

PARIS CONNECTION

Un jeu de David V.H. Peters pour 3-6 personnes

But du jeu

Les joueurs construisent des voix ferrées à travers la France. Chaque ville desservie par un réseau ferroviaire permet à la compagnie de chemin de fer correspondante de gagner en importance. En réalisant des échanges, les joueurs devront redoubler d'habileté et de bluff pour tenter d'acquérir le plus de parts possible auprès des compagnies de chemin de fer les plus puissantes.

Matériel de jeu et préparation du jeu

- 1 plateau de jeu
- 6 paravents (un par joueur)
- 198 locomotives
33 de chacune des 6 couleurs (compagnies)
- 1 sac en tissu
- 6 tableaux de dépôt de locomotives
1 de chaque couleur (compagnie)
- 1 locomotive de début de jeu
- 1 fascicule de règlement du jeu

Le plateau de jeu est positionné au milieu de la table. On procède ensuite à la préparation du jeu dans l'ordre suivant :

1. Chaque joueur reçoit un paravent auquel correspond un symbole permettant de l'identifier.



2. Une locomotive de chaque couleur est placée sur chacune des six cases de départ de la ville de Paris.



6. On tire au sort pour désigner le joueur devant commencer la partie. La locomotive de début de jeu lui est attribuée.

Si plusieurs parties sont disputées, la locomotive de début de jeu passe ensuite d'un joueur à l'autre dans le sens des aiguilles d'une montre.



5. Le sac est à nouveau vidé et les locomotives sont triées par couleur, puis placées sur les tableaux de dépôt de locomotives correspondants.



3. Une seconde locomotive de chaque couleur est placée à l'endroit correspondant, en position de départ, au bas de l'échelle de valeur.



4. Toutes les autres locomotives sont rangées dans le sac en tissu. Selon le nombre de joueurs, chaque joueur tire au hasard un certain nombre de locomotives en piochant dans le sac, puis les place derrière son paravent.

3 joueurs : 10 locomotives
4 joueurs : 8 locomotives
5 joueurs : 6 locomotives
6 joueurs : 5 locomotives

Remarque : Les locomotives sont utilisées à la fois pour la construction de voix ferrées (sur le plateau de jeu) et pour la représentation des parts de compagnies de chemin de fer (derrière les paravents).

Déroulement du jeu

La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le joueur qui détient la locomotive de début de jeu. Le joueur dont c'est le tour choisit l'une des deux actions possibles à réaliser (il n'est pas permis de passer son tour) :

■ Construire une ligne de chemin de fer

Cette action permet au joueur d'influer sur l'importance des compagnies de chemin de fer.

Le joueur choisit 1 à 5 locomotives d'un dépôt de locomotives de son choix, puis les place sur les cases du plateau de jeu. S'il ne reste plus de locomotives d'une couleur donnée, cette couleur ne peut plus être choisie.

Les règles suivantes doivent être respectées :

Règles de construction de voix ferrées :

- Une locomotive ne peut être placée qu'en juxtaposition avec une locomotive de la même couleur déjà présente sur le plateau de jeu.



- On ne considère pas comme juxtaposées les cases séparées par une ligne hachurée. Aucune voix ferrée ne peut traverser ces lignes de délimitation.



- Il n'est pas possible de placer 2 locomotives de la même couleur sur une seule et même case.



- Pas plus de 2 locomotives ne peuvent être placées sur une case de campagne (toutes couleurs confondues).



Case de campagne

Case de ville

Case de la tour Eiffel

- Une case de ville ne peut contenir qu'1 seule locomotive.

- Aucune construction n'est autorisée au niveau de la case de la tour Eiffel et des cases de départ.



Évaluation des points : Suite à cette action, différents points sont attribués pour chaque locomotive placée sur une case du plateau de jeu (voir plus loin pour le décompte des points). Ces points sont alors reportés sur l'échelle de valeur.



Case de campagne



(Marseille)

Cases de villes

■ Échanger

Lorsqu'il choisit d'entreprendre cette action, le joueur apporte des changements au niveau de ses parts auprès des compagnies de chemin de fer.

Lorsqu'il choisit d'échanger, le joueur commence par céder une locomotive qu'il détient, puis reçoit au choix 1 ou 2 locomotives.

Donner une locomotive

Le joueur sort **une seule** locomotive de derrière son paravent et la place au niveau du dépôt de locomotives de la couleur correspondante.

Recevoir une ou deux locomotives

Le joueur pioche 1 ou 2 locomotives qu'il retire d'un dépôt de locomotives d'une autre couleur et les place derrière son paravent.

Selon le nombre de joueurs participant à la partie, chaque joueur peut détenir le nombre **maximum** de locomotives suivant :

3 joueurs : 20 locomotives

4 joueurs : 15 locomotives

5 joueurs : 12 locomotives

6 joueurs : 10 locomotives

Remarque : à la fin du jeu, des points sont retirés pour chaque locomotive en surnombre.



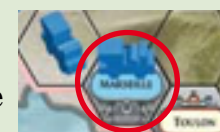
Fin du jeu

La partie est terminée dès que l'une des situations suivantes se produit :

- Il ne reste de locomotives que sur l'un des tableaux de dépôt de locomotives

ou

- L'une des lignes de chemin de fer a atteint la ville de Marseille



Tous les joueurs placent leur paravent de côté et procèdent au décompte des points à l'aide de l'échelle de valeur. Pour chaque locomotive qu'il possède (y compris les locomotives en surnombre), un joueur obtient le nombre de points indiqué sur l'échelle de valeur pour la couleur correspondante.

Exemple de décompte des points d'un joueur (dans une partie avec 4 joueurs) :

Couleur des locomotives	Nombre de locomotives	Valeur de la compagnie de chemin de fer	Points de victoire
Bleu	6	12 points	72 points de v.
Jaune	3	9 points	27 points de v.
Rouge	4	8 points	32 points de v.
Vert	2	3 points	6 points de v.
Total :	15		137 points de v.

20 points sont retirés pour **chaque** locomotive en surnombre.

Le gagnant est le joueur ayant cumulé le **plus** de points.

En cas d'égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.

