Pour prendre une Route, vous devez défausser autant de cartes Transport que le nombre d'Espaces qui la composent et placer un de vos Chariot en plastique sur chacun de ces Espaces. La plupart des Routes nécessitent une combinaison particulière de cartes. Par exemple, une Route rose doit être prise en défaussant des cartes Transport roses. 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.

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







Si vous n'avez plus assez de Chariots en plastique dans votre réserve pour en placer un sur chaque Espace d'une Route, 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.

Si la Route que vous venez de prendre comporte des symboles de chariot, vous prenez également une carte Marchandise. Ces cartes doivent être placées devant les joueurs, de manière à ce que tous les participants puissent voir facilement combien chacun en possède.

Note : un joueur ne collecte toujours qu'une seule carte Marchandise à la fois, quelle que soit la longueur de la Route avec les symboles de chariot.

Reprendre des cartes Contrat



Les cartes Contrat montrent deux Lieux du plateau et un nombre de points. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes Contrat que vous pouvez conserver. En fin de partie, vous marquerez les points de chaque carte Contrat conservée pour laquelle vous aurez relié les deux Lieux par un Chemin Continu de Routes à votre couleur. Dans le cas contraire, vous perdrez les points en question.

Vous pouvez utiliser votre tour pour reprendre des cartes Contrat. Pour ce faire, piochez deux cartes du dessus du paquet de cartes Contrat. 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 Contrat. Il n'y a aucun moyen de se débarrasser d'une carte Contrat 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 Contrat et leur statut (complétées ou non) sont une information cachée jusqu'au décompte final..

Fin de partie et décompte final

Lorsqu'il reste deux Chariots en plastique 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 possession 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 Contrat et ajoute (ou soustrait) la valeur de chacune d'entre elles à son score selon qu'il est possible ou non de relier les Lieux par un Chemin Continu de Routes à sa couleur.
- Enfin, les joueurs inscrivent un score bonus de Marchandises. Chaque joueur compte le nombre de cartes Marchandise collectées lors de la partie et marque les points qui correspondent à sa position dans ce tableau :

	4 joueurs	3 joueurs	2 joueurs
1er	+8	+8	+8
2e	+6	+5	+4
3e	+4	+2	
4e	+2		

Un joueur ne possédant aucune carte Marchandise ne touche aucun bonus.

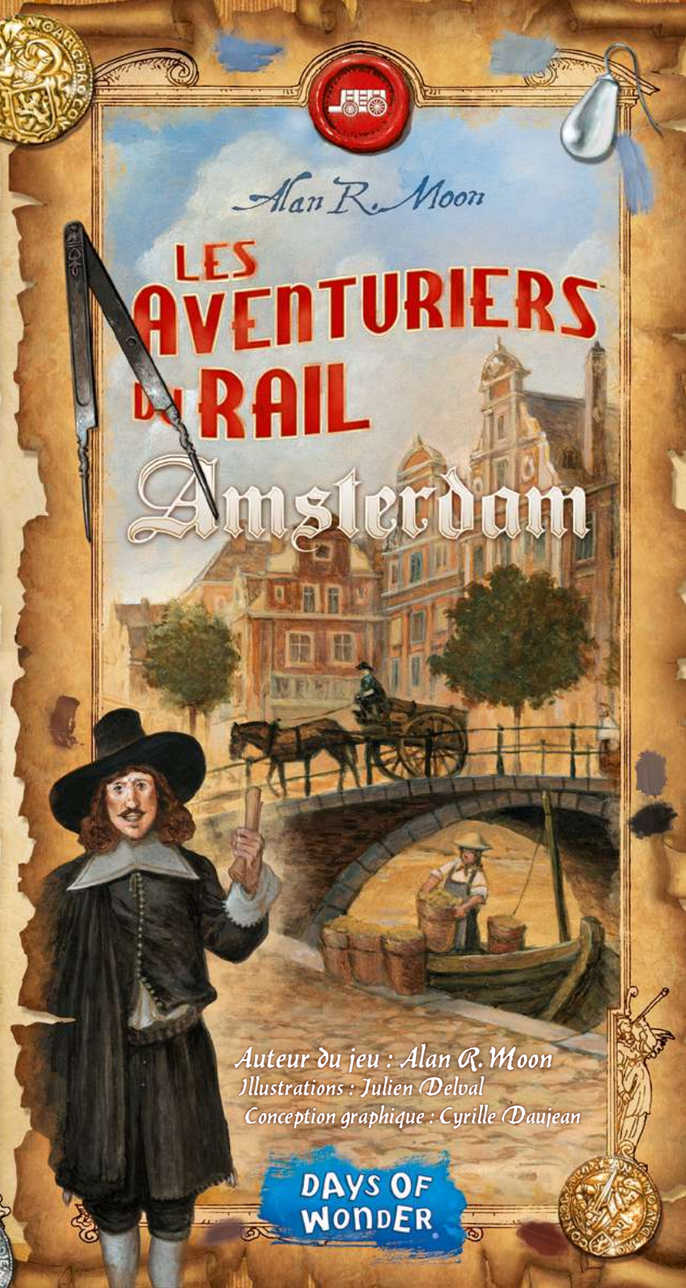
En cas d'égalité, tous les joueurs concernés marquent les points qui correspondent à leur position, et le joueur suivant marque les points qu'il aurait eu s'il n'y avait pas d'égalité.

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 Contrat l'emporte. Si l'égalité persiste, les joueurs concernés se partagent la victoire.

Alan et l'équipe DoW tiennent à remercier tous ceux qui ont aidé à la réalisation de ce jeu : Janet Moon, Bobby West, Martha Garcia Murillo & Ian MacInnes, Michelle & Scott Alden, Ewan Martinot-Tudal, Alicia Zaret & Jonathan Yost, Casey Johnson, Emilee Lawson Hatch & Ryan Hatch.

© 2004–2020 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.



Bienvenue au 17e siècle. Êtes-vous prêts à bâtir votre empire dans la capitale du commerce mondial ? A Amsterdam, la fortune sourit aux audacieux.

Mise en place

Placez le plateau au centre de la table. Chaque joueur prend les Chariots en plastique de la couleur de son choix et un Marqueur de score de la couleur correspondante. Ce Marqueur est placé sur la case de départ du compteur de points ❶. Formez un paquet avec les 16 cartes Marchandise et placez-le à côté du plateau ❷.

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

Mélangez les cartes Contrat et distribuez-en deux à chaque joueur ❺. 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 Contrat qui est ensuite placé face cachée à côté du plateau ❻. Les joueurs gardent leurs Contrats secrets jusqu'à la fin du jeu.

Vous êtes maintenant prêts à jouer.



Dans la boîte

- 1 plateau du réseau commercial d'Amsterdam
- 64 Chariots en plastique (16 par couleur)
- Quelques Chariots en plastique de remplacement
- 44 cartes Transport (8 cartes Joker multicolores et 6 cartes par couleur : rose, bleu, vert, noir, rouge et orange)
- 24 cartes Contrat
- 16 cartes Marchandise
- 4 Marqueurs de score
- 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 possession d'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 Contrat ;
- en collectant des cartes Marchandise, qui s'obtiennent en prenant possession des Routes affichant des symboles de chariot

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

Tour de jeu

Le plus jeune 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 possession d'une Route, reprendre des cartes Contrat.

Prendre des cartes Transport



Les cartes Transport correspondent aux couleurs des Routes sur le plateau (rose, bleu, vert, noir, rouge et orange) à l'exception des cartes Joker qui sont multicolores (et peuvent remplacer n'importe quelle couleur lors de la prise de possession 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 Joker 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 Joker visible en tant que deuxième carte.

À tout moment, si trois des cinq cartes visibles sont des cartes Joker, 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 possession d'une Route

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

Certains Lieux sont connectés par des Routes Doubles (deux Routes de la même longueur qui relient les mêmes Lieux). Un même joueur ne peut pas prendre possession des 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.