

TRAMWAYS

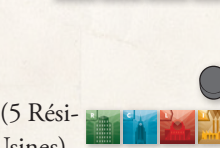
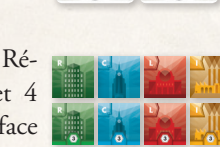
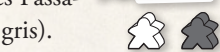


PRÉSENTATION GÉNÉRALE

Les années 20... Small City venait juste d'être fondée. Ce n'était certes qu'un petit bourg sans prétention mais le Town Center était rapidement devenu prospère et les responsables de la très étrange CliniC avaient tous été jetés en prison... Mais voilà... Si Small City s'était dotée de bâtiments et d'infrastructures dernier cri grâce à votre rôle bienveillant de maire, elle devait encore connaître une expansion majeure. Les citoyens avaient désormais besoin de moyens de transport plus adéquats afin de se déplacer à leur guise, et en un minimum de temps. Quoi de plus moderne qu'un tramway ? Dans Tramways, les citoyens débutent la partie dans les multiples endroits de la ville (pavillons résidentiels, usines, commerces et lieux de divertissement). Ils veulent bien évidemment se déplacer mais sans le moindre effort physique. A vous de construire le réseau de tramway le plus moderne et le plus efficace pour relier entre eux ces tout nouveaux bâtiments et gagner accessoirement le plus d'argent possible ! Ces revenus pourront ensuite être convertis en points de bonheur, l'unité de mesure du succès dans ce jeu. Mais faites attention de ne pas trop brusquer vos citoyens et de satisfaire par là même votre soif toujours plus grande de victoire. En effet, plus vous multipliez leurs déplacements, plus ils se sentiront harcelés et vous augmenterez l'ambiance angoissante de votre petite ville. Encore plus si vous vous amusez à les envoyer régulièrement au travail alors qu'ils ne demandent qu'un peu de repos dans la douce quiétude de leur salle à manger...

MATÉRIEL

- 1 Plan de Small City divisé en 12 plateaux modulables doubles-faces.
- 1 Plateau commun double-face.
- 5 Petits plateaux doubles-faces pour chacun des joueurs.
- 106 Cartes Tickets : 20 Cartes de Développement (D), 25 Cartes Parcelles (P), 16 Cartes Bâtiments (B), 30 Cartes Enchères (A), 10 Cartes Génériques (G) et 5 Rappels de Règles.
- 40 Meebles en deux couleurs (30 Meebles Passagers blancs et 10 Cheminots Meebles gris).
- 75 Disques en 5 couleurs (15 par joueur).
- 120 Tuiles de Rails en 5 couleurs (24 par joueur : 12 lignes droites et 12 virages). Chaque Tuile Rail a une face normale et une face améliorée.
- 4 Tuiles Limites de Cartes imprimées des deux côtés.
- 16 Tuiles Bâtiments en 4 couleurs (4 Résidences, 4 Commerces, 4 Loisirs et 4 Usines). Chaque Bâtiment a une face normale et une face améliorée.
- 1 Marqueur Tour.
- 20 Petites Tuiles Bâtiments en 5 couleurs (5 Résidences, 5 Commerces, 5 Loisirs et 5 Usines).
- 52 Pièces pour l'argent représentant \$1, \$5 et \$25.



MISE EN PLACE

Mettre en place le plan de la ville de Small City visible pour tous les joueurs. Choisir au hasard, 2 x plateaux modulables (pour chacun, choisir la face normale -1920- ou la face difficile -1910-; vous pouvez aussi mélanger), où représente le nombre de joueurs. Sur le plateau B, le côté noté * B1 * est la face difficile -1910-. Il doit y avoir au moins 4 x Parcelles de terrain en jeu, donc s'il n'y en a pas assez, il faut prendre un autre plateau modulable pour avoir au moins 4 x Parcelles. Pour chaque Parcelle sur la carte, prendre les Cartes Parcelles correspondantes qui seront alors en jeu. Les autres Cartes Parcelles sont remises dans la boîte.



Assembler les plateaux comme vous voulez afin de former un rectangle de 2 x . Comme illustré ci-dessous. Mettre ensuite le Plateau commun, coté multijoueurs à la droite de la carte formée.

Remarque de l'auteur: Vous pouvez disposer les plateaux comme bon vous semble et faire la carte de Small City de la forme que vous voulez, les tournant éventuellement, vous pouvez même laisser un trou au centre de la carte. Pour vos premières parties, jouez néanmoins avec une forme rectangulaire.










- **Variante pour 2 joueurs:** Jouer seulement avec 3 Plateaux Modulables (3x1) à la place de 4, tout en conservant au moins 8 Parcelles.
- Chaque joueur choisit **une couleur**. Il prend les **disques** de sa couleur, **2 Meebles Gris** (représentant des Cheminots), un **plateau personnel** et **\$3**. **Remarque :** L'argent que vous possédez doit rester visible des autres joueurs.
- Chaque joueur choisit s'il utilise le côté normal de son plateau (2 Cheminots et une piste de Stress plus longue) ou le côté difficile (1 Cheminot et une piste plus courte).
- **Jeu Normal :** Mélanger le paquet de **Cartes Parcelles** constitué au point 1, et en distribuer 4 à chaque joueur (Les autres cartes Parcelles non distribuées seront ajoutées plus tard dans le paquet de Cartes Enchères). **Placer un disque** à votre couleur sur les Parcelles dont vous avez la Carte Parcelle, conserver les 4 cartes dans votre main.
- **Jeu Avancé :** Placer sur la table face visible les cartes du paquet de Cartes Parcelles, le premier joueur prend 2 cartes, le deuxième joueur prend 2 cartes... le dernier joueur prend 4 cartes, puis dans l'ordre inverse de l'ordre du tour : l'avant-dernier prend 2 cartes... et le premier joueur prend les 2 dernières cartes. Maintenant chaque joueur possède 4 Cartes Parcelles. Placer un disque à votre couleur sur les Parcelles dont vous avez la Carte Parcelle, conserver les 4 cartes dans votre main.
- Mettre de côté les cartes Parcelles correspondant aux emplacements de la carte qu'il resterait après distribution, vous allez en avoir besoin plus loin dans la règle.



MISE EN PLACE (SUITE)

- Donner à chaque joueur **2 Cartes Génériques** : une avec **2 Symboles Voies Ferrées + 1 Cheminot** et l'autre avec **\$1 + Construire un Bâtiment**, remettre les cartes inutilisées dans la boîte. 
- Placer le **marqueur Tour** sur le premier emplacement de la piste des Tours du Plateau Commun. 
- Chaque joueur donne un de ses disques pour constituer **aléatoirement l'ordre du tour** sur le Plateau Commun. 
- Placer un autre disque pour chaque joueur sur le **0** de la piste des **Points de Bonheur (PB)**. 
- Mettre un **Meeple Passager blanc** sur chaque carré **R, L, C,** et **I** de la carte. Un rectangle de 2 carrés reçoit donc 2 Passagers. 
- Créer le **paquet de Cartes Enchères**: Mélanger les cartes Enchères correspondant au nombre de joueurs (à deux joueurs: ; à 3 joueurs ; à 4 joueurs:  et à 5 joueurs toutes les cartes. Ajouter aux cartes Parcelles non distribuées (s'il y en a) des cartes Enchères jusqu'à avoir un total de 5 cartes par joueur. Remettre dans la boîte les cartes Enchères inutilisées (voir exemple). 
- Mélanger le paquet de Cartes Enchères ainsi constitué et placer  cartes à côté du plan de Small City, face visible, où  est le nombre de joueurs. **Remarque** : Toutes les cartes Parcelles seront acquises par les joueurs pendant la partie. 
- Mélanger les 20 **Cartes de Développement** et créer  **Carnets de Tickets** (paquets de cartes) de 4 **Tickets** (cartes) chacun. Les cartes en trop sont remises dans la boîte. Retourner uniquement la première carte de chaque Carnet de Tickets afin qu'elle soit visible de chaque joueur. 
- Dans l'ordre inverse du Tour, le joueur choisit un Carnet de Tickets, regarde secrètement toutes les cartes de ce Carnet, en choisit une qu'il ajoute à sa main de cartes. Cette carte constitue la 7ème carte de sa main. Puis reposer les cartes restantes du Carnet de Tickets en laissant visible pour tous les joueurs une carte restante au choix.

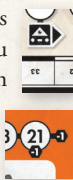
- Règle alternative pour l'acquisition des Cartes de Développement**: Mélanger les 20 Cartes de Développement. En donner 4 à chaque joueur. Remettre dans la boîte les autres cartes. Chaque joueur en choisit une secrètement. Constituer une pile avec les cartes non choisies et en révéler 3 face visible. Pendant la partie les joueurs auront l'occasion d'en prendre une face visible ou de piocher dans la pile.
- Une fois que tous les joueurs ont fait cette procédure pour les cartes de Développement avec l'une des deux règles ci-dessus, placer **un disque** de sa couleur sur **son plateau personnel** sur l'emplacement **1** de la **piste du Stress** (i.e. , c'est toujours assez angoissant de jouer à un jeu inventé par Alban Viard)  Remarque: la limite de 7 cartes est notée. 
- Les pièces de **monnaie** restantes et les **Meeples Passagers** constituent la réserve commune. Mettre les Carnets de Tickets à côté du plan de Small City, ils pourront être choisis encore pendant la partie. 
- Mettre un set de  - 1 **Tuiles Bâtiments** et de  - 1 **Cartes Bâtiments** de chaque couleur à côté de la carte de Small City. Donc dans une partie à 3 joueurs, on place 2 Tuiles Résidences Vertes et 2 Cartes Bâtiments Résidences, 2 Tuiles Industries Jaunes et 2 Cartes Bâtiments Industries, 2 Tuiles Commerces bleues et 2 Cartes Commerces et 2 Tuiles Loisirs près des 2 cartes Loisirs. Placer un **Passager blanc** sur chaque Tuile Bâtiment.  **Exception à 2 joueurs** : Mettre 2 Cartes Bâtiments Industries et 2 tuiles Industries au lieu d'une.
- Donner à chaque joueur une carte **rappel des Règles** et remettre dans la boîte les cartes inutilisées.
- Pour finir, préparer une tasse, mettre les 20 **petites tuiles Bâtiments** dedans et en piocher 5. Mettre les 5 tuiles dans les cases du plateau commun à côté de la piste des Tours. Ces tuiles montrent quels Bâtiments seront approvisionnés en Passagers à la fin de chacun des 5 Tours 

EXEMPLE DE MISE EN PLACE À 3 JOUEURS

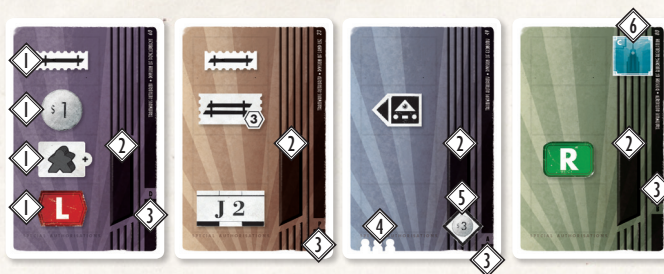


ASPECTS GÉNÉREAUX

- Le jeu se déroule sur 6 **Tours** ; les 5 premiers Tours de la même façon, mais le 6ème est un peu différent.
- Les joueurs réalisent des **actions** chacun à leur Tour. Ils **ne refont pas** leur main de cartes après une action tant que la **Phase Administrative** n'est terminée.
- Les joueurs utilisent des cartes qui représentent des Tickets. Chaque Ticket a **4 Emplacements** qui peuvent chacun contenir une Icône Action. Néanmoins à chaque fois que vous jouez une carte, vous **devez** choisir une des Icônes Action à réaliser. Une fois utilisé, le Ticket est mis dans **votre défausse** personnelle à gauche (cf. plateau personnel).
- La bande magnétique est considérée comme une Icône Action.
- Il est **possible** d'utiliser plus d'une Icône Action de la même carte, mais faire cela vous oblige à **augmenter votre niveau de Stress de 1** case sur votre Plateau Personnel pour chaque Icône Action utilisée en plus du premier. Vous choisirez quelle Icône Action utiliser en premier.
- Il ne sera jamais possible de jouer une carte si l'action ne peut se réaliser complètement.
- Certaines cartes possèdent une **Icône Conséquence** en bas à droite. Les joueurs appliquent toujours cette Conséquence en premier, **avant** d'utiliser l'Icône Action. S'ils utilisent plusieurs Icônes Action de la même carte, la Conséquence ne s'appliquera qu'une seule fois, mais toujours avant l'utilisation des Icônes Action.
- Ces règles parleront des Icônes Action, plutôt que des cartes, parce que les joueurs peuvent toujours choisir quelles Icônes Action choisir et utiliser sur une carte donnée (si les joueurs ne se préoccupent pas du Stress). Quand un point de la règle parle de jouer des Icônes Action, veuillez comprendre que cela concerne toujours jouer une carte ou plusieurs de sa main.
- A chaque fois qu'un joueur devient **premier joueur** après la **Phase d'Acquisition de Cartes**, il augmente son niveau de Stress de 1 et à **chaque fois** qu'il atteint la case 21 de son échelle de Stress, ou qu'il doit aller au delà de 21 (le marqueur restera sur cette dernière case néanmoins), il perdra **1 Point de Bonheur** (noté PB dans ces règles).

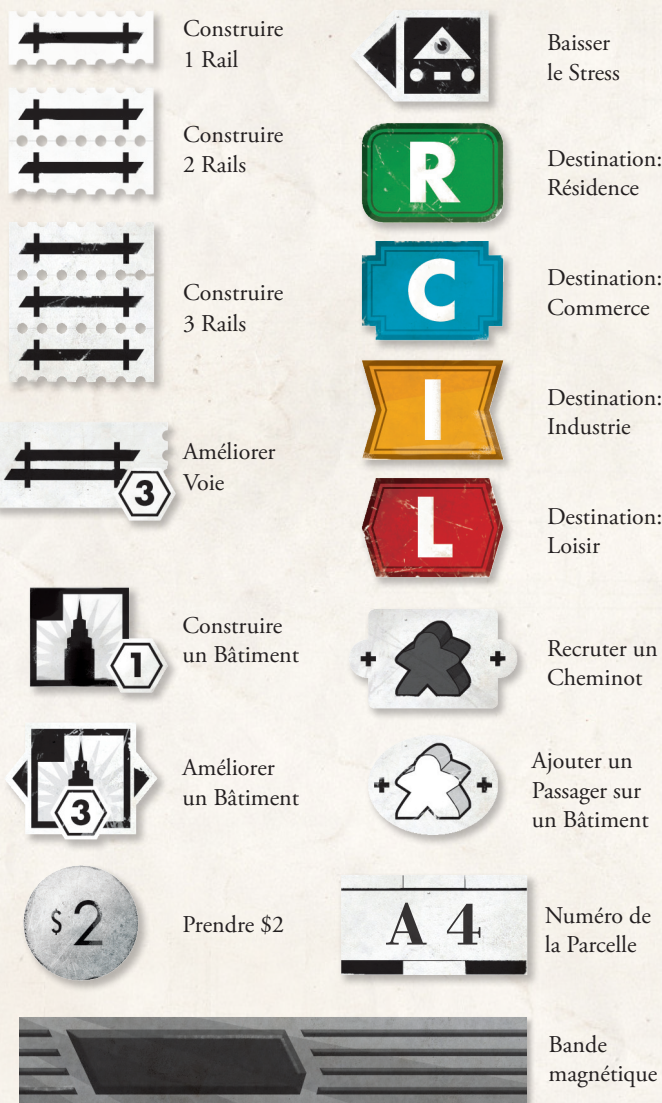


DESCRIPTION D'UNE CARTE



- 1 Emplacements pour les Icônes Action
- 2 Bande Magnétique
- 3 Type de Carte
- 4 Nombre de joueurs
- 5 Conséquence
- 6 Symbole du Bâtiment construit.

ICÔNES ACTION



DÉROULEMENT D'UN TOUR

Chaque **Tour** est divisé en 3 **Phases** distinctes :

PHASE 1: ENCHÈRES
PHASE 2: ACTIONS
PHASE 3: ADMINISTRATION

CONSEQUENCES



PHASE 1: ENCHÈRES

Dans cette phase, chaque joueur va acquérir **une** nouvelle carte. Le premier joueur dans l'ordre du Tour commence par soit passer son Tour, il prend alors la dernière position dans le nouvel ordre du Tour (déplacer son disque en bas à la dernière place encore disponible) soit faire une enchère en utilisant n'importe quelle combinaison de son argent personnel ou des Icônes Argent (sur les cartes, une pièce avec le symbole est une Icône Argent) de sa main. La banque peut faire de la monnaie (vous enchérissez \$1 avec une Icône Argent \$2, la banque vous rend \$1). Chaque enchère doit être payée immédiatement. Chaque enchère doit être différente de toutes les autres enchères déjà faites pendant ce Tour d'enchères (i.e. Votre enchère ne peut pas être d'un montant égal à n'importe quel autre montant déjà annoncé, situé à **gauche de votre disque** sur l'ancien ordre du Tour des Enchères, incluant votre propre dernière enchère).

Donc si le premier joueur enchérit à hauteur de \$2, le deuxième joueur ne peut enchérir que \$1 ou \$3 ou n'importe quel autre montant différent de \$2 ; le troisième joueur doit alors enchérir un troisième montant encore différent, et ainsi de suite ; cependant, quand un nouveau round d'enchères recommence, le premier joueur encore en lice, peut changer son enchère comme il le souhaite parce qu'aucun marqueur d'enchères n'est à la gauche du sien.


Si le joueur a encore **strictement** la meilleure enchère quand c'est à lui de surenchérir, alors il obtient automatiquement la position la plus en avant dans l'ordre du Tour (déplacer son disque en bas vers la première position disponible). Sinon il doit soit changer son enchère (et payer le nouveau montant, oui oui c'est cumulatif !) en respectant les règles ci-dessus, ou passer. Il ne peut pas enchérir un montant de \$0.



Pour résumer quand c'est au joueur d'enchérir, il y a 3 possibilités :

- **Il a déjà strictement la meilleure enchère**, donc il déplace automatiquement son disque sur la deuxième ligne vers le premier emplacement disponible le plus à gauche sur la piste du nouveau Tour.
- **Changer son enchère** qui ne peut pas être identique à n'importe quelle enchère faite par un joueur dont son disque se situe à sa gauche, incluant le joueur actuel ! Et payer immédiatement le montant.
- **Passer son Tour**, donc décaler automatiquement son disque sur la ligne du bas du nouvel ordre du Tour vers la dernière position la plus à droite de disponible.

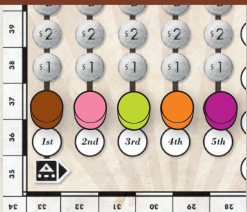
Bien que la piste des enchères soit limitée à \$10, un joueur peut s'il le souhaite enchérir plus en empilant un autre disque pour chaque dizaine supplémentaire. Exemple : Placer 3 disques sur le \$3 pour enchérir \$23 et payer \$23 en pièces ou avec des Icônes Argent.

Une fois que tous les joueurs ont déplacé leur disque sur la deuxième ligne d'ordre du Tour, un nouvel ordre du Tour est alors établi. Le premier joueur dans l'ordre du nouveau Tour **augmente alors son stress de 1** sur son échelle personnelle. Maintenant, chaque joueur dans l'ordre du Tour prend une carte parmi les cartes laissées face visible des Cartes Enchères mises à disposition pour ce Tour et l'ajoute à sa main de cartes. Il est possible de dépasser sa limite de cartes à ce moment-là de la partie. Ensuite retourner  nouvelles cartes du tas des cartes enchères qui seront acquises au prochain Tour (sauf si c'est le Tour 5).

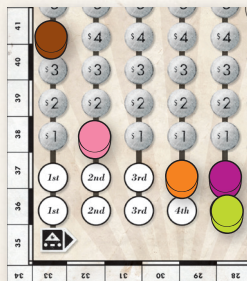
- Les joueurs qui auraient acquis une Carte Parcelle placent immédiatement un disque de leur couleur sur la carte de Small City à l'emplacement correspondant donné par les Icônes.
- Les joueurs qui auraient acquis une Carte Void (ticket expiré), **doivent** immédiatement défausser **une** carte de leur main différente de toute carte Void (y compris celle-ci). Cette conséquence ne se fait qu'une fois dans la partie au moment de l'acquisition de ce type de cartes.



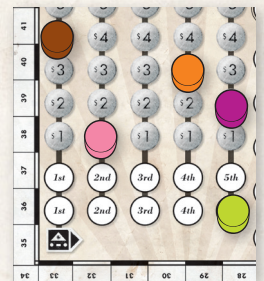
EXEMPLE ENCHÈRES



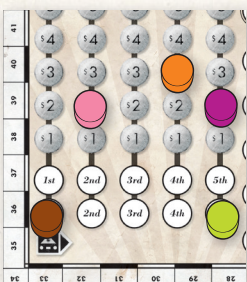
Marron est premier, il enchérit et paie \$4. Rose enchérit et paie \$1 pour rester dans l'enchère. Vert passe et devient immédiatement dernier dans le nouvel ordre du Tour (5^{ème} ici).



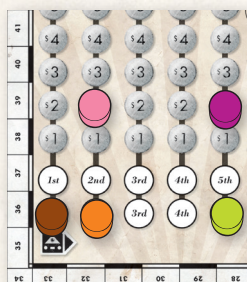
Orange ne peut pas enchérir \$4 ni \$1 parce qu'à sa gauche ces enchères ont déjà été faites.



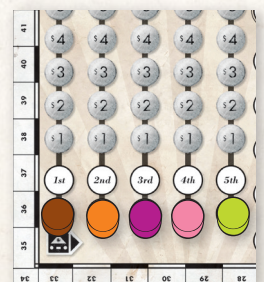
Il enchérit et paie \$3. Violet enchérit et paie \$2, le moins possible qu'il peut payer pour rester dans l'enchère.



C'est au Tour de Marron, et comme Marron était le meilleur enchérisseur, il prend automatiquement la meilleure place disponible dans l'ordre du nouveau Tour, c'est à dire 1^{er}... C'est un nouveau Round d'enchères, donc Rose doit changer son enchère s'il veut rester dans l'enchère (attention, il ne peut pas enchérir le même montant, mais personne n'a enchéri \$2 ce Round, donc il peut enchérir \$2 et payer immédiatement cette somme.



C'est le Tour de Orange, comme Orange détient la meilleure enchère il prend la meilleure place encore disponible dans l'ordre du nouveau Tour, c'est à dire 2^{ème}.



Violet paie \$3 pour rester dans l'enchère (\$1 aurait été autorisé, mais aurait été équivalent à passer son Tour). Rose passe et devient 4^{ème} ! Violet devient automatiquement 3^{ème}. L'enchère de \$2 faite par Rose a été du gâchis si ce n'est avoir fait payer \$3 à Violet !

PHASE 2: ACTIONS

Cette phase se divise en 2 Rounds d'actions, chacun étant exécuté dans l'ordre du Tour :

ROUND D'ACTION 1: Chaque joueur :

- réalise **une** action, *ou*
- prend **\$2** de la réserve.

ACTION ROUND 2: Chaque joueur :

- réalise **deux** actions, *ou*
- réalise **une** action et prend **\$2** de la réserve, *ou*
- ne réalise pas d'action et prend **\$2** de la réserve. Si l'on prend d'abord **\$2**, alors on ne réalise aucune action pour ce Round d'Action 2.

Définition : Quand on **joue une Icône Action**, le joueur montre une carte de sa main avec l' Icône Action aux autres joueurs, puis la place dans sa défausse personnelle ; cependant il peut jouer des Icônes supplémentaires présentes sur la même carte avant de la défausser pour **+1 Stress** par Icône supplémentaire.

Attention : Si on joue une carte, on doit réaliser l'action associée à **ou** aux Icônes Action choisies dans sa totalité, sinon la carte ne peut pas être jouée.

Les Actions disponibles sont les suivantes :

- A** CONSTRUIRE OU AMÉLIORER DES VOIES.
- B** CONSTRUIRE OU AMÉLIORER UN BÂTIMENT.
- C** DÉPLACER UN PASSAGER.

Note : Pendant cette phase, on n'est pas autorisé à jouer les Icônes Action suivantes : Argent, Obtenir un Cheminot, Ajouter un Passager, Descendre le Stress.



Exemple : Pendant la Phase 2, vous pouvez jouer cette carte Construire 2 Rails, mais vous ne pouvez pas utiliser l' Icône Action Obtenir un Cheminot.

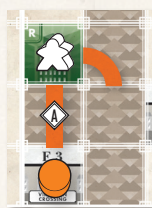


Note : On peut augmenter son Stress pour réduire le nombre de cartes nécessaires pour jouer une action; cependant, il n'est pas autorisé de le faire en vue de jouer plusieurs actions pendant son tour.

A. CONSTRUIRE OU AMÉLIORER UNE VOIE

On peut soit **Construire des nouvelles Voies**, soit **améliorer une Voie** Existante.

Une **Voie complète** est une ligne ininterrompue de tuiles Rails appartenant à un joueur qui relie des Bâtiments entre eux, ou des Parcelles entre elles, ou un Bâtiment et une Parcelle. Le début et la fin de la Voie doivent donc pointer vers soit un Bâtiment, soit une Parcelle.



CONSTRUIRE DE NOUVEAUX RAILS

Pour construire des tuiles Rails, on doit :

- Jouer** un ou plusieurs Icônes Action suivants :
Construire 1 / 2 / 3 Rails
- Défausser un Cheminot** par Voie commencée de sa réserve.
- Si la Voie est complète, on **doit** jouer une Icône Action Destination correspondant à **l'une des extrémités** de la Voie.
 - Si on relie une Parcelle, on peut jouer l' Icône Action de cette Parcelle indiquant son numéro.
 - Si on relie un Bâtiment, on peut jouer une Icône Action de ce type de Bâtiment.
 - Si un Bâtiment est relié à une Parcelle, on peut choisir l'un ou l'autre bien sûr.

Le nombre de Tuiles Rails que l'on peut construire est **exactement** égal au nombre total de symboles Rails des Icônes Action que l'on joue (ni plus, ni moins). Si le joueur ne joue pas assez de symboles Rails ou s'il n'a plus de Cheminots, il ne peut pas faire cette action.

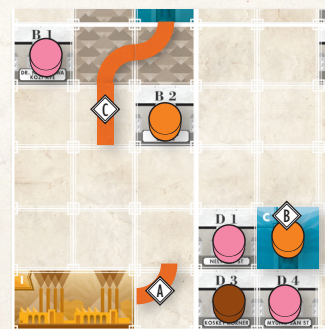
La Voie doit commencer soit par :

- Un Bâtiment existant (pas nécessairement un de vos Bâtiments)
- Une Parcelle **qui appartient au joueur**
- Une Voie incomplète qui appartient au joueur. On dit alors que l'on continue la ligne Incomplète.

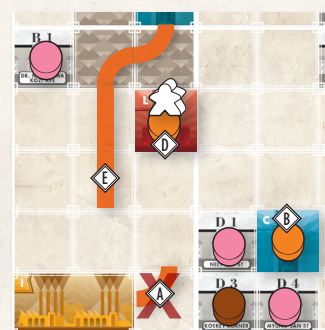
On peut également rediriger la dernière tuile d'une Voie Incomplète en reconstruisant le Rail (remettre cette dernière tuile dans votre réserve et choisir une autre direction en appliquant les règles de construction) ; cela coûte au moins une Icône Action Rail et un Cheminot (que l'on défausse). On ne peut construire qu'une voie complète ou incomplète pendant son tour d'action. Autrement dit, il est interdit dans son tour d'Action de construire 2 Voies complètes par exemple ou de commencer 2 voies incomplètes.

Comme un joueur doit utiliser un Cheminot à chaque fois qu'il commence ou continue une Voie, laisser une Voie Incomplète coûte plus de Cheminots au final qu'une Voie Complète. Si le joueur a une Voie Incomplète, il doit travailler dessus à chaque Tour du jeu jusqu'à ce qu'elle devienne Complète. Sinon il perd la Voie dans sa totalité. S'il n'arrive pas à travailler dessus (la rediriger ou la continuer) sur un Tour complet du jeu, alors toutes les Tuiles Rails de la Voie sont supprimées et remises dans sa réserve !

Exemple : Au Tour 2, pendant la Phase d'action 1, Orange a commencé une Voie . Puis lors de ses 2 Actions, il construit un Commerce en B2 et commence une deuxième Voie . A la fin de son Tour, les deux Voies sont Incomplètes, mais il les conserve parce qu'il a travaillé dessus pendant ce Tour. Cependant il devra travailler au Tour 2 sur les deux pour les conserver.



Au Tour 3, pendant la Phase d'action 1, Orange construit un Bâtiment Loisirs en B2. Pendant la Phase d'action 2, il se rend compte qu'il n'a qu'un seul Cheminot et plus assez d' Icônes Action Construire des Rails sur ses cartes pour les connecter. Donc il étend sa Voie . Le Tour se termine et la Voie qui n'a pas été touchée ce Tour est détruite, les rails retournant dans la réserve du joueur Orange.



On peut :

- Construire une Tuile Rail sur un carré beige (plaine).
- Construire une Tuile Rail sur un carré marron (montagne), mais cela nécessite un Symbole Rail supplémentaire.
- Construire une deuxième Tuile Rail sur le même carré si on crée une intersection ou deux courbes qui ne se chevauchent pas, comme ci contre.
- Construire une Tuile Rail sur une Parcelle qui appartient au joueur, mais pas sur les Parcelles qui ne lui appartiennent pas ou qui n'appartiennent encore à personne.
- Construire une Tuile Rail à côté d'une Parcelle qui n'appartient pas au joueur à condition que cette Tuile Rail ne la relie pas.
- Relier 2 des Voies incomplètes du joueur entre elles, mais cela nécessitera de jouer en plus une carte avec une Icône Action Destination pour l'une des deux extrémités de la Voie.

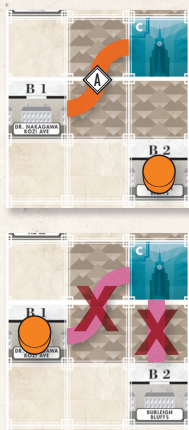


On ne peut pas :

- Construire une Tuile Rail sur les carrés bleus (Lacs)
- Construire une Tuile Rail sur un Bâtiment.
- Construire une Tuile Rail pour relier un Parcelle qui n'appartient pas au joueur.
- Relier deux Voies Incomplètes appartenant à des joueurs différents.
- Recouvrir une deuxième Tuile Rail sur le même carré autrement que l'intersection et les 2 courbes montrées ci-contre.
- Construire une Tuile Rail en direction de l'extérieur du plateau.
- Continuer la Voie d'un joueur adverse.



Exemple #1 : Orange construit une Voie Complète \diamond reliant B1 à C. Pour cela il doit jouer une combinaison de 4 Icônes Construire Rails parce que ce sont des montagnes. Il doit aussi jouer soit l'Icône Action Parcelle B1, soit l'Icône Action Commerce (et bien sûr défausser un Cheminot).. Remarquez que comme la Voie est complète, Orange a dû jouer une Icône Action de l'une des deux extrémités de la Voie. Si Orange n'avait pas terminé sa Voie, comme dans l'exemple précédent, aucune Icône Action Destination n'aurait été nécessaire. Dans l'exemple en dessous, Rose ne peut pas relier l'emplacement Parcelle qui appartient à Orange, ni la Parcelle qui n'appartient encore à personne ; cependant construire à côté est tout à fait autorisé.



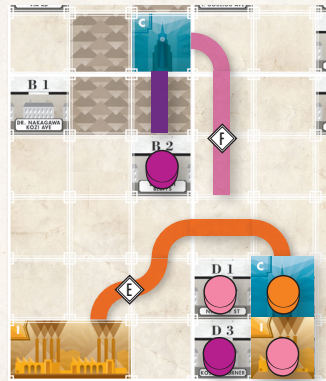
Exemple #2 : Marron a déjà construit la Voie \diamond entre C et L. C'est au Tour de Orange de jouer. Il joue les deux cartes indiquant 3 Symboles Rails. Il utilise aussi 1 Icône Action Destination C sur la seconde carte, il augmente son Stress de 1 sur son échelle de Stress. Il défausse un Cheminot et relie avec des tuiles Rails L et C \diamond . Les cartes vont alors dans sa défausse personnelle, il ne peut plus les utiliser pour ce Tour.



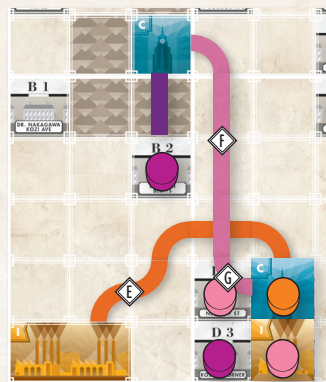
Exemple #3 : Orange possède la Parcelle A1 (et par conséquent la Carte A1...). Il construit la Voie reliant R et sa Parcelle A1 \diamond . Il joue 3 Symboles Rails et la Carte A1 qui montre la destination. Il défausse un Cheminot. Il aurait pu jouer seulement les 3 premières cartes et utiliser le R de la deuxième carte, faisant augmenter par la même occasion son Stress (et bien sûr un Cheminot, comme toujours!)



Exemple #4 : Ici Orange construit la Voie \diamond entre la grande Industrie et le Commerce en D2. Il ne peut pas passer par la Parcelle D1 qui ne lui appartient pas. A cause de ce détour obligatoire et afin de terminer la Voie, il doit jouer 5 Symboles Rails, se défausser d'un Cheminot et de l'Icône Action Destination Commerce ou Industrie. Rose construit la Voie Incomplète de 3 rails \diamond depuis le Commerce. Il a donc joué 3 Symboles Rails, et un Cheminot; comme la Voie était Incomplète, il n'a pas à jouer d'Icône Action Destination.



Au Tour 3, Rose veut compléter cette Voie, donc il construit par-dessus Orange et sur son emplacement Parcelle \diamond en D1. Cela nécessite 2 Symboles Rails, un Cheminot et 1 Icône Action Destination parce que la Voie est complète. Il peut jouer n'importe quelle Icône Action Destination qui correspond aux extrémités de la Voie. Mais comme la Voie relie 2 Commerces, il n'a d'autre choix que de jouer une Destination C ! Remarquez que Rose relie un Bâtiment appartenant à Orange, ce qui est aussi tout à fait autorisé !





Attention :

- On ne peut pas jouer une Icône Action Obtenir un Cheminot pendant cette phase, même si c'est la deuxième, troisième ou quatrième Icône Action. On aurait, pour cela fait augmenter son niveau de Stress. Ce qui signifie qu'on devait avoir tous les Cheminots nécessaires avant de commencer à construire !
- Le nombre de tuiles virages et lignes droites est limité. Il n'est pas autorisé de détruire ce qui est déjà construit (sauf les Voies Incomplètes et lorsqu'on construit un Bâtiment (voir Construire un Bâtiment)).
- Comme le joueur n'a que 2 cheminots, à la fin d'un tour, il ne peut avoir par rapport au tour précédent que :
 - 2 nouvelles voies complètes
 - 1 nouvelle voie complète
 - 1 nouvelle voie complète et 1 incomplète
 - 1 voie incomplète
 - 2 voies incomplètes
 - 0 voie incomplète et 0 voie complète, ce qui n'est pas forcément bon signe...

AMÉLIORER UNE VOIE EXISTANTE

Pour Améliorer une Voie existante, on doit :

- Jouer une Icône Action **Amélioration de Voies**. 
- Jouer une Icône Action **Destination**.
- Retourner les tuiles Rails de la Voie du côté Voie Améliorée.
- Gagner **3 PB**.

Pour Améliorer une Voie existante, on doit jouer 2 Icônes Action : celui Amélioration de Voies  et celui de l'une des extrémités de la Voie (Icône Destination). Les Voies améliorées permettent de rapporter plus d'argent dans le jeu (voir Déplacements de Passagers). Quand on améliore une Voie, on gagne **3 PB**. On retourne les Tuiles Rails du côté Voie Améliorée. On ne peut pas améliorer une Voie déjà améliorée et on ne peut pas améliorer des Voies incomplètes. Bien que la générosité caractérise de nombreux joueurs, il n'est pas possible d'améliorer les Voies des adversaires =:)



*Exemple : Orange veut améliorer la Voie existante entre L et R, comme cela il pourra déplacer des Passagers super rapidement... Il joue l' Icône Action Amélioration Voies et l'une des destinations appropriées. Il gagne immédiatement **3 PB** et il retourne les Rails du côté Voies Améliorées.*




B. CONSTRUIRE OU AMÉLIORER UN BÂTIMENT

CONSTRUIRE UN NOUVEAU BÂTIMENT

Pour construire un Nouveau Bâtiment, on doit :

- Jouer l' Icône Action **Construire un Bâtiment**. 
- Jouer l' Icône Action **Parcelle** correspondante.
- **Placer la tuile Bâtiment** correspondante sur la Parcelle indiquée.
- **Prendre la Carte Bâtiment** qui correspond au Bâtiment construit.
- **Ajouter un nouveau Passager** sur la tuile Bâtiment. 
- Gagner **1 PB**.

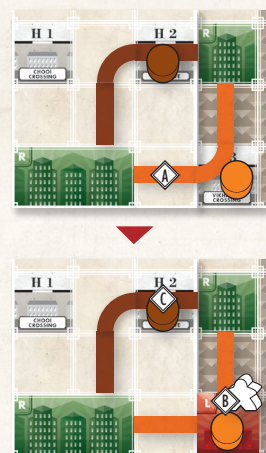
Pour construire un Nouveau Bâtiment, on doit jouer une Icône Action Construire un Bâtiment  et l' Icône Action Parcelle (par exemple : **A 4**), montrant les coordonnées où le Nouveau Bâtiment va être construit. (Cela implique qu'on ne peut pas construire sur des Parcelles qui n'appartiennent à personne, ni sur des Parcelles appartenant aux adversaires).

Ensuite le joueur choisit une tuile Bâtiment parmi les restantes à coté des plateaux, qu'il place aux coordonnées indiquées par la carte (il y a autant de Tuile Bâtiment d'un type donné que de Cartes Bâtiments du même type), il ajoute cette carte à sa main (on peut dépasser sa limite de carte), prête à être utilisée. Un nouveau Passager est ajouté sur le Bâtiment. Le joueur gagne **1 PB**.

Note : Un joueur est autorisé à construire un Bâtiment sur un emplacement pour lequel il aurait déjà construit une Tuile Rail dessus (reprendre alors la Tuile Rail).

Attention : Bien que certains Bâtiments déjà imprimés sur le plateau occupent plusieurs emplacements, les Bâtiments que l'on construit occupent toujours un seul Emplacement. De la même façon, si les joueurs construisent le même type de Bâtiment sur des Parcelles adjacentes, ils créent un unique Bâtiment plus grand, même si les joueurs sont différents. Cependant des tuiles Bâtiments différentes ne fusionnent pas pour former un unique Bâtiment et des Parcelles adjacentes ne sont pas considérées comme connectées entre elles (voir Remarques Générales : Parcelles et Bâtiments à la page 12).

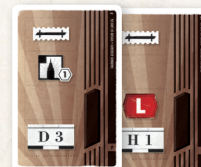
*Exemple : Orange a construit la Voie Complète **A** entre R et R et passe sur sa Parcelle **F3**. Plus tard dans la partie, il construit un Bâtiment Loisirs en **F3**. Il joue l' Icône Action Parcelle **F3** et l' Icône Action Construire un Bâtiment. Il prend la Carte Bâtiment Loisirs **B** qu'il ajoute à sa main (et pourrait l'utiliser immédiatement), puis il enlève sa Tuile Rail qui retourne dans sa réserve personnelle et ajoute un Bâtiment Loisirs et un Passager blanc. Remarquez que si Marron avait construit un Bâtiment autre qu'une Résidence en **H2** **C** (une Action interdite pour Orange), il aurait perdu la connexion directe entre les deux Résidences.*



Lorsqu'un joueur construit une Industrie (Tuile **I**), il obtient un pouvoir supplémentaire, celui d'augmenter sa limite de carte pour le reste de la partie. Placer alors la Tuile de Limite de Cartes correspondante du bon côté sur le plateau personnel afin de recouvrir l'ancienne (ou retourner l'ancienne). La limite maximale du nombre de cartes est de 9.



*Exemple : Si vous jouez ces deux cartes, vous pouvez utiliser l' Icône Action Construire un Bâtiment présent sur la première carte et utiliser l' Icône Action Parcelle **H1** de la deuxième carte pour construire un Bâtiment en **H1**. Vous placez ensuite ces 2 cartes dans votre défausse personnelle. Le fait d'utiliser une carte avec une Icône Destination Loisirs ne vous oblige pas à construire un Bâtiment Loisirs. Vous avez le choix de la Tuile Bâtiment dans la limite disponible selon le nombre de joueurs comme indiqué dans la mise en place. Vous placez alors immédiatement la Tuile choisie en **H1** et vous ajoutez à votre main la Carte Bâtiment qui lui correspond. Vous obtenez alors **1 PB**. Vous pouvez utiliser cette nouvelle carte dès votre prochaine action. Remarquez que vous auriez pu n'utiliser que la carte de gauche et construire un Nouveau Bâtiment en **D3**. En utilisant les deux Icônes Construire un Bâtiment et la Parcelle **D3** de la même carte, vous auriez augmenté votre Stress de 1 !*



AMÉLIORER UN BÂTIMENT EXISTANT:

Pour Améliorer un Bâtiment existant on **doit** :

- Jouer l' Icône Action **Amélioration de Bâtiment**.
- Jouer l' Icône du **Type du Bâtiment** **R** **C** **I** **L** correspond au Bâtiment à améliorer.
- **Retourner** la tuile du côté améliorée.
- **Si** le Bâtiment n'avait plus de passager, ajouter alors un nouveau Passager sur le Bâtiment Amélioré.
- Gagner **3 PB**.

On doit jouer une carte avec l' Icône Action Amélioration de Bâtiment et une carte avec l' Icône Action Bâtiment du type que l'on va améliorer (**R** Résidence, **C** Commerce, **I** Industrie, **L** Loisir). Ensuite le joueur retourne la Tuile Bâtiment afin de montrer le côté amélioré du Bâtiment et il ajoute un nouveau Passager si l'ancien Bâtiment n'en contenait plus. Il gagne immédiatement **3 PB**. Il ne peut pas améliorer un Bâtiment déjà amélioré. Il ne peut pas non plus améliorer les Bâtiments imprimés au départ sur la carte, ni même les Bâtiments des joueurs adverses, bien que sa générosité l'eût suggéré.



Exemple : Orange souhaite améliorer son Commerce **D1**. Il joue les deux cartes ci-dessus, utilisant l' Icône Action Amélioration de Bâtiment de la première carte et l' Icône Action Commerce de la deuxième. Il retourne le Commerce **D1** du côté amélioré et il ajoute un nouveau passager, près à être déplacé. Il obtient enfin **3 PB**. Néanmoins, il n'aurait pas pu jouer la carte de droite parce qu'elle n'a pas d' Icône Action Commerce **C** (Le Bâtiment Commerce en haut à droite indique uniquement qu'il s'agit d'une Carte Bâtiment de Commerce). Le joueur peut cependant l'utiliser pour Améliorer une Résidence !



C. DÉPLACER UN PASSAGER

Pour déplacer un Passager, on **doit** :

- Jouer un **Ticket** encore Valide (une carte avec une Bande Magnétique).
- Jouer une Icône Action **Destination (R/C/L/I)**, ou Parcelle).

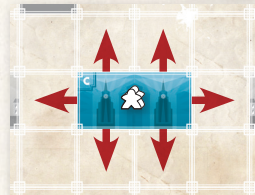
Remarque : Cette action permet de déplacer un seul Passager.

La bande magnétique et l'Icône Action Destination peuvent se trouver sur la même carte. S'ils sont utilisés pour déplacer un Passager, le joueur devra donc augmenter son Stress de 1.

Toutes les cartes représentent des Tickets et peuvent aussi servir à déplacer des Passagers sur la carte. C'est pourquoi la plupart des cartes ont une Bande Magnétique.

Néanmoins il existe des Tickets Expirés (VOID) qui ne peuvent pas être joués pour déplacer des Passagers. Ils n'ont pas de bande magnétique. Ces tickets n'existent que dans le paquet des Cartes Enchères (x5) et leur proportion varie suivant la configuration et les parties...

Un Passager sur un Bâtiment de 2 carrés de même type peut quitter le Bâtiment par n'importe quel côté en empruntant une Voie Complète bien sûr !



Le Passager doit arrêter son déplacement le long des Voies au premier Bâtiment qui correspond au type de la Destination (**R/C/L/I**).

Un Passager ne peut pas passer deux fois par le même Bâtiment, ni la même Parcelle.

Une fois que le Passager a atteint la destination finale correspondante (qui n'est pas forcément le plus court chemin, à condition que le Passager respecte les règles de déplacement), il retourne dans la réserve à côté du plateau.

1. Pour chaque Voie Complète que le Passager emprunte, le propriétaire de la Voie gagne **1 PB**, peu importe si la Voie était améliorée (le joueur qui est le propriétaire des Bâtiments de départ, traversés ou final n'a strictement aucune importance!).
2. La destination finale du Passager permet d'obtenir un bonus pour le joueur qui fait le déplacement :

C COMMERCES : Augmenter son niveau de Stress de 1.

Prendre ensuite **soit \$5** de la banque **soit** une Carte Développement (D) de l'un des Carnets de Tickets et l'ajouter alors à sa main (réaliser exactement la même procédure que dans la phase de mise en place). Si vous jouez avec la variante, alors choisir une des cartes Développement face visible ou prendre la première carte de la pile face cachée. Il est possible de dépasser sa limite de Cartes.

I INDUSTRIES : Augmenter son niveau de Stress de 1.

Le joueur obtient un Cheminot qu'il place sur son plateau personnel (Limite toujours de 2). S'il a déjà atteint sa limite, il n'obtient pas de Cheminot supplémentaire, mais il augmente tout de même son Stress.

R RÉSIDENCES : Diminuer son niveau de Stress de 1 : Il

est toujours bon de retourner à la maison... (si le joueur est déjà au minimum, il y reste (1)).

L LOISIRS: Le joueur peut

acheter une fois des Points de Bonheur au cours actuel de la ville de Small City (1 PB coûte \$1, 2 PB coûte \$1+\$2, 3 PB coûte \$1+\$2+\$3 etc...). On peut utiliser l' Icône Action Argent sur ses cartes, la banque remboursant en cash si la valeur totale n'est pas utilisée.

1	-\$1	6	-\$21
2	-\$3	7	-\$28
3	-\$6	8	-\$36
4	-\$10	9	-\$45
5	-\$15	10	-\$55

A 1 PARCELLE ne donne aucun bonus supplémentaire.

3. Pour chaque **Tuile de Rails** parcourue par le Passager, les possesseurs des Tuiles gagnent **\$1** par Tuiles (Le total sur chaque Voie Complète est augmenté de **50%** arrondi au supérieur pour les Voies Améliorées). Les revenus se font comme suit :

- Si la Voie appartient au joueur, il obtient l'argent de la banque.
- Si la Voie appartient à un joueur adverse, alors il doit payer l'adversaire.
- Les paiements ont lieu dans l'ordre exact de déplacement du Passager qui parcourt les Voies. On ne peut pas utiliser l'argent qu'on aurait acquis plus tard sur le chemin menant à la Destination Finale afin de payer le joueur adverse.
- Si cela signifie que sur une Voie Complète, un joueur ne peut pas payer pour l'utilisation de cette Voie adverse, alors le Passager continue son chemin, mais plus aucun paiement n'a lieu pour ce transport (On paie quand même ce qu'on peut donner au joueur). On augmente immédiatement son **Stress de 1** pour cette situation malencontreuse ou volontaire... (On garde les bénéfices des Points de Bonheur et du pouvoir du Bâtiment de destination finale).

Il faut se rappeler que les Voies Améliorées rapportent 50% de plus, arrondi au supérieur...

Pour faciliter le déplacement, nous vous recommandons de déplacer le Passager jusqu'au Bâtiment final, puis de le coucher, d'ajuster alors les Points de Bonheur, puis d'activer les pouvoirs du Bâtiment final et enfin de régler les problèmes d'Argent... On met ensuite le Meeple dans la réserve.



Exemple : Orange va déplacer le Passager situé dans le Commerce au Sud vers le Loisir (D). Il effectue les étapes suivantes :

- Il déplace le Passager sur la voie (A). Empruntant la voie du joueur Marron, Marron gagne **1 PB**.
- Puis il suit la voie (B), et gagne (Orange) **1 PB**.
- Le Passager continue son déplacement sur la voie (C), Orange gagne encore **1 PB**.
- Il couche le Passager en (D), et achète autant de PB qu'il souhaite avec son argent et/ou Icône Argent sur ses cartes.
- Ensuite il doit payer à Marron **\$4** car il a utilisé 4 Tuiles Rails appartenant à Marron sur la voie (A).
- Sur la voie (B), la banque lui donne **\$6** pour avoir utilisé une Voie Améliorée ($\$4 + 50\%$, grâce à son amélioration).
- Enfin le Passager utilise la voie (C), et la banque lui donne encore **\$2** car il utilise 2 Tuiles Rails Orange.
- Le Passager est défaussé.
- **Remarque :** Il aurait pu jouer uniquement la carte RCLI et utiliser la bande magnétique et la Destination L en augmentant son Stress de 1.

Attention :

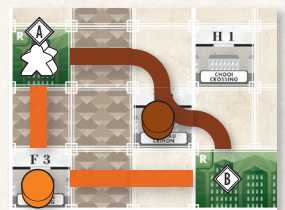
- Il faut se rappeler que les Voies Améliorées rapportent 50% de plus, arrondi au supérieur...
- Appliquer la règle du Stress atteignant 21 ou plus...



Exemple : Pendant les Tour précédents, Orange a construit une Résidence (A), Rose un Commerce (B), Orange a construit une Voie (C) entre le Commerce et la Résidence et a transporté le Passager en (B) vers (A). Puis Marron a construit une Voie (D) entre sa Parcelle (E) et le commerce Rose. Plus tard Marron a construit un Commerce (E). C'est le Tour de Orange de jouer. Il veut déplacer le Passager situé sur le grand Commerce (E) vers la Résidence (A). Orange joue la Carte #32 et utilise sa bande magnétique. Il joue aussi la carte #5 pour utiliser son Icône Action Destination R. La Voie de Marron est devenue inutile puisque les 2 commerces ne font plus qu'un seul Bâtiment (c'est devenu une zone de jeux pour les enfants...), Orange reçoit **1 PB**. Comme le Passager arrive dans une Résidence, Orange réduit son Stress de 1. Il reçoit **\$2** ensuite de la banque pour avoir parcouru 2 de ses propres Tuiles Rails Orange ! Le Passager est défaussé et remis dans la réserve. Ensuite c'est le Tour de Marron. Il souhaite déplacer le Passager (A) avec une Icône Action Destination C vers (E), mais il ne peut pas faire cela car le Passager doit s'arrêter au premier Bâtiment de la couleur qui correspond à sa Destination finale. Cela signifie que le Passager (A) n'ira pas plus loin que le Commerce (B). Orange gagnerait **1 PB** et il devrait encore lui donner **\$2**, ce qui est plus que ce que peut accepter Marron qui choisit donc de faire autre chose...:=)






Exemple : Le Passager dans la résidence (A) peut se déplacer dans la résidence (B). Si c'est Orange qui le fait, il reçoit **2 PB** (1 vers F3 et un autre vers (B)), à condition qu'il joue une carte Destination R. Sinon il ne reçoit qu'un PB s'il joue la carte F3 (qui ne lui donnerait aucun pouvoir supplémentaire néanmoins, mais empêcherait Marron de déplacer ce passager) Si c'est Marron qui joue en premier, il pourrait gagner 1 PB en déplaçant le même passager de (A) vers (B) sur sa voie. Remarquez que le rail construit sur la Parcelle F2 n'est plus une destination, donc le Passager ne peut plus s'arrêter ici. Un autre joueur pourrait utiliser ses voies, mais pourquoi donner tout cet argent et ces PB à un adversaire ?



PHASE 3: ADMINISTRATION

(JOUÉE SIMULTANÉMENT)

Avec les **cartes qu'il reste des Phases 1&2**, les joueurs peuvent jouer n'importe quelles Icônes Action suivantes et autant de fois qu'ils le peuvent (utilisant également la règle d'augmentation du Stress dans le cas d'utilisation de plusieurs Icônes Action sur la même carte). Néanmoins pour toutes ces actions réalisées, ils ne peuvent pas jouer une Icône Action s'ils ne peuvent pas réaliser complètement l'action, en vue de défausser de cartes:

- **Obtenir de l'argent :** Prendre la somme d'argent correspondante de la banque. 
- **Recruter un Cheminot :** Prendre un Meeple Cheminot de la réserve. Attention, vous ne pouvez pas avoir plus de 2 Cheminots devant vous. 
- **Faire descendre son Stress :** Déplacer vers la gauche votre Stress. Si vous êtes déjà sur la case la plus à gauche, vous ne pouvez pas faire cette action. 
- **Ajouter un nouveau Passager :** Placer un Passager de la réserve sur n'importe quel Bâtiment. Attention, chaque emplacement ne peut contenir qu'un seul Passager, donc les Bâtiments carrés ne peuvent contenir qu'un Passager et les Bâtiments rectangulaires déjà imprimés sur la carte ne peuvent contenir que 2 Passagers. (Une Industrie de 3 carrés, construite sur des Parcelles adjacentes peut contenir théoriquement un maximum de 3 passagers...)
- **Défausser des cartes :** Défausser une carte gratuitement et payer \$1 pour chaque carte supplémentaire que le joueur défausse en Phase 3.

Remarques :

- Les Conséquences des Cartes **doivent** être appliquées dans tous les cas et avant l'action, que les joueurs jouent la carte ou qu'ils la défaussent.
- Toutes les cartes jouées ou défaussées vont directement dans la défausse personnelle des joueurs.



Exemple: Après la réalisation des 3 Actions de la Phase 2, Orange a encore 4 cartes ! Il joue l' Icône Action Cheminot de la première carte et prend un Cheminot de la réserve (Il n'avait qu'un seul Cheminot devant lui, atteignant sa limite) Ensuite il joue les deux Icônes de la deuxième carte : Il reçoit \$2 et descend son Stress, ce qui signifie qu'il ne déplace pas son disque Stress puisqu'il joue une Icône supplémentaire de la même carte !

Ensuite il défausse la troisième carte gratuitement, parce que c'est la première carte qu'il défausse, mais il doit payer \$3 parce qu'il y a une conséquence qui n'est pas évitable. Puis pour finir, il paie \$1 pour défausser une deuxième carte (la quatrième) et se débarrasser momentanément de la carte VOID.

Sa limite de Carte est de 7. Puisqu'il n'a plus de cartes dans sa main, il pioche 7 cartes de son paquet (voir Divers et Fin du Tour). Mais son paquet de cartes ne contient que 5 cartes. Il prend ces 5 cartes, mélange sa défausse personnelle qui devient son nouveau paquet de cartes et en tire 2 qu'il ajoute à sa main.

FIN DU TOUR

Refaire sa main de cartes : (Tours 1 à 4 seulement) Une fois que les joueurs ont joué les actions de la Phase Administrative, ils refont simultanément leur main en piochant des cartes depuis leur réserve de cartes. S'il n'y en a pas assez, alors ils piochent les cartes jusqu'à épuisement, puis mélangent leur défausse personnelle qui crée alors un nouveau paquet de cartes et ils continuent de piocher. Les joueurs ne mélangent pas leur défausse personnelle s'ils ont assez de cartes pour piocher, même si le paquet est vide: il faut manquer de cartes pour pouvoir mélanger à nouveau. **Remarque :** Les joueurs qui ont construit des Industries ont augmenté leur limite de cartes et peuvent refaire leur main de cartes jusqu'à 8 ou 9 (max) à la place de 7.

Le Stress a pour conséquence la perte de points de Bonheur :

A chaque fin de Tour, si le joueur atteint 21 sur son échelle de Stress, il perd 1 PB.



De nouveaux passagers sortent des Bâtiments et veulent se déplacer : Ajouter un nouveau Passager sur chaque emplacement vide des Bâtiments qui ont la même couleur que le cube situé dans l'emplacement du Plateau Commun vers le marqueur Tour. Puis défausser ce cube. Déplacer le marqueur Tour d'une case.



Quand le paquet des Cartes Enchères est vide (après le 5^{ème} Tour), la première partie du jeu est terminée. Les joueurs jouent un dernier Tour de la manière suivante :

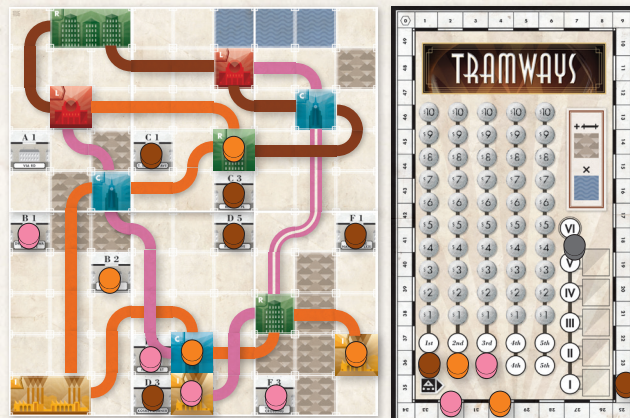
- Il n'y a plus de cartes disponibles pour la Phase 1, cela signifie que la phase d' Enchères va uniquement déterminer un nouvel ordre du Tour. Le gagnant de cette dernière enchère va **augmenter son Stress de 2 !**
- Chaque joueur met à plat toutes les cartes de son paquet et de sa défausse (mais garde quand même dans sa main les cartes du Tour 5 qui n'ont pas pu être défaussées et qui l'encombrent...) Chaque joueur refait sa main jusqu'à sa limite de cartes en choisissant les cartes qu'il veut pour ce dernier tour, parmi toutes **ses** cartes face visible. Remettre ensuite les cartes non choisies dans la boîte.
- Le reste du Tour 6 se déroule de la même façon que les Tours 1 à 5, sauf que les joueurs sautent la partie Fin du Tour : Après la Phase Administrative la partie est terminée...

SCORE FINAL

Votre score final est égal à la somme des Points de Bonheur :

- Le nombre de **PB** obtenu pendant la partie sur la piste du Bonheur.
- **3 PB** pour chaque Voie Complète (peu importe si elle est améliorée ou non). Les Voies incomplètes ne rapportent rien.
- **1 PB** pour chaque **\$10** qu'il vous reste à la fin de la partie.
- Des points **négatifs** égaux à votre niveau de Stress (i.e. -1 à -21 PB).

Le joueur avec le plus de points de Bonheur, l'emporte. En cas d'égalité, le plus riche après conversion de l'argent en **PB** l'emporte, s'il y a encore égalité, alors les joueurs concernés partagent la victoire...



PB sur la Piste PB	24	32	30
Voies Complètes	12 (4x3)	15 (5x3)	18 (6x3)
Stress	-3	-13	-8
Argent restant	1 (\$11÷10)	0 (\$9÷10)	0 (\$5÷10)
TOTAL	34	34	40

VARIANTE SOLITAIRE

Toutes les règles du jeu s'appliquent avec les exceptions suivantes :

Mise en place : La mise en place est identique aux parties à 2 joueurs pour les cartes Bâtiments (une de chaque, plus une seconde Industrie); cependant utiliser le côté solo du Plateau Commun. On utilise également les 2 cartes Génériques comme dans le jeu normal. On prend seulement 3 plateaux modulables choisis au hasard afin de construire une carte 1x3. La carte de Small City doit montrer au moins 4 Parcelles. Si ce n'est pas le cas, remplacer alors un plateau modulables.



Remarque de l'auteur: Vous pouvez disposer les plateaux modulables et varier à l'infini les cartes, néanmoins pour vos premières parties, gardez une forme générale rectangulaire.

Utiliser les Cartes Parcelles correspondant aux plateaux modulables de la carte et ranger les autres Cartes Parcelles dans la boîte. Les Mélanger et en tirer 4. Placer un disque à votre couleur sur la carte. Mélanger les Cartes Parcelles restantes (s'il y en a) avec toutes les Cartes Enchères du jeu afin de créer le paquet des enchères.

Piocher 6 Cartes de Développement et les placer en 2 Paquets de 3 cartes, la carte du dessus étant face visible, les autres face cachée, formant les Carnets de Tickets. Choisir un Carnet de Ticket et choisir une des cartes, exactement comme dans le jeu multijoueur. Mélanger les cartes enchères avec les cartes Parcelle restantes. Cela constitue votre paquet de cartes Enchères, placé face cachée pour la partie.

Phase Enchères : Il n'y a pas d' Enchères à proprement parlé, mais vous allez quand même avoir une nouvelle carte du paquet Enchères à chaque Tour :

Recommencer la procédure suivante jusqu'à ce que vous ayez **acquis une carte :**

- Payer **\$1** pour chaque carte dans la ligne (ce qui signifie **\$0** à la première fois que vous itérez le procédé).
- Retourner la carte du dessus du paquet Enchères. Cette carte est maintenant la nouvelle carte de la ligne.
- Vous pouvez prendre cette nouvelle carte, et l'ajouter à votre main, vous **augmentez alors votre niveau de Stress de 1**. Si vous faites cela, défausser les autres cartes de la ligne, cette phase est terminée.
- Vous pouvez choisir une autre carte de la ligne tirée **avant**. Vous ajoutez cette nouvelle carte dans votre main, sans augmenter votre Stress. Si vous faites cela, défausser les autres cartes de la ligne. Cette phase est terminée.
- Recommencer à l'étape 1.

Si le paquet de Cartes Enchères arrive à épuisement (rarissime), mélanger la défausse et constituer un nouveau paquet.

Vous pouvez bien sûr payer avec de l'argent devant vous ou des Icônes Action Argent, comme dans le jeu multi-joueurs. Si vous n'avez pas assez d'argent pour retourner une nouvelle carte, alors vous devez prendre une carte déjà présente dans la ligne.

Jouer ensuite les deux parties du jeu (Tours 1 à 5 et le Tour 6). Vous augmentez automatiquement **votre Stress de 2** quand vous commencez le Tour 6. A la fin de la partie, vous obtenez un classement selon votre total de Points de Bonheur obtenu :

0-19 Lugubre	60-69 Joyeux
20-29 Triste	70-79 Enchanté
30-39 Impassible	80-89 Exubérant
40-49 Content	90-99 Euphorique
50-59 Satisfait	100+ En Extase

APPENDICE: PARCELLES ET BÂTIMENTS

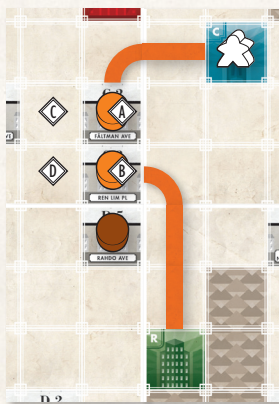
Tant qu'une Parcelle reste une Parcelle (i.e. sans Bâtiment dessus), vous devez jouer l' Icône Action Parcelle afin de réaliser les actions suivantes :

- Déplacer un Passager vers cette destination (mais sans gagner de bonus).
- Terminer une Voie, si vous décidez d'utiliser la fin de la Voie en tant qu' Icône Action.
- Construire un Bâtiment sur la Parcelle.

Une fois qu'un Bâtiment a été construit sur la Parcelle, vous devez jouer comme Icône Action Destination celui qui correspond au type de Bâtiment que vous avez construit pour :

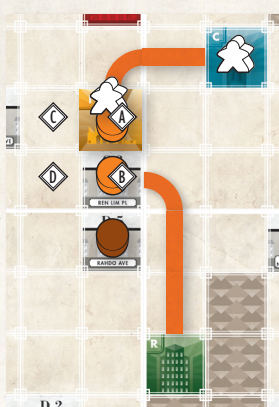
- Déplacer un Passager vers cette destination (et obtenir le bonus de ce nouveau Bâtiment).
- Terminer une Voie, si vous décidez d'utiliser la fin de la Voie en tant qu' Icône Action.
- Améliorer ce Bâtiment.

Quelques exemples illustrant ces subtilités :



Sur l'illustration de gauche, Orange a construit la Voie Complète entre le Commerce et sa Parcelle au Nord (A) et de la Résidence vers sa Parcelle du centre (B). Si cela reste ainsi, le Passager sur le Commerce ne peut pas se déplacer vers la Résidence parce que la Parcelle (A) et la Parcelle (B) ne sont pas reliées (adjacentes mais non reliées). Afin de pouvoir transporter le Passager, Orange devrait soit construire une tuile rail droite sur la Parcelle (A), reliant ainsi (B), soit un virage sur sa Parcelle (B) pour relier la Parcelle (A), soit les deux à la fois qui relierait directement le Commerce et la Résidence en une seule Voie Complète. Les deux premières options permettraient à Orange de gagner 2 PB, alors que la troisième option ne lui ferait gagner qu'un seul Point de Bonheur. Il y aurait une quatrième option qui consisterait à construire 2 virages en (C) et (D) reliant (A) à (B) et ferait gagner à Orange 3 PB !

Sur l'illustration de gauche, Orange a construit une Industrie sur sa Parcelle (A). Comme avant, (A) n'est pas relié à B, et maintenant ses options pour les relier sont plus limitées parce qu'il ne peut plus construire de tuiles Rails en (A). Il pourrait toujours construire un virage sur sa Parcelle (B) afin de relier son réseau à la Résidence, lui rapportant 2 PB, ou encore construire 2 virages en (C) et (D) afin de relier l' Industrie à la Parcelle (B). Il gagnerait 3 PB en déplaçant ce même passager du Commerce à la Résidence au Sud.



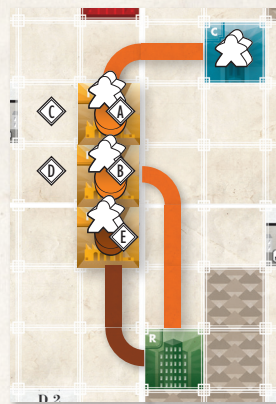
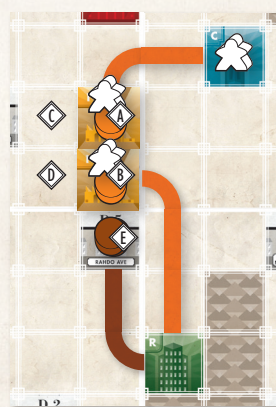
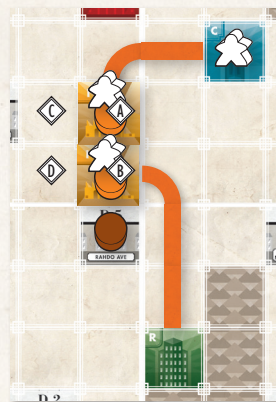
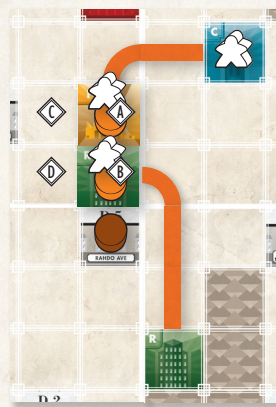
Sur l'illustration de gauche, Orange a construit une Industrie sur sa Parcelle (A). Comme avant, (A) n'est pas relié à B, et maintenant ses options pour les relier sont plus limitées parce qu'il ne peut plus construire de tuiles Rails en (A). Il pourrait toujours construire un virage sur sa Parcelle (B) afin de relier son réseau à la Résidence, lui rapportant 2 PB, ou encore construire 2 virages en (C) et (D) afin de relier l' Industrie à la Parcelle (B). Il gagnerait 3 PB en déplaçant ce même passager du Commerce à la Résidence au Sud.

Maintenant Orange a construit une résidence sur la Parcelle (B), mais le Commerce n'est pas relié à la Résidence, et la seule façon de les relier maintenant serait de construire 2 virages en (C) et (D) reliant l' Industrie à la Résidence. Même s'il construisait cette nouvelle Voie, le Passager sur le Commerce au Nord ne pourrait pas rejoindre la Résidence au Sud, car le Passager s'arrêterait automatiquement sur la première Résidence rencontrée sur son chemin, c'est à dire en (B) !

Orange avait une autre option intéressante, c'était de construire à la place, une Industrie sur sa Parcelle (B). Ainsi les deux tuiles Industries auraient formé une unique Industrie plus grande qui aurait été reliée à la Résidence au Sud. Un passager se trouvant sur la zone (B), aurait pu quitter la grande Industrie par n'importe quelle Voie la reliant, et le Passager aurait pu se déplacer vers le Commerce ou la Résidence (1 PB)!

Plus tard, Marron construit une Voie de la Résidence vers sa Parcelle (E). Marron veut déplacer le Passager en (B) vers la Résidence, mais il ne peut pas actuellement le faire en empruntant ses propres Voies. Il pourrait construire une ligne droite en (E) pour relier la Résidence à la grande Industrie. Il pourrait construire un Commerce, une Résidence ou un Loisirs, en (E) mais cela ne lui donnerait pas non plus la connexion à la grande Industrie (sauf en rajoutant une nouvelle Voie supplémentaire).

Mais s'il construisait une nouvelle Industrie sur sa Parcelle (E), alors il agrandirait l' Industrie de taille 2 en une Industrie de Taille 3. Les 3 voies qui sont déjà construites pourraient être utilisées par les 3 Passagers, reliant par la même occasion le Commerce, l' Industrie et la Résidence. Marron peut déplacer le Passager situé en (B) (ou (A), ou (E)) vers la résidence en empruntant sa Voie Marron. Il faut toujours avoir plusieurs approches originales dans les jeux d'Alban Viard !



Remerciements : Les règles de Tramways appartiennent à l'auteur Alban Viard et sont réservées à un usage personnel. Tramways © Alban Viard 2016.

L'auteur tient à remercier Paul-Evan Viard et Gabriel Viard, Corinne Viard, Jean Claude Viard, Sylvain et Damien Nocquard, David Glantenay, Teddy Pasquier, Alexander Freudenthal, Nathan Ehlers, David Minken, Milena Guberinic, Stephan Frank, et tous les joueurs de l'équipe d' AoS team, Sampo Sikiö, Nathan Morse, pour leur patience, leur disponibilité et leur aide pendant les dernières années du développement de ce jeu.

Contact : avstudiogames.com
Graphisme : Sampo Sikiö (samposdesign.com)
Illustrations : Paul Laane (designaqua.com)