

Contenu de la boîte :

- 1 plateau de jeu • 60 cartes de rails • 69 wagons • 8 pions de décompte • 32 actions • 1 tableau d'actions • 1 règle du jeu Cable Car • 1 règle du jeu extension

Un jeu de Dirk Henn pour 2 à 6 personnes à partir de 8 ans

SAN FRANCISCO CABLE CAR

But du jeu: en ce début de 20e siècle, une activité fébrile règne dans les rues de San Francisco. Les Cable Cars sillonnent la ville. Chaque joueur joue le rôle d'une compagnie de Cable Car et étend au fil du jeu ses lignes de Cable Car. Pour chaque ligne ralliant une gare d'arrivée, il reçoit des points de victoire. Qui parviendra, à la fin du jeu, à obtenir le plus de succès avec sa ligne de Cable Car ?

Mise en place et préparation

Plateau de jeu – représentant :

- 60 cases carrées sur lesquelles les cartes de rails sont posées
- 32 stations de Cable Car numérotées autour du plateau
- 1 « Powerstation » au milieu
- 1 piste de score sur le bord du plateau de jeu

Le plateau de jeu est placé au milieu de la table.

61 wagons – Dans les 6 couleurs de jeu jaune, bleu, orange, vert, mauve et noir.



Chaque joueur reçoit les wagons d'une couleur et les répartit selon le tableau (voir en bas et à droite) sur le plateau de jeu. Les nombres indiquent sur quelles cases les joueurs doivent poser leurs wagons, ceux-ci étant toujours posés sur le rail droit (donc le butoir) des cases de station, où ils restent pendant tout le jeu. Le rail gauche (la gare) n'est affecté à aucun joueur. Les wagons en trop sont remis dans la boîte.

... 2 joueurs (chacun 16 wagons)

Jaune	Bleu
toutes les stations impaires 1, 3, 5, ..., 31	toutes les stations paires 2, 4, 6, ..., 32

... 3 joueurs (chacun 10 wagons)

Jaune	Bleu	Orange
1	20	2
4	23	7
6	25	9
11	28	12
15	31	14
2	19	3
5	22	5
8	27	8
10	29	10
13	32	13

6 pions de décompte – Un pion de chacune des 6 couleurs de jeu pour marquer les points de victoire.



Chaque joueur reçoit le pion de décompte de sa couleur et le pose sur la case « 0 » de la piste de score.

60 cartes de rails

Les cartes de rails sont mélangées et posées faces cachées à côté du plateau de jeu.

Chaque joueur prend en main une carte de rails face cachée et la regarde.



Répartition des wagons à ...

... 4 joueurs (chacun 8 wagons)

Jaune	Bleu	Orange	Vert
4	23	3	24
7	27	8	28
11	32	12	31
16		15	
20		19	
1	21	2	22
6	25	5	26
10	30	9	29
13		14	
18		17	

... 5 joueurs (chacun 6 wagons)

Jaune	Bleu	Orange	Vert	Mauve
1	6	3	2	4
5	12	7	9	8
10	18	15	13	11
14	23	19	21	20
22	27	25	26	24
28	32	29	30	31

... 6 joueurs (chacun 5 wagons)

Jaune	Bleu	Orange	Vert	Mauve	Noir
1	2	4	6	3	7
5	11	8	15	9	12
10	18	14	20	13	22
19	25	21	24	23	28
27	29	26	31	30	32

Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune commence, suivi des autres dans le sens des aiguilles d'une montre. Il exécute le coup suivant :

■ Poser les cartes de rails

Le joueur dont c'est le tour pose la carte de rails qu'il tient en main sur le plateau de jeu. S'il ne souhaite pas poser cette carte, il a le droit, tant qu'il y en a encore, de tirer une nouvelle carte de la pioche face cachée. Mais il **doit** cependant alors poser celle-ci. Il garde l'autre carte en main.

Une fois la carte posée, le joueur prend en main une nouvelle carte de rails de la pioche, s'il n'en possède plus d'autre et qu'il reste encore des cartes.

Les joueurs dont toutes les lignes ont déjà rallié une station d'arrivée continuent eux aussi à poser des cartes.

Remarque : les cartes de rails ont été ainsi conçues qu'à la fin du jeu, chaque ligne rallie une station quelconque. Il peut se produire à cette occasion que des boucles qui ne sont raccordées à aucune station soient construites. Ces boucles n'ont aucune importance pour le jeu.

Règles de pose des cartes

- Chaque carte doit être posée sur une case **libre**. La carte **doit** à cette occasion **toucher** au moins une carte de rails déjà posée sur le plateau de jeu (arête contre arête) ou être placée sur l'une des cases en bord de plateau.
- Les cartes de rails doivent être toutes **orientées dans la même direction**, c.-à-d. que tous les toits des maisons doivent montrer dans le même sens que la Powerstation.
- On n'a **pas** le droit de poser une carte de telle manière qu'une ligne de Cable Car mène d'une station à une autre par 1 seule carte. Seule exception : la carte ne peut plus être placée autrement.
- Les cartes de rails peuvent être posées contre **toutes les lignes**.



Exemple : le joueur jaune obtient 3 points, car sa ligne passe deux fois par une carte.

Le joueur orange obtient 2 points.

Le joueur vert obtient 10 points. La ligne ne compte certes que 5 cartes, mais se termine au centre.



Les cartes de rails doivent être posées arête contre arête sur une case libre.



Tous les toits des maisons doivent montrer dans le même sens.



Une ligne de Cable Car ne peut pas passer par une seule carte et s'arrêter là.

Décompte et fin du jeu

Chaque ligne de Cable Car est immédiatement décomptée dès qu'elle rallie une station d'arrivée.

Chaque carte de rails par laquelle passe la ligne rapporte 1 point de victoire au joueur correspondant. Si la ligne passe **plusieurs fois** sur la même carte, les points sont également **multipliés** en conséquence. Si la ligne se termine à la « Powerstation » au centre, les points pour cette ligne **comptent double**.

Les points sont reportés avec le pion de décompte sur la piste de score au bord du plateau.

Le wagon est tourné à 90°, indiquant que cette ligne a été décomptée.

Remarque : si une ligne se termine à la Powerstation au centre, les rails imprimés vers la Powerstation ne comptent pas. Seules les cartes de rails posées sont intégrées au décompte.

Le jeu est terminé lorsque toutes les lignes ont été décomptées et que toutes les cartes ont été posées. Le vainqueur est celui qui a pu remporter le plus de points de victoire.

Variantes

- Si l'on souhaite avoir plus de possibilités de poser les cartes de rails, on peut renoncer à orienter les cartes selon les toits des maisons.
- On peut également convenir de tenir 2 ou 3 cartes en main au lieu de 1. Le choix est ainsi plus grand et le jeu peut durer plus longtemps.