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

Quand vous prenez une Route, avancez immédiatement votre Marqueur de score d'un nombre de cases correspondant au barème imprimé sur le plateau. Attention, les Routes de Tramway et les Routes de Métro ne suivent pas le même barème.

Vous pouvez prendre cette Route de Tramway noire de deux Espaces de long en défaussant l'une des combinaisons de cartes suivantes :



Les mêmes combinaisons de cartes peuvent être utilisées pour prendre cette Route de Métro.



Routes Doubles

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

Note : dans une partie à deux joueurs, quand une des Routes d'une Route Double est prise, l'autre est fermée et ne peut pas être prise par l'autre joueur.

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 zéro ou une pièce de jeu (Tramway ou Métro) 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 leurs prises 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.

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.

© 2004-2023 Days of Wonder, Inc. 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.



Arpentez Unter den Linden, et plongez-vous dans l'ambiance de la jeune capitale culturelle de l'Europe. Faites une croisière sur la Sprée, franchissez la porte de Brandebourg à vélo ou laissez-vous surprendre par les chefs-d'œuvre du musée Pergamon.

MISE EN PLACE

☛ Placez le plateau au centre de la table. Chaque joueur choisit une couleur et prend les Métros, Tramways et Marqueur de score correspondants. Placez les Marqueurs de score sur l'emplacement 0 de la piste de score ❶.

☛ Mélangez les cartes Transport et distribuez-en deux à chaque joueur ❷. 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 ❸. Si, ce faisant, au moins trois des cinq cartes visibles sont des cartes Vélo, défaussez immédiatement les cinq cartes et remplacez-les par cinq nouvelles.

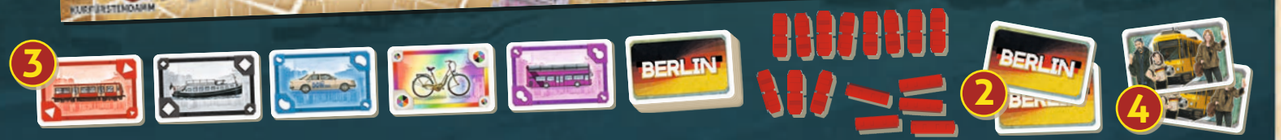
☛ Mélangez les cartes Destination et distribuez-en deux à chaque joueur ❹. Chaque joueur peut maintenant les regarder afin de décider lesquelles conserver. Il doit en garder au moins une, mais peut conserver les deux s'il le souhaite. Chaque carte rendue est mise sous le paquet des cartes Destination qui est ensuite placé face cachée à côté du plateau ❺. 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.

☛ Vous êtes maintenant prêts à jouer.







DANS LA BOITE

- 1 plateau du réseau de transport de Berlin
- 44 Tramways (11 par couleur)



- 20 Métros (5 par couleur)



- Quelques Tramways et Métros de remplacement
- 4 Marqueurs de score
- 44 cartes Transport (8 cartes Vélo multicolores et 6 cartes par couleur : bleu, vert, noir, rose, rouge et orange)



- 22 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 ;

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 jusqu'à la fin de la partie. 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 Vélo 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 Vélo 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 Vélo visible en tant que deuxième carte.

À tout moment, si trois des cinq cartes visibles sont des cartes Vélo, 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

Il y a deux types de Routes sur le plateau. Une Route de Tramway est un ensemble d'Espaces de même couleur (parfois gris) qui relient deux Lieux adjacents du plateau. Une Route de Métro est une ligne grise avec un Espace de couleur (parfois gris) entre deux Lieux adjacents du plateau.



Les **Routes de Tramway** ne peuvent accueillir que des Tramways tandis que les **Routes de Métro** ne peuvent accueillir que des Métros.

Pour prendre une **Route de Tramway**, vous devez défausser autant de cartes Transport que le nombre d'Espaces qui la composent et placer un de vos Tramways sur chacun de ces Espaces.



Pour prendre une **Route de Métro**, vous devez défausser autant de cartes Transport que le nombre de cartes indiqué à côté de l'Espace correspondant à cette Route et placer **un** de vos Métros sur cet Espace.

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**.