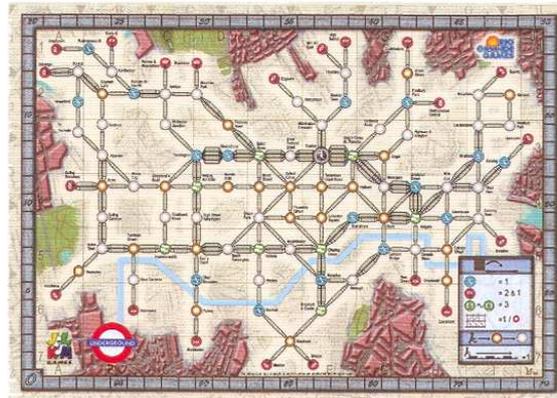
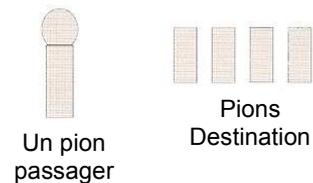
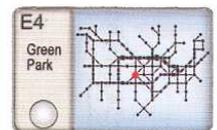


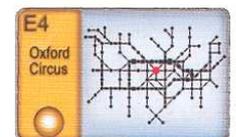
## Contenu



Plateau de jeu



33 cartes destinations normales



22 cartes destinations express



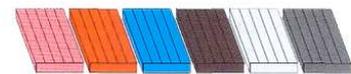
21 pions embranchement



Pion premier joueur



20 voies dans les couleurs rouge, jaune, verte, pourpre et noire.



15 voies dans les couleurs rose, orange, bleue, marron, blanche et grise.

## But du jeu

L'objectif des joueurs est de construire les meilleurs réseaux métropolitains afin de s'assurer le plus de points. Vous pouvez gagner des points en connectant vos lignes à différentes destinations sur le plateau de jeu et en faisant voyager le passager par vos lignes pour rejoindre sa destination.

## Mise en place

Placer le plateau de jeu au centre de la table. Placer le pion passager sur sa station de départ (Euston). Placer aléatoirement les 8 marqueurs de connexion sur les stations prévues à cet effet (Aldgate, Baker Street, Charing Cross, Elephant & Castle, King's Cross St. Pancras, Notting Hill Gate et Victoria).

Mélanger les cartes de destination et en retourner 4 face visible sur la table de manière à ce que tous puissent les voir. Placer les 4 pions de destination sur le plateau de jeu en fonction des cartes visibles - ce sont les stations de destinations. Placez les cartes restantes près des cartes face visible en tant que pioche et laisser un espace libre pour la défausse.

Chaque joueur doit prendre un marqueur de score. Dans une partie à 2 joueurs, le marqueur de score doit avoir 4 couleurs correspondant à 4 lignes, dans une partie à 3 joueurs, le marqueur de score doit avoir 3 couleurs correspondant à 3 lignes, dans une partie à 4 joueurs, le marqueur de score doit avoir 2 couleurs correspondant à 2 lignes. Chaque joueur prend les voies correspondant aux couleurs sur ses marqueurs et les place devant soi.

Un premier joueur est désigné selon la méthode qui leur convient. Ce joueur reçoit le marqueur de premier joueur et place son marqueur de joueur sur la case 0 de la piste des scores. Dans le sens horaire, les joueurs placent leur marqueur de score sur la case 1 puis 2, 3 et 4 de la piste des scores.

## Déroulement de la partie

La partie commence par le premier joueur puis se poursuit dans le sens horaire. Pendant le tour de jeu de chaque joueur, le joueur devra construire des voies puis déplacer le passager.

### Construire des voies :

A son tour, le joueur peut construire jusqu'à 4 voies. Ces voies peuvent être de la même couleur ou de couleurs différentes. Les voies sont placées sur les emplacements entre les stations. Le nombre d'emplacements dans un bloc détermine combien de voies peuvent connecter deux stations. Il ne peut y avoir plusieurs fois la même couleur dans un bloc entre deux stations. La pose de voies doit respecter les règles suivantes :

- Une ligne peut être commencée en posant une voie sur n'importe quel emplacement libre sur le plateau de jeu.
- Une fois qu'une ligne a été commencée, toutes les voies de la même couleur ne pourront être utilisées que pour prolonger cette ligne. Les boucles n'ayant pas de fin, elles ne pourront être prolongées.

Un joueur peut étendre l'une de ses lignes à partir d'un endroit autre que ses fins en payant 2 pions embranchement. La voie placée doit être connectée aux autres voies de la ligne. Ceci compte comme l'une de ses 4 constructions.

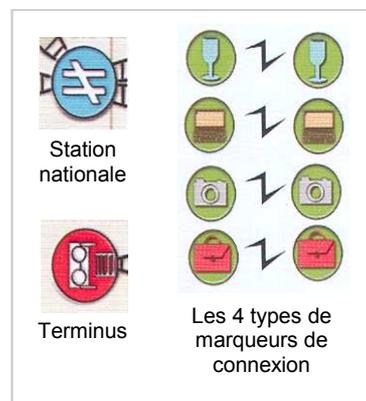
Les pions embranchement sont obtenus en terminant une ligne sur un terminus (station rouge) ou en ne construisant pas l'une de ses voies durant son tour de jeu. De cette manière, un joueur peut collecter jusqu'à 4 pions embranchements durant son tour. Les pions embranchement peuvent être utilisés pendant le même tour où ils sont acquis. La réserve de pions embranchements est illimitée - si vous en manquez, utilisez d'autres objets pour les représenter (ex: des pièces).

Lorsqu'une voie est construite, des points sont gagnés :

- 1 point quand une ligne est connectée à une station nationale (station bleue)
- 2 points et un pion embranchement quand une ligne est connectée à un terminus (station rouge)
- 3 points quand une même ligne relie deux stations avec le même symbole
- 1 point pour chaque station à l'intérieur, mais ne faisant pas partie, d'une boucle créée par une ligne

Le joueur avance son marqueur de score du nombre de point acquis.

**Note :** les joueurs reçoivent toujours ces points quand ils connectent une ligne à l'une de ces stations et pas seulement le premier qui le fait. Les pions ne sont pas retirés du plateau de jeu.



Un joueur peut recevoir plusieurs points des stations en utilisant différentes lignes pour les connecter. Cependant, les connecter plusieurs fois avec la même ligne ne permet pas de gagner des points supplémentaires. De la même façon, les stations à l'intérieur d'une boucle ne rapportent qu'une seule fois, même si la boucle est étendue ou coupée.

### Déplacer le passager :

Une fois qu'un joueur a construit ses voies et pris ses pions embranchement, il déplace le passager.

Il y a 4 destinations qui sont indiquées par les cartes Destination et les pions. Le passager va voyager vers une destination express s'il en existe une. Puis vers une destination normale, s'il en existe une. Quand il voyage, le passager emprunte les lignes construites par les joueurs et parcourt à pied les emplacements non construits. Le passager choisit sa route comme suit :

- Il choisit la route où il marchera le moins
- Si un ou plusieurs routes offrent le moins de marche, il choisit la route qui utilise le moins (ou pas) de ligne. Quand il choisit la route, le passager ne tient pas compte du nombre de voies qu'il parcourt.
- S'il y a encore un choix possible, le joueur qui déplace le passager décide quelle route est empruntée.

Pour chaque ligne de couleur empruntée par le passager, le propriétaire de la ligne marque un point. Lorsque le passager donne des points, il ne tient pas compte de la longueur de la ligne.

Lorsque le passager arrive à destination, le pion destination est retiré du plateau de jeu et remplacé par le passager. La carte Destination correspondante est défaussée. Ensuite, le passager rejoint sa seconde destination, si c'est possible.

Quand les déplacements ont été réalisés, les cartes Destination sont retournées afin d'en avoir à nouveau quatre face visible. Les pions Destination sont placés sur les stations correspondantes.

## Fin de la partie

Si en remplaçant les cartes Destination la pioche est vide, le joueur actif retire immédiatement le passager du plateau de jeu. Le jeu continue en construisant uniquement des voies jusqu'à ce que le prochain joueur à jouer soit le premier joueur (qui ne rejoue pas). Le jeu se termine. Le joueur avec le score le plus élevé gagne la partie.

Traduction

Thiespos & LudiGaume