

Vous pouvez prendre cette Route blanche de deux Espaces de long en défaussant l'une des combinaisons de cartes suivantes (Souvenez-vous de garder devant vous une carte blanche pour réaliser un drapeau français).

A



B



C



Réaliser des drapeaux français

Célébrez le 14 juillet en construisant des drapeaux français pendant la partie ! À chaque fois que vous prenez une Route bleue, blanche ou rouge, vous pouvez conserver face visible devant vous une des cartes Transport que vous avez jouées, à condition :

- qu'il ne s'agisse pas d'une carte Autobus multicolore,
- qu'il n'y ait pas déjà une carte de cette couleur devant vous.

Défaussez les autres cartes normalement.

Si, à la fin de votre tour, vous avez devant vous une carte bleue, une carte blanche et une carte rouge, vous avez créé un drapeau français : Feu d'artifice ! Marquez 4 points, puis défaussez ces 3 cartes. Vous pouvez commencer un autre drapeau dès le tour suivant.



Routes Doubles

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

Note : dans une partie à deux joueurs, quand un des chemins d'une Route Double est pris, l'autre est fermé et ne peut pas être pris par l'autre joueur.

Reprendre des cartes Destination



Les cartes Destination montrent deux Lieux du plateau et un nombre de points. En fin de partie, vous marquez les points de chaque carte Destination conservée que vous avez complétée ou perdez les points des cartes conservées non complétées. Pour compléter une carte Destination vous devez relier les deux Lieux qui y figurent par un Chemin Continu de Routes à votre couleur. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes Destination que vous pouvez conserver.

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 plus qu'une seule 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.

Fin de Partie et décompte final

Lorsqu'il reste deux autobus 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, le jeu s'arrête et chacun calcule son score final :

- Les joueurs devraient déjà avoir calculé les points gagnés en cours de partie lors de leurs prises de Routes et leurs constructions de drapeaux français.
- Chaque joueur révèle ensuite ses cartes Destination et ajoute (ou soustrait) la valeur de chacune d'entre elles à son score selon qu'elles sont complétées ou non.

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.

Vous avez aimé explorer Paris ?

Bâtissez votre empire d'Édimbourg à Constantinople et devenez un Baron du Rail avec :

LES AVENTURIERS DU RAIL EUROPE

www.ticket2ridegame.com/



CRÉDITS

Auteur du jeu : Alan R. Moon

Illustrations : Julien Delval

Conception graphique : Cyrille Daujean

Production et sculpture : Adrien Martinot

Traduction : Franck Lefebvre

Alan et l'équipe DoW tiennent à remercier tous ceux qui ont aidé à la réalisation de ce jeu : Ewan Martinot-Tudal, Emi Martinot-Tudal, Lydie Tudal, Janet Moon, Ann & Tom Cortazzo, Stuart Hatch, Lee Hatch, Emilee Lawson-Hatch, Ryan Hatch.

© 2004-2024 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.



DAYS OF WONDER

Transportez-vous dans le Paris glamour des Années folles. Montez à bord d'un autobus à plate-forme, descendez l'avenue des Champs-Élysées, admirez la tour Eiffel et terminez votre journée en profitant d'un pittoresque coucher de soleil depuis une terrasse de Montmartre.

MISE EN PLACE

Placez le plateau au centre de la table. Chaque joueur prend les autobus en plastique de la couleur de son choix et le Marqueur de score de la couleur correspondante. Ce Marqueur est placé sur l'emplacement 0 de la piste de score **1**.

Mélanges les cartes Transport et donnez-en deux à chaque joueur **2**. 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 **3**. Si, ce faisant, au moins trois des cinq cartes visibles sont des cartes Autobus multicolores, défaussez immédiatement les cinq cartes et remplacez-les par cinq nouvelles.

Mélanges les cartes Destination et donnez-en deux à chaque joueur **4**. 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 placée face cachée à côté du plateau **5**. Les joueurs gardent leurs destinations secrètes jusqu'à la fin du jeu.

Déterminez le premier joueur au hasard par une méthode de votre choix. La partie se déroulera dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par ce joueur.

Vous êtes maintenant prêts à jouer.



DANS LA BOÎTE

- ◆ 1 plateau du réseau de transport de Paris
- ◆ 60 autobus en plastique (15 par couleur)
- ◆ Quelques autobus de remplacement
- ◆ 4 Marqueurs de score
- ◆ 46 cartes Transport (8 cartes Autobus multicolores, 8 cartes blanches et 6 cartes par couleur : bleu, rouge, jaune, vert et violet)



- ◆ 20 cartes Destination
- ◆ Les présentes règles

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 collectionnant puis en défaussant des cartes qui forment un drapeau français.

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 premier 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 une Route, reprendre des cartes Destination.

Prendre des cartes Transport

Les cartes Transport correspondent aux couleurs des Routes sur le plateau (bleu, blanc, rouge, jaune, violet, vert) à l'exception des cartes Autobus qui sont multicolores et, comme des cartes joker, peuvent remplacer n'importe quelle couleur lors de la prise 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 Autobus 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 Autobus visible en tant que deuxième carte.

À tout moment, si trois des cinq cartes visibles sont des cartes Autobus, 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 une Route

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



Pour prendre une Route, vous devez défausser autant de cartes Transport que le nombre d'Espaces qui la composent et placer un de vos autobus en plastique sur chacun de ces Espaces. Toutes les Routes nécessitent une combinaison particulière de cartes. Par exemple, une Route jaune doit être prise en défaussant des cartes Transport jaunes.

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 d'autobus en plastique dans votre réserve pour en placer un sur chaque Espace d'une Route, vous ne pouvez pas prendre cette Route.

Quand vous prenez une Route, avancez immédiatement votre Marqueur de score d'un nombre de cases correspondant au barème imprimé sur le plateau.