S'il y a au moins un Jeton Touriste sur un des deux Lieux que vous venez de relier, prenez-en un à condition de ne pas déjà en avoir un qui présente le même symbole. S'il y a des Jetons Touriste dans les deux Lieux que vous venez de relier, vous devez choisir quel Jeton Touriste vous prenez en respectant la même restriction. Les Jetons Touriste que vous possédez sont conservés devant vous, visibles de tous les joueurs.

Quand vous prenez une Route, avancez immédiatement votre Marqueur de score d'un nombre de cases correspondant au barème imprimé sur le plateau. Les Jetons Touriste seront décomptés en fin de partie.

Vous pouvez prendre cette Route Noire de trois Espaces de long en défaussant l'une des combinaisons de cartes suivantes :

Si vous ne possédez pas encore de Jeton Touriste présentant ce symbole, prenez-en un et placez-le devant vous.

Routes Doubles

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

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

Ferries

Les Ferries sont des Routes spéciales, reliant deux Lieux séparés par des eaux. Les lignes de Ferries sont facilement reconnaissables grâce au symbole de Ferry figurant sur un des Espaces constituant cette Route. Pour prendre une ligne de Ferries, un joueur doit jouer une carte Ferry pour chaque symbole de Ferry figurant sur la Route (sur ce plateau, toujours un) ainsi que les cartes d'une même couleur habituelles.

Reprendre des cartes Destination

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

Vous pouvez utiliser votre tour pour reprendre des cartes Destination. Pour ce faire, piochez deux cartes du dessus du paquet de cartes Destination. Vous devez garder au moins une de ces cartes, mais pouvez conserver les deux si vous voulez. Le cas échéant, remettez la carte que vous rejetez sous le paquet de cartes Destination. Il n'y a aucun moyen de se débarrasser d'une carte Destination conservée.

S'il n'y a plus qu'une seule carte dans le paquet, vous pouvez toujours choisir cette action du moment que vous conservez cette carte.

Les cartes Destination et leur statut (complétées ou non) sont une information cachée jusqu'au décompte final.

Fin de partie et décompte final

Lorsqu'il reste deux Cable Cars ou moins dans la réserve d'un joueur à la fin de son tour, chaque joueur, en incluant celui-ci, joue encore un tour. À l'issue de ce dernier tour, le jeu s'arrête et chacun calcule son score final :

- Les joueurs devraient déjà avoir calculé les points gagnés lors de leur prise de Routes sur le plateau de jeu. Afin de s'assurer qu'il n'y a pas d'erreur, il est conseillé de faire un décompte de vérification.
- Chaque joueur révèle ensuite ses cartes Destination et ajoute (ou soustrait) la valeur de chacune d'entre elles à son score selon qu'elles sont complétées ou non.
- Enfin, chaque joueur marque les points des Jetons Touriste collectés en fonction du tableau suivant :

Jetons	0-1	2	3	4	5	6	7
Points	0	1	2	4	6	9	12

Le joueur qui a le plus de points remporte la partie.

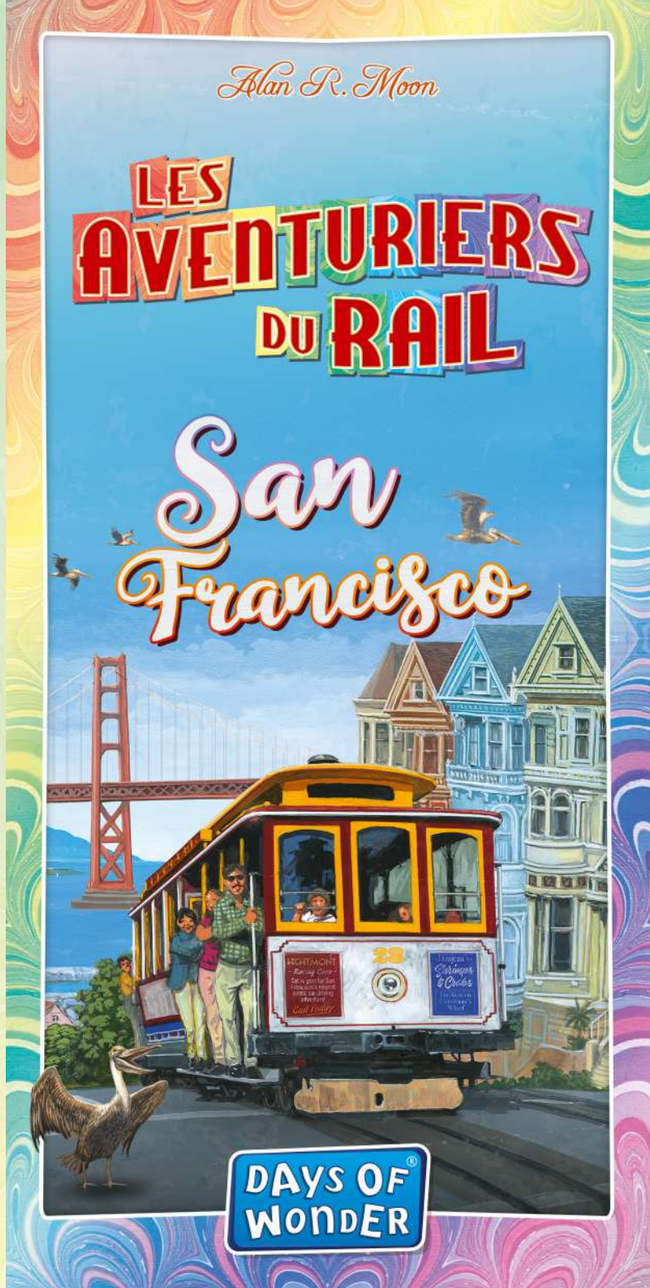
Si plusieurs joueurs sont à égalité, celui d'entre eux qui a complété le plus de cartes Destination l'emporte. Si l'égalité persiste, les joueurs concernés se partagent la victoire.

Crédits

Auteur du jeu : Alan R. Moon
Illustrations : Julien Delval
Conception graphique : Cyrille Daujean

Alan et l'équipe DoW tiennent à remercier tous ceux qui ont aidé à la réalisation de ce jeu : Janet Moon, Stuart Hatch, Lee Hatch, Emilee Lawson-Hatch, Ryan Hatch, Amanda & Keith Ward, Bobby West.

© 2004-2022 Days of Wonder, Inc. Days of Wonder, Days of Wonder, the Days of Wonder logo, and Ticket to Ride are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.



Les souvenirs alourdissent votre sac alors que vous descendez du Cable Car. La lumière du soleil brille à travers la brume qui trouble votre vue sur Alcatraz et le Golden Gate Bridge. San Francisco est vraiment la Porte Dorée de l'Amérique !

Mise en Place

☛ Placez le plateau au centre de la table. Chaque joueur prend les Cable Cars de la couleur de son choix et le Marqueur de score de la couleur correspondante. Ce Marqueur est placé sur l'emplacement 0 de la piste de score (1).

☛ Regroupez les Jetons Touriste par symbole et placez-en une pile sur chacun des cinq Lieux suivants : Alcatraz, Golden Gate Bridge, The Embarcadero, Sunset, et Potrero Hill (ils sont identifiés par des points rouges). Mettez de côté les deux piles restantes pour le moment (2). Le nombre de Jetons Touriste dans chaque pile dépend du nombre de joueurs dans la partie :

- trois Jetons dans les parties à quatre joueurs ;
- deux Jetons dans les parties à deux ou trois joueurs.

☛ Mélangez les cartes Transport et distribuez-en deux à chaque joueur (3). Placez le reste des cartes Transport près du plateau, face cachée, puis retournez les cinq premières cartes et posez-les à côté du paquet, face visible (4). Si, ce faisant, au moins trois des cinq cartes visibles sont des cartes Ferry, défaussez immédiatement les cinq cartes et remplacez-les par cinq nouvelles.

☛ Mélangez les cartes Destination et distribuez-en deux à chaque joueur (5). Chaque joueur peut maintenant les regarder afin de décider lesquelles conserver. Il doit en garder au moins une, mais peut conserver les deux s'il le souhaite. Chaque carte rendue est mise sous le paquet des cartes Destination qui est ensuite placé face cachée à côté du plateau (6). Les joueurs gardent leurs destinations secrètes jusqu'à la fin du jeu.

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

Avant de commencer, dans une partie à trois ou quatre joueurs, le dernier joueur prend une des deux piles de Jetons Touriste mises de côté et la place sur le Lieu de son choix qui n'en contient pas déjà une. L'avant-dernier joueur procède ensuite de même avec la dernière pile mise de côté.

Dans une partie à deux joueurs, le joueur qui ne commence pas prend un Jeton Touriste dans chaque pile mise de côté et place ces deux Jetons dans deux Lieux différents qui n'en contiennent pas déjà. Dans cette configuration, le plateau contient donc cinq Lieux avec deux Jetons et deux Lieux avec un seul.

☛ Vous êtes maintenant prêts à jouer.

- 1 plateau du réseau de transport de San Francisco
- 80 Cable Cars (20 par couleur)
- Quelques Cable Cars de remplacement
- 21 Jetons Touriste (3 par symbole)
- 4 Marqueurs de score
- 44 cartes Transport (8 cartes Ferry multicolores et 6 cartes par couleur : bleu, vert, noir, rose, rouge et orange)
- 24 cartes Destination
- les présentes règles

But du jeu

Le joueur qui marque le plus de points à la fin de la partie est déclaré vainqueur. On marque des points :

- en prenant une Route entre deux Lieux adjacents du plateau ;
- en reliant par un Chemin Continu de Routes à sa couleur les deux Lieux d'une carte Destination ;
- en collectionnant des Jetons Touriste différents.

Des points sont retirés si les deux Lieux d'une carte Destination conservée par un joueur ne sont pas reliés en continu à la fin du jeu.

Tour de jeu

Le premier joueur commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour, le joueur actif doit effectuer une et une seule des trois actions suivantes : prendre des cartes Transport, prendre une Route, reprendre des cartes Destination.

Prendre des cartes Transport

Les cartes Transport correspondent aux couleurs des Routes sur le plateau (bleu, vert, noir, rose, rouge et orange) à l'exception des cartes Ferry qui sont multicolores et, comme des cartes joker, peuvent remplacer n'importe quelle couleur lors de la prise d'une Route. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes Transport que vous pouvez avoir en main.

Cette action vous permet de prendre deux cartes Transport. Vous pouvez prendre la carte du dessus du paquet (pioche à l'aveugle) ou une des cinq cartes visibles. Dans ce cas, remplacez immédiatement la carte prise par la première du paquet.

À titre d'exception, si vous prenez une carte Ferry face visible en tant que première carte, vous ne pouvez pas prendre d'autre carte à ce tour. Vous ne pouvez pas non plus prendre une carte Ferry visible en tant que deuxième carte.

À tout moment, si trois des cinq cartes visibles sont des cartes Ferry, défaussez immédiatement les cinq cartes et remplacez-les par cinq nouvelles.

Quand la pioche de cartes est épuisée, les cartes défaussées sont soigneusement mélangées pour reconstituer une pioche.

Prendre une Route

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

Pour prendre une Route, vous devez défausser autant de cartes Transport que le nombre d'Espaces qui la composent et placer un de vos Cable Cars sur chacun de ces Espaces. La plupart des Routes nécessitent une combinaison particulière de cartes. Par exemple, une Route bleue doit être prise en défaussant des cartes Transport bleues. Les Routes grises, quant à elles, peuvent être prises avec des cartes **d'une** couleur au choix.

Vous pouvez prendre n'importe quelle Route du plateau, même si elle n'est pas reliée à une Route que vous avez prise précédemment. Par contre, **vous ne pouvez prendre qu'une seule Route par tour.**

Si vous n'avez plus assez de Cable Cars dans votre réserve pour en placer un sur chaque Espace d'une Route, vous ne pouvez pas prendre cette Route.