



Vous venez de trouver une règle de jeux mise en ligne par baby'tems, location de jeux et jouets.

<https://www.location-jeux.babytems.fr> vous propose des **centaines de jeux** disponibles à la location, pour les enfants, pour les ados et pour les familles.

Pour toutes nos locations :

- 👉 **Hygiène** maximale + quarantaine de tous les jeux.
- 👉 **Livraison & retour** par Mondial Relay ou Colissimo.
(ou retrait & restitution à notre adresse)
- 👉 Location à **partir de 2€ / mois**, sans engagement !

👉 Louer, jouer, tout simplement.

Infos & réservations :

<https://www.location-jeux.babytems.fr>

✉ Pour être informé(e) des jeux ajoutés au catalogue, abonnez-vous à la newsletter :

<https://www.location-jeux.babytems.fr/inscription-newsletter>

🎯 Pour découvrir les tests de jeux et profitez d'offres spéciales, rejoignez le groupe Facebook ici :

<https://www.facebook.com/groups/babytems.jeux/>

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 Bus 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.

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



Reprendre des cartes Destination

Les cartes Destination montrent deux Lieux du plateau et un nombre de points. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes Destination que vous pouvez conserver.

En fin de partie, vous marquerez les points de chaque carte Destination 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 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.



Pour compléter un District, un joueur doit connecter entre eux chaque Lieu de ce District.



Il marque



FIN DE PARTIE ET DÉCOMPTÉ FINAL

Lorsqu'il reste deux Bus 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 Destination et ajoute (ou soustrait) la valeur de chacune d'entre elles à son score selon qu'il est possible de relier les Lieux par un Chemin Continu de Routes à sa couleur ou non.
- Enfin, chaque joueur ajoute la valeur de chaque District complété. Un District est composé de Lieux partageant la même couleur et le même nombre. Ce nombre est également la valeur du District. Un District est considéré complété par un joueur quand ce dernier connecte entre eux tous les Lieux qui le composent.



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, Bobby West, Martha Garcia Murillo & Ian MacInnes, Michelle & Scott Alden, Adrien Martinot & Lydie Tudal, Alicia Zaret & Jonathan Yost, Casey Johnson, Emilee Lawson Hatch & Ryan Hatch.

© 2004-2019 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.



Le rythme hypnotique de la musique rock se déverse dans les rues de Londres et les oreilles de myriades de jeunes gens élégamment vêtus. Votre bus traverse la cité, une station après l'autre. Peut-être faudra-t-il descendre à un moment ? Mais pas tout de suite... Après tout, visiter la capitale anglaise à bord d'un bus à impériale est un moment unique !

MISE EN PLACE

➤ Placez le plateau au centre de la table. Chaque joueur prend les Bus 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 1.

➤ Mélangez les cartes Transport et distribuez-en deux à chaque joueur 2. 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 3. Si, ce faisant, au moins trois des cinq cartes visibles sont des cartes Bus, défaussez

immédiatement les cinq cartes et remplacez-les par cinq nouvelles.

➤ Mélangez les cartes Destination et distribuez-en deux à chaque joueur 4. 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 5. Les joueurs gardent leurs destinations secrètes jusqu'à la fin du jeu.

➤ Vous êtes maintenant prêts à jouer.



DANS LA BOÎTE

- 1 plateau du réseau de transport londonien
- 68 Bus en plastique (17 par couleur)
- Quelques Bus en plastique de remplacement
- 44 cartes Transport (8 cartes Bus multicolores et 6 cartes par couleur : bleu, vert, noir, rose, jaune et orange)



- 20 cartes Destination
- 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 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 connectant ensemble les Lieux d'un même District.

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 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 Destination.

Prendre des cartes Transport

Les cartes Transport correspondent aux couleurs des Routes sur le plateau (vert, noir, orange, rose, jaune et bleu) à l'exception des cartes Bus qui sont multicolores et, comme des cartes joker, 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 Bus 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 Bus visible en tant que deuxième carte.

À tout moment, si trois des cinq cartes visibles sont des cartes Bus, 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.

Pour prendre une Route, vous devez défausser autant de cartes Transport que le nombre d'Espaces qui la composent et placer un de vos Bus en plastique 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.