliser votre tour pour reprendre des cartes Destination. Pour ce faire, piochez deux cartes du dessus du paquet de cartes Destination. Vous devez garder au moins une de ces cartes, mais pouvez conserver les deux si vous voulez. Le cas échéant, remettez la carte que vous rejetez sous le paquet de cartes Destination. Il n'y a aucun moyen de se débarrasser d'une carte Destination conservée.

S'il n'y a qu'une carte dans le paquet, vous pouvez toujours choisir cette action du moment que vous conservez cette carte.

Les cartes Destination et leur statut (complétées ou non) sont une information cachée jusqu'au décompte final.

Vous avez apprécié votre visite de la Grosse Pomme ?

Connaissez-vous le Vieux Continent aussi bien que le Nouveau Monde ? Remontez le temps et traversez l'océan pour devenir un Baron du Rail et construire votre Empire ferroviaire d'Édimbourg à Constantinople.

LES AVENTURIERS DU RAIL EUROPE

Un plateau géant du réseau ferroviaire européen pour 2 à 5 joueurs à l'aube du XXe siècle.

WWW.TICKET2RIDEGAME.COM

FIN DE PARTIE ET DÉCOMPTE FINAL

Lorsqu'il reste deux Taxis en plastique ou moins dans la réserve d'un joueur à la fin de son tour, chaque joueur, en incluant celui-ci, joue encore un tour. À l'issue de ce dernier tour, la partie s'arrête et chacun compte ses points à l'aide du carnet de score :

- D'abord, chaque joueur marque les points des Routes prises pendant la partie conformément au barème imprimé sur le plateau.
- Chaque joueur révèle alors ses cartes Destination et ajoute (ou soustrait) la valeur de chacune d'entre elles à son score selon qu'il est possible de relier les Lieux par un Chemin Continu de Routes à sa couleur ou non.
- Enfin, chaque joueur marque un point pour chaque Attraction Touristique qui est connectée à au moins une des Routes qu'il a prises. 

Le joueur qui a le plus de points remporte la partie.

Si plusieurs joueurs sont à égalité, celui d'entre eux qui a complété le plus de cartes Destination l'emporte. Si l'égalité persiste, les joueurs concernés se partagent la victoire.

Credits

Auteur du jeu : Alan R. Moon

Illustrations : Julien Delval

Conception graphique : Cyrille Daujean

Alan et l'équipe DoW tiennent à remercier tous ceux qui ont aidé à la réalisation de ce jeu : Janet Moon, Bobby West, Martha Garcia Murillo & Ian MacInnes, Michelle & Scott Alden, Adrien Martinot & Lydie Tudal, Alicia Zaret & Jonathan Yost, Casey Johnson, Emilee Lawson Hatch & Ryan Hatch

© 2004-2018 Days of Wonder, Inc. Days of Wonder, the Days of Wonder logo, and Ticket to Ride are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.

Alan R. Moon

INTRODUCING FAMOUS ORIGINAL

New York City

WELCOME TO THE BIG APPLE!

DAYS OF WONDER

Visitez les plus impressionnants monuments new-yorkais, de Central Park à l'Empire State Building en passant par Times Square et Brooklyn!



- 1 plateau du réseau de transport new-yorkais
- 60 Taxis en plastique (15 par couleur)
- Quelques Taxis en plastique de remplacement
- 44 cartes Transport (8 cartes Taxi multicolores)



- et 6 cartes par couleur : bleu, vert, noir, rose, rouge et orange)
- 18 cartes Destination
- les présentes règles
- 1 carnet de score
- 1 crayon



DANS LA BOITE

Mise en place

- Placez le plateau au centre de la table. Chaque joueur prend les Taxis en plastique de la couleur de son choix.
- Mélangez les cartes Transport et distribuez-en deux à chaque joueur. Placez le reste des cartes Transport près du plateau, face cachée, puis retournez les cinq premières cartes et posez-les à côté du paquet, face visible. Si, ce faisant, au moins trois des cinq cartes visibles sont des cartes Taxi, défaussez immédiatement les cinq cartes et remplacez-les par cinq nouvelles.
- Mélangez les cartes Destination et distribuez-en deux à chaque joueur. Chaque joueur peut maintenant les regarder afin de décider lesquelles conserver. Il doit en garder au moins une, mais peut conserver les deux s'il le souhaite. Chaque carte rendue est mise sous le paquet des cartes Destination qui est ensuite placé face cachée à côté du plateau. Les joueurs gardent leurs destinations secrètes jusqu'à la fin du jeu.
- Vous êtes maintenant prêts à jouer.

BUT DU JEU

Le joueur qui marque le plus de points à la fin de la partie est déclaré vainqueur. On marque des points :

- ▶ en prenant une Route entre deux Lieux adjacents du plateau ;
- ▶ en reliant par un Chemin Continu de Routes à sa couleur les deux Lieux d'une carte Destination ;
- ▶ en visitant des Attractions Touristiques.

Des points sont retirés si les deux Lieux d'une carte Destination conservée par un joueur ne sont pas reliés en continu à la fin du jeu.

TOUR DE JEU

Le plus jeune joueur commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour, le joueur actif doit effectuer une et une seule des trois actions suivantes : prendre des cartes Transport, prendre possession d'une Route, reprendre des cartes Destination.

PRENDRE DES CARTES TRANSPORT

Les cartes Transport correspondent aux couleurs des Routes sur le plateau (bleu, vert, noir, rose, rouge, orange) à l'exception des cartes Taxi qui sont multicolores et, comme des cartes joker, peuvent remplacer n'importe quelle couleur lors de la prise de possession d'une Route. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes Transport que vous pouvez avoir en main.



Cette action vous permet de prendre deux cartes Transport. Vous pouvez prendre la carte du dessus du paquet (pioche à l'aveugle) ou une des cinq cartes visibles. Dans ce cas, remplacez immédiatement la carte prise par la première du paquet.

À titre d'exception, si vous prenez une carte Taxi face visible en tant que première carte, vous ne pouvez pas prendre d'autre carte à ce tour. Vous ne pouvez pas non plus prendre une carte Taxi visible en tant que deuxième carte.

À tout moment, si trois des cinq cartes visibles sont des cartes Taxi, défaussez immédiatement les cinq cartes et remplacez-les par cinq nouvelles.

Quand la pioche de cartes est épuisée, les cartes défaussées sont soigneusement mélangées pour reconstituer une pioche.

PRENDRE POSSESSION D'UNE ROUTE

Une Route est un ensemble d'Espaces de même couleur qui relie deux Lieux adjacents du plateau.

Certains Lieux sont connectés par des Routes Doubles (deux Routes de la même longueur qui relient les mêmes Lieux). Un même joueur ne peut pas prendre possession des deux Routes d'une Route Double.

Note : dans une partie à deux joueurs, quand une des Routes d'une Route Double est prise, l'autre est fermée et ne peut pas être prise par l'autre joueur.

