Deluxe BigBox

Un jeu de Dirk Henn, pour 1 à 6 joueurs, à partir de 14 ans.

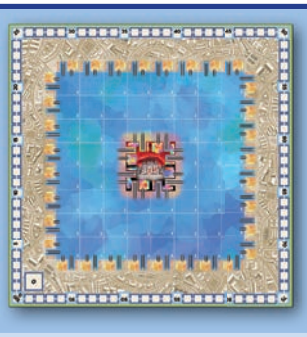
Les règles et le matériel pour les **6 nouveaux modules d'extension Ville**, à savoir Paris, Stockholm, Londres, New-York, St Petersburg et Berlin sont détaillées à partir de la **page 10** de ce livret.

But du jeu

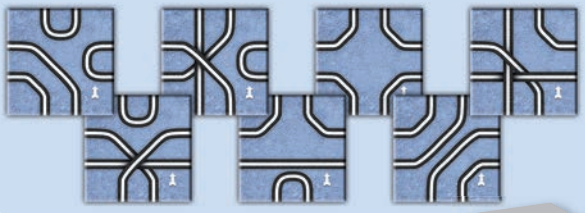
Vous possédez chacun plusieurs lignes de métro de votre couleur. Vous allez devoir tenter de créer la ligne la plus longue du plateau de jeu. Plus votre ligne de métro est grande et plus elle vous rapporte de points. En effet, vous gagnez des points pour chaque ligne de métro de votre couleur en fonction de sa taille. En fin de partie, le joueur avec le plus de points est déclaré vainqueur.

Matériel du jeu de base

- **1 plateau de jeu**



- **60 tuiles Rails**

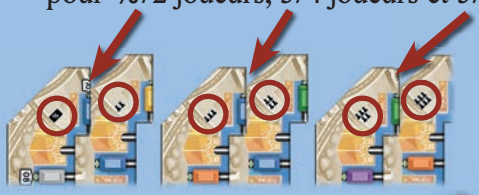


verso

- **32 wagons**

- **6 marqueurs de score**

- **3 cadres recto-verso** *(chacun composé de 4 morceaux)* pour %/2 joueurs, 3/4 joueurs et 5/6 joueurs



- **1 tour Métro** *(composée de 5 éléments)*

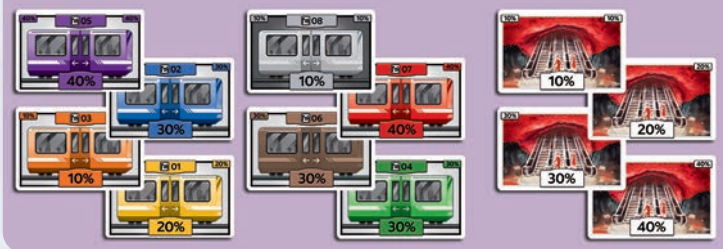
Module d'extension 1 - Les sociétés anonymes

- **8 marqueurs de score pour les sociétés anonymes**

- **1 plateau Actions**

- **32 cartes Action**

verso



Module d'extension 2 - Les gares centrales

- **8 tuiles Gare centrale**

Module d'extension 3 - Les rails centraux

- **8 tuiles Rails centraux**

verso

Module d'extension 4 - La partie solo

- **8 cartes Action 10%** *(de l'extension 1)*
- **8 marqueurs de score** *(de l'extension 1)*

Mise en place

1) Placez le plateau au centre de la zone de jeu.

Ce dernier est composé de:

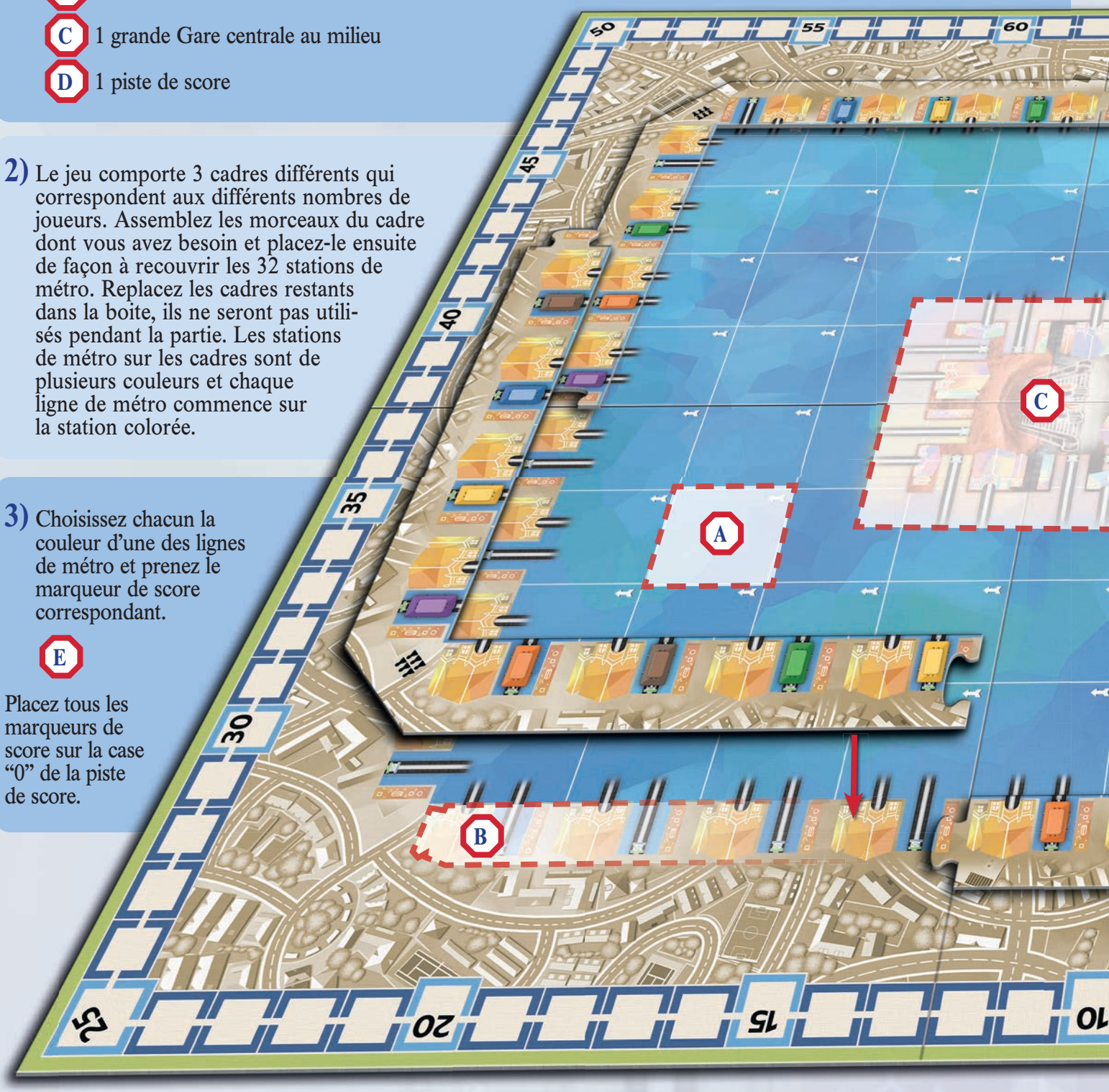
- **A** 60 cases carrées sur lesquelles seront placées les tuiles Rails
- **B** 32 stations de Métro
- **C** 1 grande Gare centrale au milieu
- **D** 1 piste de score

2) Le jeu comporte 3 cadres différents qui correspondent aux différents nombres de joueurs. Assemblez les morceaux du cadre dont vous avez besoin et placez-le ensuite de façon à recouvrir les 32 stations de métro. Replacez les cadres restants dans la boite, ils ne seront pas utilisés pendant la partie. Les stations de métro sur les cadres sont de plusieurs couleurs et chaque ligne de métro commence sur la station colorée.

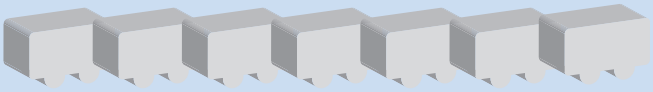
3) Choisissez chacun la couleur d'une des lignes de métro et prenez le marqueur de score correspondant.

E

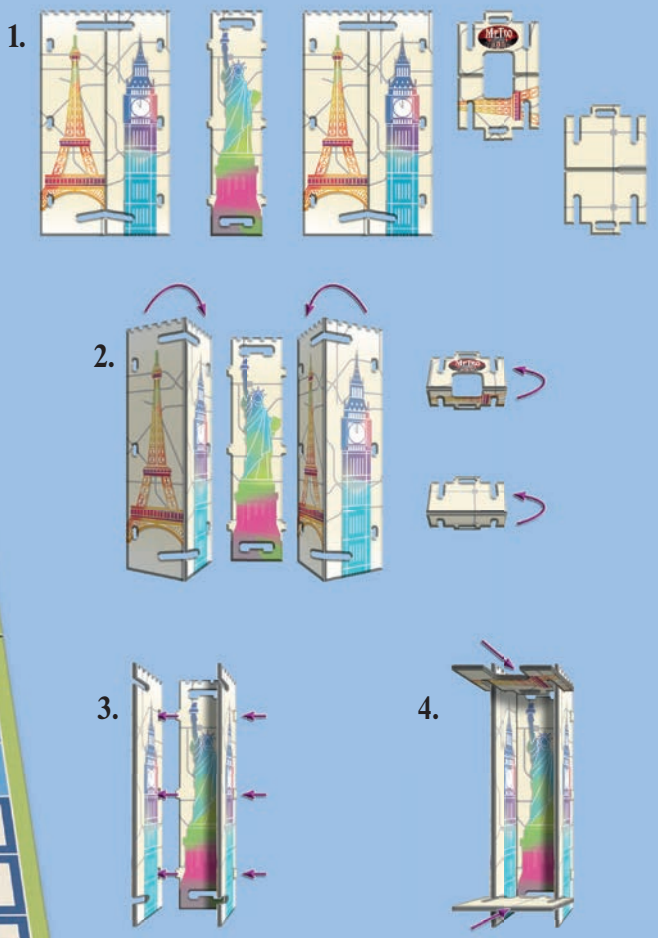
Placez tous les marqueurs de score sur la case "0" de la piste de score.



4) Placez les 32 wagons à portée de main près du plateau de jeu.



5) Avant votre première partie, vous devez assembler la Tour Métro. Placez-la ensuite à coté du plateau de jeu, à portée de main de tous les joueurs. Vous pouvez trouver des instructions détaillées au dos du grand supplément.



6) Mélangez les tuiles Rails et placez-les face cachée dans la Tour Métro. Piochez chacun la première tuile de la tour de façon à obtenir votre tuile de départ et regardez-la sans la montrer aux autres joueurs.

Déroulement de la partie

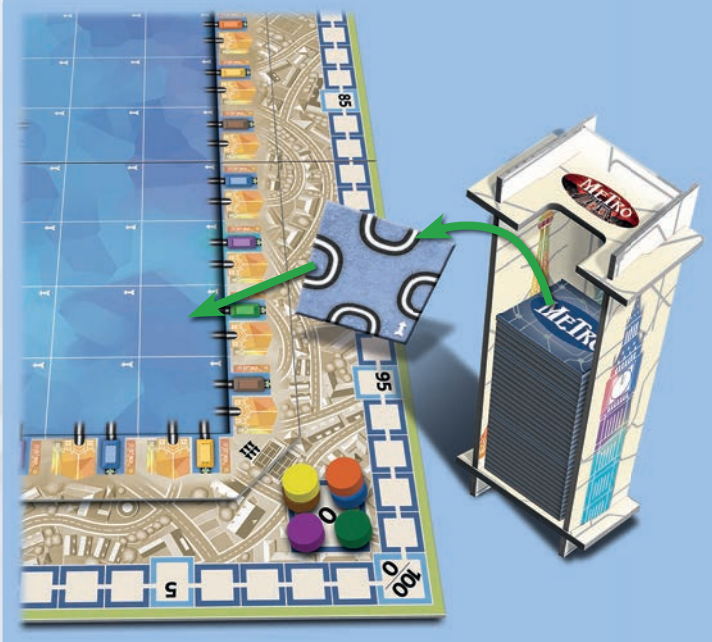
Le plus jeune joueur commence et les autres suivent ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Placer une tuile Rails

Lors de votre tour, placez la tuile Rails que vous avez en main sur le plateau de jeu. Si vous ne souhaitez pas placer cette tuile, vous pouvez en piocher une nouvelle dans la tour *(s'il y en a encore)*. Dans ce cas, vous devez placer la tuile que vous venez de piocher et garder l'autre tuile en main.

Après avoir placé la tuile de votre main, piochez-en une nouvelle dans la tour *(s'il en reste et si vous n'avez plus de tuile en main)*.

Note: *Les tuiles Rails ont été créées de façon à ce que chaque ligne soit connectée à une gare à la fin du jeu. Il peut cependant arriver parfois que des boucles se forment et ne soient connectées à aucune gare. De telles boucles ne rapportent rien pendant la partie.*



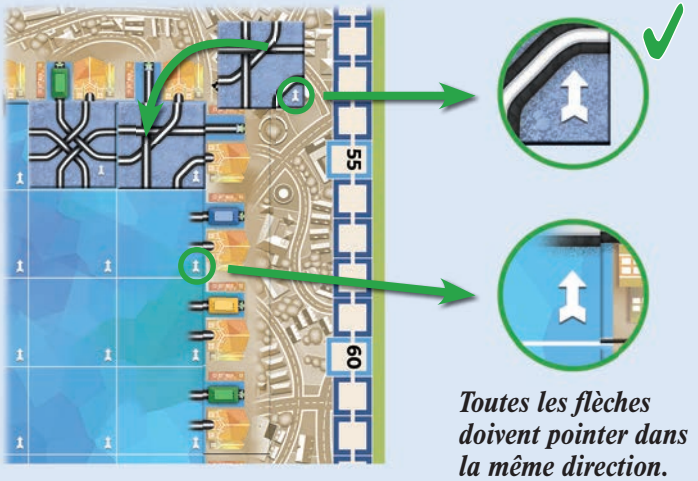
Exemple: Uwe ne veut pas placer la tuile Rails de sa main pour l'instant. Il en pioche une autre dans la tour et doit maintenant placer cette tuile sur le plateau. Au tour suivant, il pourra de nouveau décider soit de placer la tuile qu'il a en main, soit d'en piocher une nouvelle dans la tour (s'il en reste).

Règles de placement des tuiles Rails

- Lorsque vous placez une tuile, elle peut se connecter à n'importe quelle ligne de métro.
- Vous devez toujours poser la tuile sur une case vide. Vous devez la placer adjacente *(bord contre bord)* à au moins une autre tuile déjà en jeu ou à une case située au bord du plateau de jeu.
- Toutes les tuiles doivent avoir la même orientation, c'est à dire que toutes les flèches représentées sur les tuiles doivent pointer dans la même direction que celles du plateau de jeu.
- Une tuile ne doit pas être placée de façon à ce qu'une ligne de métro connecte sa gare de départ et sa gare d'arrivée en ne passant que par une seule tuile.

Exception: *Vous pouvez déroger à cette règle s'il n'y a pas d'autre endroit où placer votre tuile.*

Note: *Si vous avez réussi à connecter toutes vos lignes à une gare, vous continuez quand même à placer des tuiles Rails.*



Toutes les flèches doivent pointer dans la même direction.

Une ligne de métro ne peut pas être composée d'une seule tulie.

Points des lignes de métro

Des points sont attribués dès qu'une ligne de métro a été connectée à une gare d'arrivée. Le joueur qui possède la gare de départ de cette ligne gagne alors des points de victoire, et ce même si ce n'est pas lui qui a terminé la ligne en question.

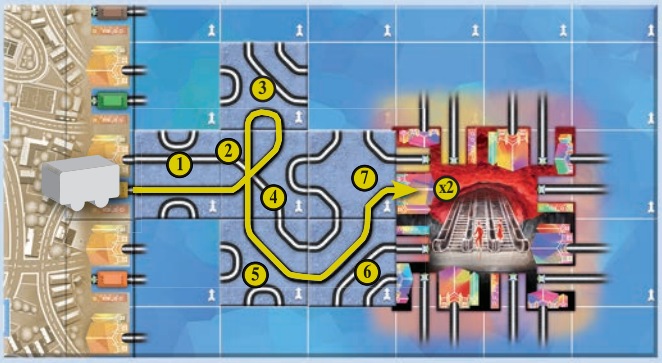
Vous gagnez immédiatement 1 point de victoire pour chaque tuile par laquelle passe votre ligne de métro. Si la même tuile est traversée plus d'une fois par votre ligne, vous gagnez un point de victoire à chaque passage.

Si votre ligne se termine sur la Gare Centrale située au milieu du plateau, vos points de victoire sont **doublés** pour cette ligne.

Les points de victoire de tous les joueurs sont comptabilisés sur la piste de score grâce aux marqueurs de score. Placez ensuite un des wagons de la réserve sur la station de départ de la ligne, ce qui indique qu'elle a déjà été évaluée.

Notes:

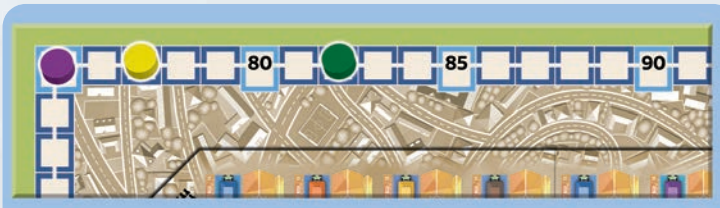
- *Vous pouvez évaluer une ligne de métro à tout moment dans le cas où vous auriez oublié de le faire avant.*
- *Les rails présents sur la Gare Centrale ne rapportent pas de points de victoire quand vous connectez une ligne dessus. Seules les tuiles que vous posez sur le plateau de jeu rapportent des points.*



Exemple: A la fin du tour de Russell, la ligne jaune de Nina est connectée à une gare d'arrivée. Cette ligne passe par 6 tuiles Rails (une tuile est traversée deux fois). De plus, la gare d'arrivée est la Gare Centrale. Nina gagne donc 14 points de victoire (7 pour les tuiles Rails et ×2 pour la Gare Centrale). Elle prend ensuite un wagon de la réserve et le place sur la gare de départ de la ligne tout juste évaluée.

Fin de partie

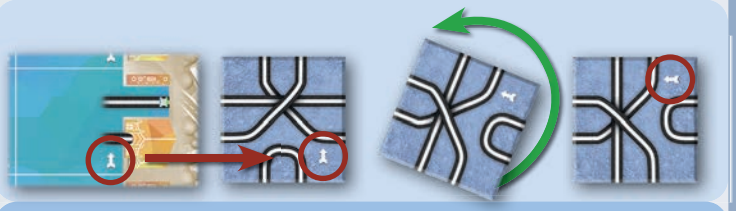
La partie se termine dès que toutes les lignes ont été évaluées et que toutes les tuiles Rails ont été placées. Le joueur qui a le plus de points de victoire est alors déclaré vainqueur.



Exemple: Ulrich (vert) a remporté la partie avec 82 points de victoire.

Variantes

- Afin d'avoir plus de choix au moment du placement des tuiles Rails, vous pouvez vous mettre d'accord pour abandonner la règle d'orientation des tuiles. Si vous choisissez d'utiliser cette variante, la direction dans laquelle pointe la flèche n'a plus d'importance.



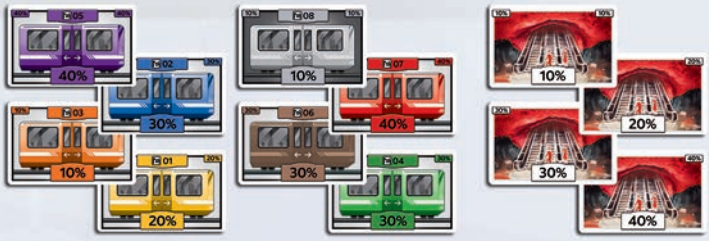
- Afin d'avoir plus de choix au moment du placement des tuiles Rails, vous pouvez vous mettre d'accord pour avoir 2 ou 3 tuiles Rails en main à la place d'une seule. Si vous utilisez cette variante, la partie sera plus longue.

Module d'extension 1 - Les sociétés anonymes

Vous pouvez combiner ce module avec le Module d'extension 2 - Les gares centrales ou avec le Module d'extension 3 - Les rails centraux ainsi qu'avec n'importe quel module Ville.

But du jeu

Lorsque vous jouez avec cette extension, vous ne possédez aucune des lignes de métro, elles appartiennent à des sociétés anonymes Vous pouvez acquérir des actions dans ces sociétés et votre but est de posséder le plus d'actions possibles dans les sociétés les plus importantes à la fin de la partie. Les 8 sociétés anonymes sont toujours utilisées, quel que soit le nombre de joueurs. Vous pouvez récupérer des actions en utilisant les points de vos lignes de métro et ainsi gagner des points de victoire en fin de partie.

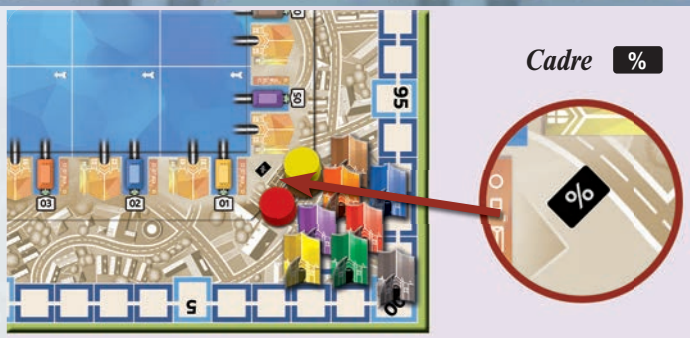


Cartes Action avec des valeurs allant de 10% à 40%

Verso

Mise en place

- Utiliser le cadre % lors de la mise en place. Assemblez ce dernier et placez-le de la même façon que pour le jeu de base.
- Placez les 8 marqueurs de score sur la case 0 de la piste de score. Ils indiquent les points de profit des différentes sociétés. Placez également vos marqueurs de score sur la case 0 de la piste de score afin de noter vos points de victoire, comme dans le jeu de base.
- Placez le plateau Actions près du plateau de jeu.
- Triez les cartes Action en fonction de leurs pourcentages (10% - 40%). Mélangez ensuite chaque pile séparément et placez-les face cachée sur les cases correspondantes du plateau Actions. Distribuez une carte de chaque pile à tous les joueurs, face cachée. Révélez ensuite la première carte de chaque pile et placez-la face visible sur la case située à côté de la pile correspondante.



Plateau Actions avec les cartes Action triées par pourcentages 10% - 40%

4 cartes Action en main

Déroulement de la partie

A votre tour, vous avez maintenant le choix entre deux actions:

- **Placer une tuile Rails** *(voir jeu de base)*

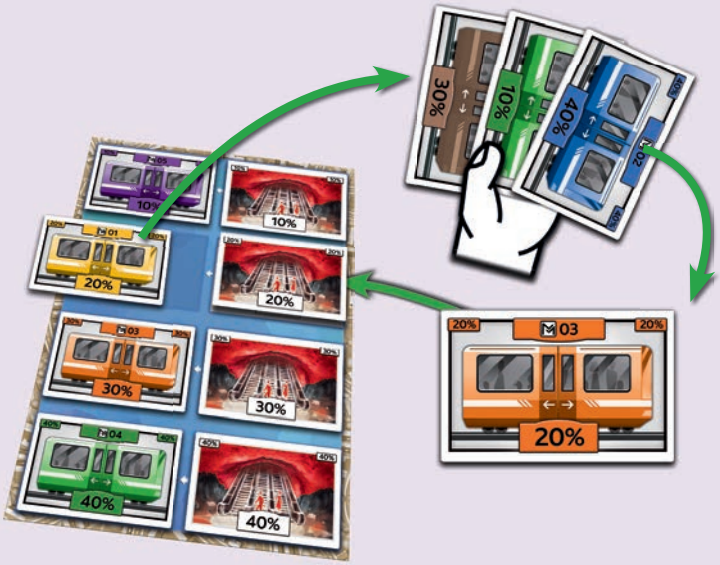
ou

- **Échanger une carte Action**

Action: Échanger une carte Action

Placez une de vos cartes Action, face cachée, en dessous de la pile avec le pourcentage correspondant à votre carte. Vous pouvez ensuite soit prendre la carte Action face visible, soit prendre la première carte de la même pile. Si vous choisissez de prendre la carte Action visible, révélez ensuite la première carte de la pile correspondante et placez-la face visible, sur l'emplacement que vous venez de libérer.

Important: Vous ne pouvez échanger des cartes Actions que tant que le premier marqueur de score d'une société n'a pas atteint 25 points sur la piste de score.



Exemple: Nina veut la carte Action jaune de 20%, placée face visible sur le plateau Actions. Elle place sa carte Action orange de 20% en dessous de la pile de cartes Action de 20% et prend la carte Action jaune de 20%. Elle révèle ensuite la première carte de la pile afin de remplacer la carte qu'elle vient de prendre.

Points des lignes de métro

Le décompte des points est le même que dans le jeu de base à la différence que les points sont maintenant considérés comme des points de profit pour les différentes sociétés au lieu de points de victoire pour les joueurs. Avancez le marqueur de score correspondant à la couleur de la société concernée après chaque évaluation d'une ligne de métro.

Fin de partie et Décompte final

Une fois que toutes les tuiles Rails ont été posées et que les points de toutes les sociétés ont été comptés, un décompte final des points a lieu. Pour commencer, vous devez déterminer la valeur de chaque société en fonction de ses points de profit. La valeur des différentes sociétés détermine combien de points de victoire *(PV)* vous gagnez pour les cartes Action que vous possédez.

Avancez votre marqueur en conséquence sur la piste de score.

Valeurs des sociétés anonymes:

La société *(ou les sociétés)* avec le plus de points de profit a une valeur de 8, celle *(ou celles)* avec le moins de points de profit a une valeur de 1. Ce décompte est détaillé dans le tableau ci-dessous:

Société	Position 1	Position 2	Position 3	Position 4
Valeur pour chaque action de 10%	8	7	6	5
Société	Position 5	Position 6	Position 7	Position 8
Valeur pour chaque action de 10%	4	3	2	1

Si deux sociétés ou plus ont le même nombre de points de profit, elles sont toutes à la même position et font gagner les mêmes points de victoire. Les positions/ points de victoire des places suivantes ne sont pas attribués *(voir exemple)*.

Valeur des actions

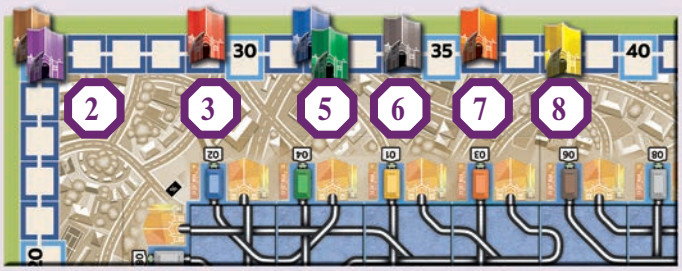
Si vous possédez des actions dans une des sociétés, vous gagnez les points de victoire suivants:

Si vous possédez 10% d'actions, vous gagnez autant de PV que la valeur de la société concernée. Si vous possédez 20% d'actions, vous gagnez deux fois cette valeur en PV, etc. De cette façon, si vous possédez à la fois la carte 30% et la carte 40% d'une société, vous gagnez la valeur de cette société x 7.

Points bonus pour la majorité des actions:

Si vous possédez le pourcentage majoritaire des actions d'une société vous gagnez des points bonus. Divisez les points de profit de la société concernée par 10, arrondi à l'inférieur. En cas d'égalité pour le pourcentage majoritaire, tous les joueurs à égalité gagnent les points bonus.

Le joueur avec le plus de PV à l'issu de ce décompte est déclaré vainqueur!



Exemple: La société jaune est en 1ère position avec 38 points de profit et a ainsi une valeur de «8». La société suivante est la orange en 2ème position avec 36 points de profit (valeur de «7») puis la grise en 3ème position avec 34 points de profit (valeur de «6»). Les sociétés vertes et bleues partagent la 4ème position avec 32 points de profit et ont toutes les deux une valeur de «5». La position 5 et la valeur «4» ne sont donc pas attribuées. Avec 29 points de profit, la société rouge est en 6ème position avec une valeur de «3». Pour finir, deux sociétés sont de nouveau à égalité. Les sociétés marron et violettes obtiennent donc la valeur «2» pour la 7ème position. Il n'y a pas de 8ème position et de valeur «1».

Exemple: Nina possède les cartes Action 40% et 20% de la société jaune (ayant une valeur de «8»), la carte Action 30% de la société verte (ayant une valeur de «5») et la carte Action 10% de la société bleue (ayant également une valeur de «5»). Elle gagne donc 4 x 8 + 2 x 8 = 48 PV pour ses actions jaunes, 3 x 5 = 15 PV pour ses actions vertes et 1 x 5 = 5 PV pour ses actions bleues. Elle obtient donc un total de 48 + 15 + 5 = 68 PV pour ses actions et avance son marqueur en conséquence sur la piste de score.

Alex *Uwe* *Nina*

Exemple: Alex et Uwe ont tous les deux des actions de la société orange. Alex possède la carte Action 40% et Uwe a les cartes Action 30% et 10%. Ils possèdent donc chacun 40% de la société. Les 36 point de profit de la société orange sont divisés par 10, arrondi à l'inférieur et les deux joueurs gagnent donc 3 PV.

Nina possède la majorité des actions de la société jaune avec ses cartes Action 40% et 20%. Cette société a 38 points de profit, Nina gagne donc 38/10 = 3PV (arrondi à l'inférieur).

Module d'extension 2 - Les gares centrales

Vous pouvez combiner ce module avec le Module d'extension 1 - Les sociétés anonymes ainsi qu'avec n'importe quel module Ville.

Mise en place

Prenez chacun la tuile Gare centrale de votre couleur et placez-la devant vous. Replacez le reste des tuiles Gare Centrale dans la boite de jeu.

Déroulement de la partie

A votre tour, vous pouvez placer votre tuile Gare Centrale sur n'importe lequel des 8 emplacements inoccupés de la Gare Centrale, au milieu du plateau de jeu au lieu de placer une tuile Rails. Vous pouvez commencer une nouvelle ligne de métro à partir de cette tuile. Cette nouvelle ligne sera évaluée comme vos autres lignes de métro classiques.

- Cette ligne de métro doit traverser plus d'une tuile avant de se connecter avec une gare d'arrivée.
- Vous ne doublez pas vos points de victoire pour les lignes de métro qui partent du milieu du plateau.

Exemple: Ulrich est le joueur vert et possède donc les lignes de métro vertes. Lors de son tour, il décide de placer sa tuile Gare centrale verte sur un des emplacements inoccupé au milieu du plateau de jeu au lieu de poser une tuile Rails. Il a maintenant la possibilité de terminer une ligne de métro verte supplémentaire.

Partie avec le module d'extension 1 - Les sociétés anonymes:

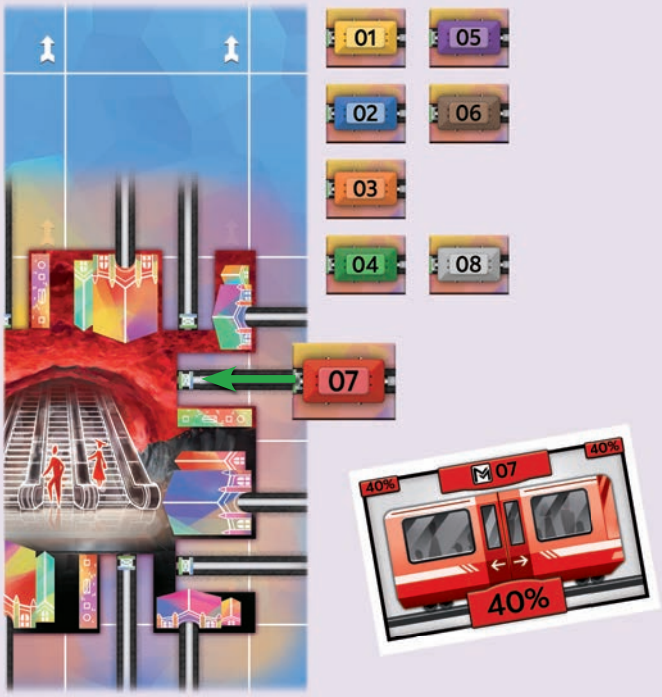
Mise en place

Placez les 8 tuiles Gare centrale près du plateau de jeu.

Déroulement de la partie

A votre tour, au lieu de placer une tuile Rails, vous avez le droit de placer une des tuiles Gare Centrale disponibles sur n'importe quel emplacement inoccupé de la Gare Centrale au milieu du plateau de jeu. Vous devez montrer une de vos cartes Action de la société concernée et la placer face visible devant vous pour pouvoir effectuer cette action. Vous ne pouvez ensuite plus échanger cette carte Action. La société concernée obtient ainsi une ligne de métro supplémentaire.

Important: Vous ne pouvez pas placer une tuile Rails directement à côté d'une tuile Gare centrale au milieu du plateau de jeu. Vous ne pouvez atteindre ces tuiles qu'en construisant une ligne de métro qui y mène.



Exemple: Alex possède plusieurs actions de la société rouge. Lors de son tour, il décide de placer la tuile Gare centrale rouge sur un des emplacements inoccupés au milieu du plateau de jeu au lieu de poser une tuile Rails ou d'échanger une carte Action. Il place ensuite une de ses cartes Action rouge devant lui. La société rouge a maintenant la possibilité de gagner plus de points de profit et Alex a donc l'opportunité de gagner plus de points de victoire.

Module d'extension 3 - Les rails centraux

Vous pouvez combiner ce module avec le Module d'extension 1 - Les sociétés anonymes ainsi qu'avec n'importe quel module Ville.

Mise en place

Prenez 4 des 8 tuiles Rails centraux et placez-les au centre du plateau de jeu de façon à complètement recouvrir la Gare centrale. Replacez les 4 tuiles non-utilisées dans la boite de jeu.

Note: *Les tuiles Rails centraux n'ont pas de flèche et peuvent donc être placées dans n'importe quelle direction.*

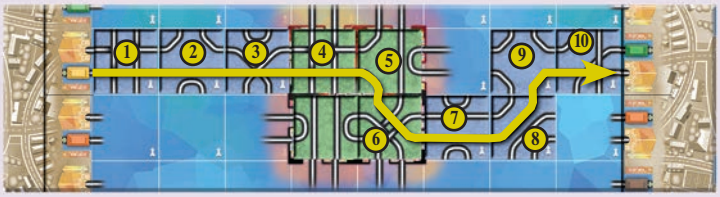
Quatre tuiles Rails centraux sont placées sur la Gare centrale

Quatre tuiles Rails centraux sont retirées du jeu

Déroulement de la partie

Les lignes de métro ne peuvent plus se terminer à la gare centrale et donc les points de victoire ne peuvent plus être doublés. Ces lignes de métro se connectent aux tuiles Rails centraux et les traversent jusqu'à arriver à une des gares au bord du plateau de jeu.

Important: *Vous ne pouvez pas placer une tuile Rails directement à côté d'une tuile Rails centraux au milieu du plateau de jeu. Vous ne pouvez atteindre ces tuiles qu'en construisant une ligne de métro qui y mène.*



La ligne jaune rapporte 10 PV.

Module d'extension 4 - La partie solo

Mise en place

Pour cette variante, vous devez utilisez le cadre **%**. Placez les 8 marqueurs de score sur la case 0 de la piste de score.

Mélangez les cartes Action 10% des 8 sociétés du module 1 et placez-les face cachée près du plateau de jeu.

Déroulement de la partie

Prenez deux tuiles Rails dans la tour et placez-les face visible devant vous.

Révélez ensuite la première carte Action de la pile et placez-la à côté de cette dernière, face visible. Vous devez désormais agrandir une ligne de métro de la couleur indiquée sur la carte avec une de vos deux tuiles Rails. Une fois la dernière carte Action de la pile révélée, mélangez la défausse afin de former une nouvelle pile.

Important: *Jusqu'à ce que la pile de cartes Action ait été terminée une première fois (c'est à dire que toutes les couleurs aient été révélées une fois), vous avez le droit de refuser les tuiles Rails du type de celle représentée ci-contre. Replacez cette tuile au milieu de la tour et piochez-en une nouvelle.*

Les **règles de placement** du jeu de base s'appliquent aussi lors des parties solo.

Exception: *Une ligne de métro ne doit plus être composée d'au minimum deux tuiles.*

Gagnez les points des différentes lignes de métro comme d'ordinaire et avancez les marqueurs en conséquence sur la piste de score.

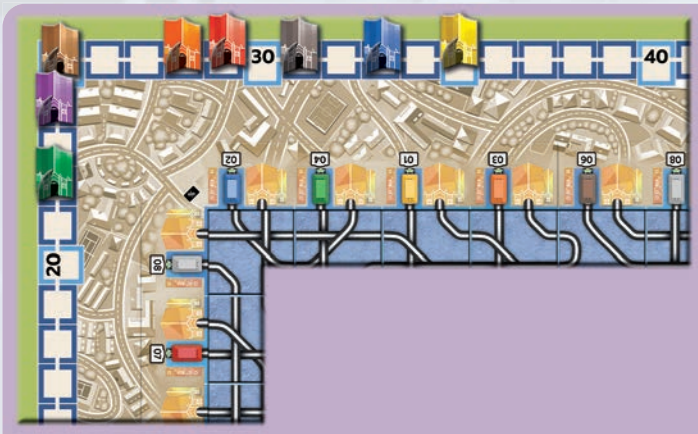
Une fois que les quatre lignes d'une société ont été évaluées, retirez la carte Action de cette société du jeu.

Fin de partie et Décompte

La partie s'achève dès que toutes les lignes de métro ont été évaluées. Vous gagnez autant de PV que le nombre de points de la ligne qui en a le moins *(voir exemple).*

Variante plus difficile:

Avec cette variante, votre but est que la dernière ligne sur la piste de score ait le plus de points possible. Vous devez également tenter de maintenir le plus faible écart possible entre les points de la première et ceux de la dernière ligne. Vous gagnez toujours autant de points que ceux de la dernière ligne sur la piste de score, mais vous devez déduire de ce nombre la différence entre la première et la dernière ligne *(voir exemple).*



Exemple: La ligne jaune est en première position avec 35 points et la ligne verte est en dernière position avec 22 points. Le joueur gagne donc 22 PV pour la ligne verte en jouant avec la variante solo normale.

Avec la variante plus difficile, le joueur ne gagne que 9 PV. La différence entre la ligne en première et celle en dernière position est de 13 points. Ces points sont donc déduits de ceux de la ligne verte: 22 - 13 = 9PV.

Les 6 modules d'extension Ville

Les parties suivent les même règles que le jeu de base pour tous les modules d'extension Ville. Les changements sont expliqués pour chacun des modules. Les points de victoire que vous gagnez grâce à une règle spéciale d'un des modules sont ajoutés à ceux du jeu de base et vous les indiquez avec votre marqueur sur la piste de score comme d'ordinaire, soit pendant la partie soit à la fin de la partie.

Vous pouvez combiner les modules d'extension Ville avec le Module d'extension 1 - Les sociétés anonymes. Dans ce cas, les sociétés sont les propriétaires des lignes de métro. Indiquez les points de victoire des différentes sociétés ainsi que les vôtres avec les marqueurs de score correspondants sur la piste de score. Le décompte final se déroule de la même façon que celui du module d'extension 1.

Paris

Matériel:

- **12 cartes Monument «Paris»**

Place de la Concorde | Dôme des Invalides | Pont Alexandre III | Tour Eiffel | Sacré-Coeur | Versailles | Arc de Triomphe | Moulin Rouge | Notre Dame | Louvre | Fondation Louis-Vuitton | Panthéon

- **32 Touristes répartis en 8 couleurs différentes**

Mise en place

Répartissez aléatoirement et de façon égale les cartes Monument entre les joueurs. En fonction du nombre de joueurs, vous recevez chacun entre deux et six cartes, que vous placez devant vous de façon à former une rangée.

Placez aléatoirement les touristes sur les 32 cases intérieures du plateau de jeu, en posant un touriste par case. Les cases situées au bord du plateau restent vides.

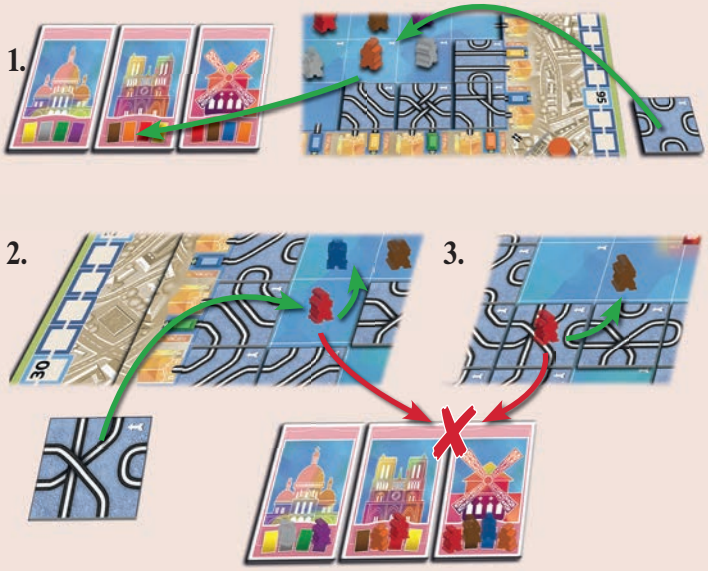
Déroulement de la partie

1. Lorsque vous placez une tuile Rails sur une case qui contient un touriste, prenez ce touriste et posez-le sur une case inoccupée de la couleur correspondante sur une de vos cartes Monument.

2. Si vous n'avez pas de case vide de la bonne couleur, ajoutez le touriste à une case adjacente du plateau de jeu qui contient déjà un autre touriste.

3. S'il n'y a aucune case adjacente qui contient un touriste, ajoutez le touriste sur n'importe quelle case du plateau qui en contient déjà un.

Si ce n'est pas possible car il ne reste aucun touriste sur le plateau, ce dernier est défaussé. Lorsque vous placez une tuile Rails sur une case qui contient plusieurs touristes, prenez-les tous *(et suivez les règles de placement décrites ci-dessus).*



Fin de partie

Vous gagnez 2 PV pour chaque touriste situé dans votre ligne continue de touristes la plus longue sur vos cartes Monument *(sans espace)*. Peu importe si cette ligne s'étend sur plusieurs cartes. Chaque autre touriste qui ne fait pas partie de cette ligne vous fait perdre 1 PV.

Vous gagnez également 3 PV supplémentaires pour chacune de vos cartes Monument dont les 4 cases sont occupées.

Exemple: Nina a placé 2 touristes sur Notre-Dame. Les 4 cases de la Tour Eiffel sont occupées et elle a posé 1 touriste sur la case adjacente du Moulin-rouge. Pour sa ligne de 5 touristes, Nina gagne 5x2=10 PV plus 3 points bonus pour la Tour Eiffel. Elle doit ensuite retirer 2 PV pour ses deux touristes sur Notre-Dame ce qui lui fait un total de 11 PV pour ses touristes.

Stockholm

Matériel:

- **8 jetons Touriste de huit couleurs différentes** *verso*

- **32 Touristes répartis en 8 couleurs différentes**

- **8 cartes Monument Stockholm**

Mise en place

Placez les cartes Monument près de plateau de jeu de façon à former une rangée. Placez aléatoirement les touristes sur les 32 cases intérieures du plateau de jeu, en posant un touriste par case. Les cases situées au bord du plateau restent vides.

Mélangez les jetons Touriste et distribuez-les aléatoirement face cachée en fonction du nombre de joueurs:

Joueurs	2	3	4	5	6
Jetons	3	2	2	1	1

Replacez les jetons non-utilisés dans la boite de jeu. Vous devez garder secrète la couleur de vos jetons. Vous gagnerez des PV pour les touristes correspondants à la couleur de vos jetons en fin de partie.

Lors d'une partie à 4 joueurs, chacun reçoit deux jetons Touriste.

Déroulement de la partie

Lorsque vous placez une tuile Rails sur une case sur laquelle se trouve un touriste, prenez-le et placez-le sur la case inoccupée la plus à gauche de la rangée de cartes Monument.

Exemple: Nina a le jeton Touriste rouge et Alex a le violet. A la fin de la partie, Nina gagne 3 PV pour le touriste rouge et Alex gagne 4 PV pour le touriste violet.

Fin de partie

En fin de partie, vous gagnez les PV indiqués sous les touristes de votre *(vos)* couleur*(s)*.

Variante

Placez les jetons Touriste sur les cartes Monument au lieu de les distribuer.

Lorsque vous placez une tuile Rails sur une case sur laquelle se trouve un touriste, prenez-le et placez-le sur la case inoccupée la plus à gauche de la carte Monument correspondant à la couleur de ce touriste. Vous gagnez les PV indiqués immédiatement et avancez votre marqueur en conséquence sur la piste de score.

Lorsque vous utilisez la variante, placez les jetons Touriste aléatoirement sur les cartes Monument.

Londres

Matériel:

- 1 "Taxi"
- 2 tuiles Direction

- 32 Touristes répartis en 8 couleurs différentes

- 8 cartes Monument «Londres»

Tower Bridge

Tour de Londres

Trafalgar Square

Palais de Westminster

Big Ben

Buckingham Palace

London Eye

Cathédrale St. Paul

Mise en place

Placez aléatoirement les touristes sur les 32 cases intérieures du plateau de jeu, en posant un touriste par case. Les cases situées au bord du plateau restent vides.

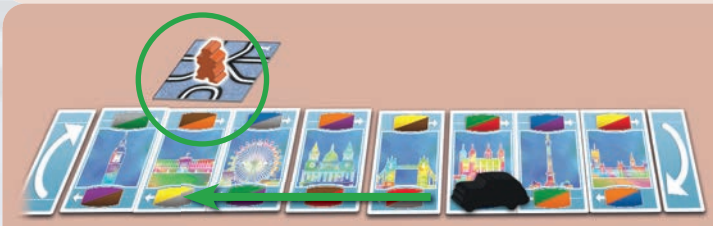
Placez les cartes Monument de façon aléatoire près du plateau de jeu de façon à former une rangée. Placez une tuile Direction à chaque bout de la rangée de façon à créer un circuit dans le sens des flèches. Comme les cartes sont placées de façon aléatoire, vous jouez avec un nouveau circuit lors de chaque partie. Placez le taxi sur l'une des deux flèches.

Déroulement de la partie

Lorsque vous placez une tuile Rails sur une case contenant un touriste, vous pouvez déplacer le taxi d'un maximum de quatre cases jusqu'à une carte correspondant à la couleur de ce touriste dans la direction de la flèche. Lorsque le taxi arrive sur la bonne carte, vous gagnez autant de PV que le nombre de cartes que le taxi a traversées.

Exemple: Martha place une tuile Rails sur une case qui contient un touriste marron. Elle déplace ensuite le taxi de 3 cases jusqu'à la prochaine carte marron dans la rangée de cartes Monument et gagne ainsi 3 PV.

Si le taxi n'arrive pas jusqu'à une carte de la couleur du touriste en 4 déplacements, vous ne gagnez rien. Les tuiles Direction ne comptent pas comme des cases pour le déplacement du taxi. Retirez ensuite le touriste du jeu.



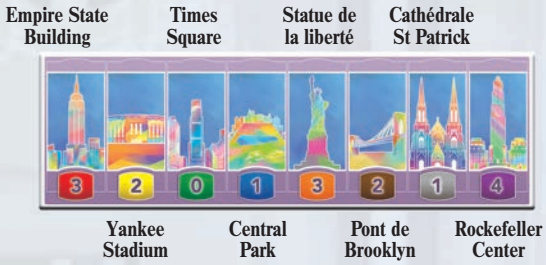
Exemple: Uwe place une tuile Rails sur une case qui contient un touriste. Il déplace le taxi de quatre cases mais n'arrive malheureusement pas sur une carte orange dans la rangée de cartes Monument. Il ne gagne donc aucun PV.

New York

Matériel:

- **32 Touristes répartis en 8 couleurs différentes**

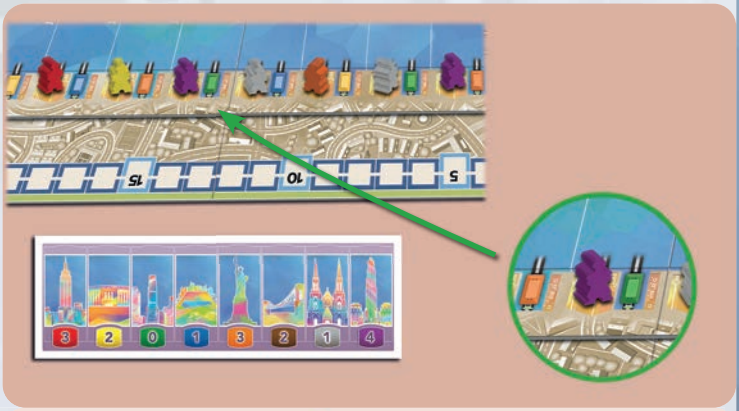
- **8 plateaux comprenant chacun 8 monuments «New- York»**



Mise en place

Prenez chacun un plateau Monument et gardez-le devant vous. Placez aléatoirement les touristes sur les 32 gares colorées du plateau de jeu *(utilisez le cadre approprié et placez les touristes sur les bâtiments, comme dans l'illustration ci-contre).*

Note: Lorsque vous jouez avec le module d'extension 1 -Les sociétés anonymes, les 8 plateaux sont assignés aux différentes sociétés.



Déroulement de la partie

Lorsque vous finissez une ligne de métro sur une gare d'arrivée, prenez le touriste qui s'y trouve et placez-le au-dessus du Monument de la couleur de ce touriste sur votre plateau Monument. Vous avez le droit d'avoir plusieurs touristes de la même couleur au-dessus d'un monument au cours de la partie.

Exemple: Martha a terminé sa ligne de métro sur la gare avec un touriste rouge. Elle place donc ce touriste au-dessus du bâtiment rouge sur son plateau.

Fin de partie

Vous gagnez des PV en fin de partie pour les touristes placés sur votre plateau Monument. Chaque touriste vous rapporte le nombre de PV représenté sur le plateau pour sa couleur.

Exemple: Alex a 2 touristes rouges (3 PV chacun), 2 touristes bleus (1 PV chacun) et 1 touriste vert (0PV). Il gagne donc 2 x 3 + 2 x 1 + 1 x 0 = 8 PV.

St. Petersburg

Matériel:

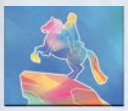
- **8 x 4 tuiles PV dans huit couleurs différentes**

verso

- **8 Touristes répartis en 8 couleurs différentes**

- **8 tuiles Monument «St Petersburg»**

Cathédrale Saint Sauveur sur le Sang Versé


Cavalier de bronze

Winter Palace

Forteresse Pierre et Paul

Musée Fabergé

Notre Dame de Kazan

Palais Catherine

Palais de Peterhof

Mise en place

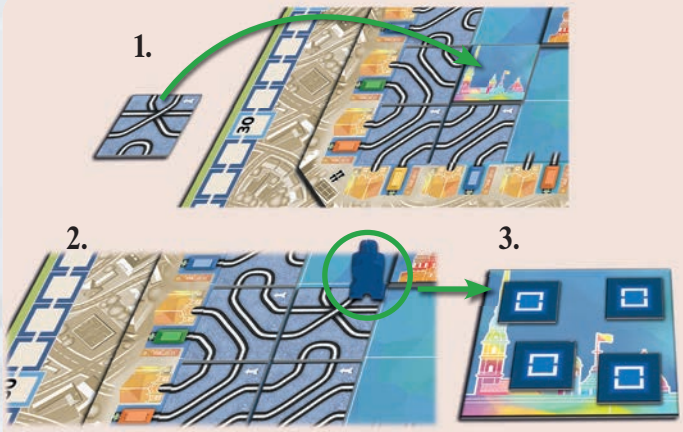
Placez les 8 cartes Monument sur les cases des diagonales intérieures en partant de la Gare centrale *(voir illustration ci-contre).*

Triez les tuiles PV par couleur et placez-les face visible près du plateau de jeu. Placez un touriste de la couleur correspondante près de chaque rangée de tuiles.

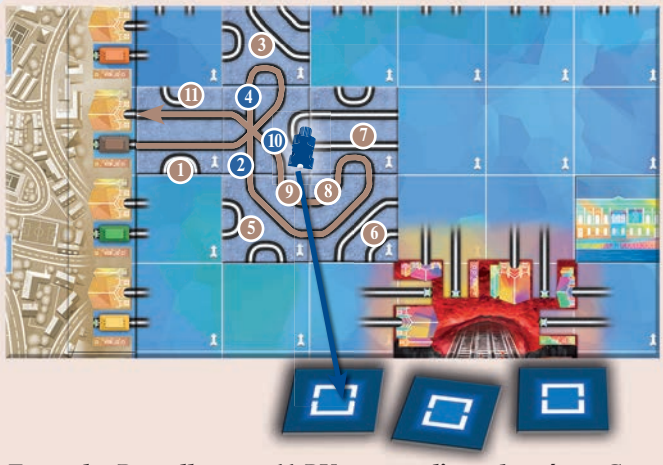
Tuiles PV avec les touristes

Déroulement de la partie

1. Lorsque vous placez une tuile Rails sur une case qui contient une carte Monument, retirez cette carte du plateau.
2. Placez ensuite un touriste de votre couleur encore disponible sur la flèche de la tuile Rails que vous venez de poser.
3. Mélangez ensuite les tuiles PV de la couleur correspondante et placez-les face cachée sur la carte Monument que vous avez retirée.



Lorsqu'une ligne de métro qui passe par une tuile Rails sur laquelle se trouve un touriste est terminée, le propriétaire de cette ligne peut prendre une des tuiles PV de la couleur de ce touriste pour chaque section de la ligne qui traverse la tuile.



Exemple: Russell gagne 11 PV pour sa ligne de métro. Cette ligne traverse la tuile avec le touriste bleu trois fois. Russell peut donc prendre 3 tuiles PV et gagne ainsi des PV supplémentaires en fin de partie.

Fin de partie

Révélez vos tuiles PV et gagnez les points indiqués. Avancez votre marqueur en conséquence sur la piste de score.

Berlin

Matériel:

- **64 tickets répartis en 8 couleurs différentes**

- **24 Touristes répartis en 8 couleurs différentes**

- **8 cartes Monument «Berlin»**

Alexanderplatz | Cathédrale de Berlin | Ile aux Musées | Église du Souvenir

Rotes Rathaus (Hôtel de Ville rouge) | Reichstag | Colonne de la Victoire | Porte de Brandebourg

Mise en place

Tout d'abord, placez les 8 cartes Monument de façon à former une rangée près du plateau de jeu. Posez ensuite 16 touristes *(2 de chaque couleur)* aléatoirement en groupe de quatre sur les cases du plateau indiquées sur l'illustration ci-contre. Chaque groupe ne peut pas contenir 2 touristes de la même couleur.

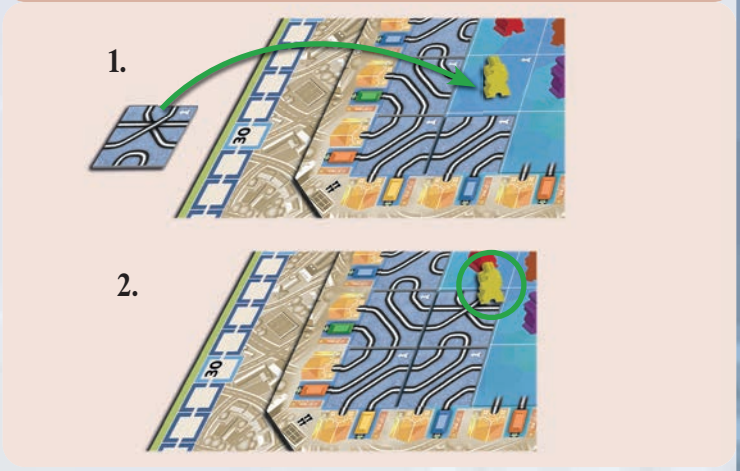
Placez ensuite aléatoirement 1 des 8 touristes restants sur chaque carte Monument.

Gardez les tickets à portée de main.

Note: *Chaque carte Monument a deux côtés avec des PV différents. Les PV des côtés «B» ont une amplitude plus grande que ceux du côté «A». Lors de votre première partie avec ce module, nous vous recommandons d'utiliser les côtés «A». Vous pourrez ensuite utiliser les côtés «B» ou mélanger les deux côtés.*

Déroulement de la partie

1. Lorsque vous placez une tuile Rails sur une case contenant un touriste,
2. placez ce touriste sur la flèche de la tuile Rails en question.



Lorsqu'une ligne de métro qui passe par une tuile Rails sur laquelle se trouve un touriste est terminée, le propriétaire de cette ligne peut prendre un des tickets de la couleur de ce touriste pour chaque section de la ligne qui traverse la tuile.

Fin de partie

Le joueur qui possède le plus de tickets d'une couleur gagne le plus grand nombre de PV indiqué sur la carte Monument avec le touriste de cette couleur dessus. Le second joueur avec le plus de tickets de cette couleur gagne le plus petit nombre de PV. En cas d'égalité, additionnez les PV et partagez ensuite le total équitablement *(arrondi à l'inférieur).*

Note: *Il est possible que certains tickets ne soient pas utilisés en fin de partie à cause de certaines lignes de métro qui forment une boucle et n'ont ni gare de départ ni gare d'arrivée. Donnez les tickets restants à un joueur fictif qui est pris en compte lors de l'attribution des PV.*

Exemple: *Ulrich évalue sa ligne de métro verte. Cette ligne traverse 4 tuiles Rails. Une tuile est traversée deux fois et une autre trois fois. Il gagne 7 PV pour sa ligne de métro et il gagne également 2 tickets jaunes et 1 ticket violet pour avoir traversé la tuile avec le touriste jaune deux fois et celle avec le touriste violet une fois. En fin de partie, il gagnera peut-être des PV supplémentaires grâce à ses tickets.*

© Copyright 2021 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.