



Les Aventuriers du Métro

Une extension non officielle et sympathique au mythique jeu « Ticket to Ride © » alias « Les Aventuriers du Rail © » d'Alan R. Moon et de la société Days of Wonder.

L'achat de ce jeu est non seulement très chaudement recommandé mais nécessaire pour utiliser cet extension.



Questions et Idées

Merci de me faire un petit coucou à donjonfacile@club-internet.fr.

Bon amusement

Helena Walkyr de Gandahar et François Varloot

Version 1.3 du 26 août 2007, testée sur le quai du métro ligne 4 à l'heure de pointe!



Merci

Aux jeux suivants, à leurs auteurs et éditeurs : Ticket to Ride © bien sûr, Democracy ©, Roborally ©, Twilight Imperium ©, Magic The Gathering © et j'en oublie sûrement.

A la RATP pour son métro et ses plans de ligne.

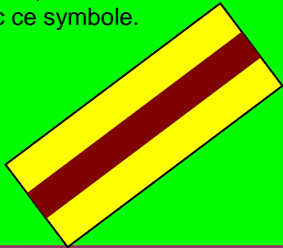
A Daniel, Geneviève, Hansjörg, Friederike, Denis, Olivier, Pierre et autres découvreurs de jeux, et à Laurence, Rémi, Patrick, Estelle et Gaby pour le temps et les tests.





Le Ticket Choc

Attention, les cartes Ticket Choc ne sont utilisables qu'avec le plateau de jeu du métro parisien. Il est possible d'utiliser ce jeu de cartes spéciales avec un autre plateau de jeu, en retirant préalablement les cartes avec ce symbole.



Oh les Jolies Couleurs

On part des règles USA d'origine.

Les cartes à fond jaune ou vert présentent les règles additionnelles.

Les cartes à fond bleu sont des **variantes** au jeu. En choisir (au hasard ou non) 0, 1 ou plus avant la partie et les règles associées s'appliquent pour toute la partie.

Les cartes à fond violet sont les **cartes spéciales** à piocher pendant le jeu. On peut choisir de n'en utiliser que certaines selon ses préférences.



Bonus de Fin de Partie

Le plus de cartes destinations réalisées : **15 points**.

La route la plus longue (en nombre de tronçons, boucles comprises) : **10 points**.

Le plus de stations reliées entre elles sur 1 même trajet : **10 points**.

Tous les wagons plastiques de son stock utilisés : **5 points**.

En cas d'égalité, tous les joueurs à égalité marquent les points de bonus.



Variante et Cartes Spéciales 1/2

Pourquoi variantes et cartes spéciales? Une variante influence généralement sur la préparation avant la partie (elle ne peut donc pas être piochée en cours de partie) et reste valable jusqu'à la fin, alors qu'une carte spéciale modifie temporairement le jeu pendant la partie. Certaines cartes spéciales sont incompatibles ou n'offrent plus guère d'intérêt lorsque l'on joue une variante particulière. Il est recommandé de les retirer du jeu avant la partie.



Variante et Cartes Spéciales 2/2

En cas de conflit ou de doute entre deux cartes de règles, la carte de variante, s'il y en a une, l'emporte. Sinon, par ordre de priorité décroissant, une carte spéciale instantanée l'emporte sur une carte spéciale de tour qui, elle, l'emporte sur une carte spéciale permanente, chacune l'emportant bien sûr sur les règles de jeu de base (USA).

Entre deux cartes de même type, la dernière carte jouée est prioritaire.



Variante : Achat des Wagons

Au début de la partie, les joueurs n'ont pas de wagons en plastique. Au début de son tour de jeu, un joueur peut acheter à la banque jusqu'à 6 wagons plastiques à sa couleur, en défaussant pour chacun 1 carte wagon de même couleur ou 1 loco. Dès qu'un joueur finit son tour en ayant acheté à la banque le dernier wagon à sa couleur, le dernier tour de jeu commence.

Tout joueur récupère dans sa main les cartes wagons à sa couleur défaussées par les autres joueurs.



Variante : Objectifs Publics

Avant de débuter la partie, piocher et étaler sur la table, faces visibles, autant de cartes destinations qu'il y a de joueurs (ou un nombre différent si vous préférez).

Distribuer ensuite aux joueurs d'autres cartes destinations normalement.

A la fin de la partie, les cartes destinations étalées sur la table sont considérées dans la main de chaque joueur pour le décompte des trajets réalisés ou non.



Variante : Gares de Départ

Avant de débuter la partie, piocher et étaler sur la table, faces visibles, autant de cartes destinations qu'il y a de joueurs (ou un nombre différent si vous préférez).

Un joueur ne peut construire une liaison que s'il peut tracer un trajet déjà construit depuis 1 des stations de la liaison à construire vers 1 des stations présentes sur les cartes destinations étalées. En particulier, la première liaison d'un joueur doit partir d'1 station présente sur l'1 des cartes étalées.



Variante : Prime au Premier

Chaque fois qu'un joueur les le premier à construire une liaison à partir d'une station donnée, il pioche une carte wagon.

Il y a en fait 3 variantes au choix, suivant que les cartes wagons sont piochées dans la pioche face visible, dans la pioche face cachée ou au choix du joueur dans l'une ou l'autre.



Variante : Lignes Désaffectées

Au début de son tour de jeu, un joueur peut révéler 1 trajet réalisé en révélant et retirant du jeu la carte destination associée. Son compteur de points est alors avancé du nombre de points inscrit sur la carte.

Tant qu'il possède au moins 3 cartes destinations, un joueur peut utiliser son tour de jeu pour détruire 1 de ses liaisons et récupérer ses wagons plastiques. Son compteur de points est alors reculé du nombre de points que vaut la construction d'une liaison de même longueur.



Variante : Réseau Complet

Le stock de wagons en plastiques n'est pas limité (utiliser 2 jeux).

Dès qu'un joueur finit son tour en ayant construit une liaison telle qu'un voyageur peut aller de n'importe quelle station du plateau de jeu à n'importe quelle autre en utilisant les liaisons construites par tous les joueurs, le dernier tour de jeu commence.

Le joueur ayant construit cette liaison sera donc le dernier à jouer (là son tour suivant).



Variante : Objectifs Communs

Avant de débiter la partie, piocher et étaler sur la table, faces visibles, autant de cartes destinations qu'il y a de joueurs (ou un nombre différent si vous préférez). Chaque fois qu'un joueur devrait recevoir ou défausser 1 carte destination, il reçoit ou défausse 1 carte wagon face cachée à la place.

Le premier joueur qui peut tracer l'un des trajets étalés sur la table prend cette carte destination et la remplace face visible sur la table par la suivante de la pioche.



Variante : Châtelet-Les-Halles

Tant que le compteur de points d'un joueur n'a pas atteint la case 50 (ou tout autre objectif que vous déterminerez avant la partie), il ne peut construire une liaison que s'il peut tracer un trajet déjà construit depuis 1 des stations de la liaison à construire vers la station Châtelet.

En particulier, la première liaison d'un joueur doit partir de Châtelet.



Variante : Le « Tron » en Marche

Jouer la variante « Lignes Désaffectées » avec les modifications suivantes :

Dès qu'un joueur a au moins 1 liaison construite sur le plateau de jeu, il ne peut plus construire de liaison qu'entre 1 station où aboutit déjà 1 et 1 seule de ses liaisons et 1 station où n'aboutit encore aucune de ses liaisons. Un joueur ne peut détruire l'1 de ses liaisons que si c'était sa seule liaison aboutissant à 1 station donnée.



Variante 5 joueurs : Chef de Gare

Le premier joueur à jouer est le chef de gare. A la fin de son tour, le chef de gare réparti les 3 actions du jeu (prendre des cartes destinations, prendre des cartes wagons, et construire 1 liaison) entre chacun des 3 joueurs suivants. Chacun des 3 joueurs suivants ne peut que faire l'action qui lui est imposée ou passer son tour. Le dernier joueur du tour, qui n'a pas reçu d'ordre, est le nouveau chef de gare.

On peut adapter pour un nombre de joueurs différent.



Variante : Objectifs Équilibrés

Avant de débiter la partie, séparer les cartes destination en deux tas, les 7 cartes valant le plus de points dans le premier tas et les autres dans l'autre. Mélanger les tas séparément.

Distribuer, faces cachées, à chaque joueur 1 carte du premier tas et 3 du second. Les joueurs peuvent ensuite défausser jusqu'à 2 cartes.

Les cartes non distribuées du premier tas sont retirées du jeu.



Variante : Lobbying au Ministère

Avant de débiter la partie, distribuer 3 cartes spéciales, faces cachées, à chaque joueur.

Pendant la partie, juste après avoir construit une liaison, un joueur pourra révéler 1 de ses cartes spéciales et en appliquer les effets immédiatement, comme si elle venait d'être piochée.

Un joueur ne peut jouer qu'1 carte spéciale par tour.



Plein de Variantes en Plus

C'est simple et évident : vous pouvez utiliser la plupart des cartes spéciales permanentes ou de tour comme variantes. Il suffit de choisir la ou les cartes en question (au hasard ou pas) avant la partie et de considérer qu'il s'agit en fait d'une variante (elle reste active toute la partie).

Vérifiez cependant qu'elle est jouable – en particulier que la partie peut effectivement se terminer, et cela dans un temps raisonnable.



Les Cartes Spéciales 1/3


Faire une pile des cartes spéciales.

Chaque fois qu'1 loco est piochée et étalée dans la pioche des cartes wagons faces visibles et porte ainsi à 2 le nombre de locos dans la pioche faces visibles, le joueur dont c'est le tour pioche 1 carte spéciale dans la pile des cartes spéciales et en applique immédiatement les effets.




Les Cartes Spéciales 2/3


Carte permanente : préparer sur la table un espace (une file) où l'on rangera les cartes permanentes actives dans leur ordre d'arrivée. Si a un moment il y a plus de 5 cartes permanentes actives dans la file, la première de la file (normalement la plus ancienne active) est défaussée.

Carte recyclable : quand elle devrait être défaussée, cette carte est remise dans la pile des cartes spéciales, laquelle est alors mélangée. 



Les Cartes Spéciales 3/3

Carte instantanée : effet immédiat et défausse immédiatement après. 

Carte de tour : à la fin de son tour, le joueur active, en les plaçant devant lui, toutes les cartes de tour qu'il a piochées durant ce tour, et défausse les autres cartes de tour placées devant lui précédemment. 

Lorsqu'une carte spéciale, quelle qu'elle soit, est défaussée, les cartes posées dessus le sont aussi.



Dernier Tour de Jeu

Dès que, d'après les cartes spéciales ou d'après la règle initiale (si aucune carte spéciale ne la contredit à ce moment là), le dernier tour de jeu commence, rien ne saurait désormais l'annuler ou le prolonger (même si la règle ou la carte qui a déclenché ce dernier tour est par la suite invalidée, défaussée, etc.). Cette règle particulière prévaut sur toutes les autres, mais une carte qui arrête la partie sans imposer de dernier tour (comme Petite Ceinture) peut interrompre un dernier tour.



Changement de Direction

[Carte permanente] [recyclable]

Chaque fois qu'1 nouvelle carte étalée dans la pioche des cartes wagons faces visibles est 1 loco, le joueur pioche 1 carte spéciale dans la pile et en applique immédiatement les effets. On ne tire qu'1 carte spéciale, même si c'est la 2ème loco face visible.



Réorganisation du Réseau

[Carte permanente]

Au début de son tour de jeu, tout joueur doit détruire 1 liaison constituée entièrement de wagons en plastiques de sa couleur. Il reprend alors ses wagons et recule d'1 case son compteur de points par wagon récupéré.

Cette carte est défaussée dès qu'un joueur a moins de 3 liaisons construites constituées entièrement de wagons en plastiques de sa couleur.



Réquisition

[Carte permanente]

Lorsqu'un joueur vient de construire une liaison colorée à sa couleur, chaque autre joueur (dans l'ordre du tour), doit soit lui donner 1 carte wagon de cette couleur, soit défausser 1 loco, soit reculer son compteur de 3 points.



Royalties

[Carte permanente]

Pour chaque carte wagon de la couleur d'un autre joueur qu'un joueur utilise pour construire une liaison, ce joueur recule son compteur de points d'1 case et le joueur de la couleur concernée avance son compteur de points d'1 case.

Un joueur ne paye pas de royalties quand il utilise 1 loco pour remplacer un wagon de la couleur d'un autre joueur.



Golden Parachute

[Carte permanente]

Au début de son tour, un joueur peut protéger une carte permanente active en posant dessus 3 locos.

La carte protégée est alors placée à côté de la file des cartes permanentes.

La carte protégée ne peut plus être défaussée jusqu'à la fin de la partie (même si la carte Golden Parachute est, elle défaussée).



Planning Optimal

[Carte permanente]

Quand son compteur de points arrive sur une case rouge, tout joueur tire 1 carte destination et décide s'il la garde.

Quand son compteur de points arrive sur une case jaune, tout joueur doit défausser 1 de ses cartes destination.



Wagons Motorisés

[Carte permanente]

Piochez et mettez sur cette carte 1 carte wagon.

Si c'est une loco, défaussez la et piochez une autre carte wagon.

Désormais les cartes wagons de la même couleur que celle de la carte wagon posée sur cette carte sont considérés comme des locos.



Stations en Expansion

[Carte permanente]

Piochez et mettez sur cette carte les 2 prochaines cartes destination.

Les 3 ou 4 stations mentionnées sur ces cartes ont un essor économique particulier.

Les liaisons vers ces stations déjà construites ou construites pendant que cette carte est active rapportent le double de points.



Récession

[Carte instantanée] [recyclable]

Toutes les cartes spéciales (permanentes ou de tour) actives au moment où cette carte est retournée sont défaussées.



Quarantaine

[Carte permanente]

Piochez et mettez sur cette carte 1 carte destination. Une épidémie de peste frappe les 2 stations mentionnées sur la carte destination.

Les liaisons vers ces stations sont détruites. Les joueurs reprennent leurs wagons sans perdre de points.

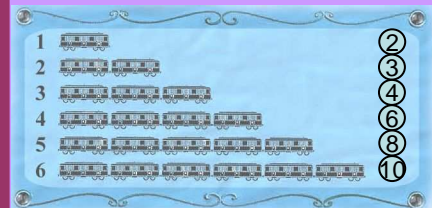
Aucune liaison vers ces 2 stations ne peut être construite.



Changement de Loi Fiscale

[Carte permanente]

Les nouvelles lignes sont taxées différemment par l'État.



Heures Supplémentaires

[Carte de tour]

Chaque joueur, s'il décide de construire, peut construire 2 liaisons.



Flux Migratoires

[Carte permanente]

Piochez 1 carte destination et posez là sur cette carte.

A la fin de la partie, si cette carte est active, les noms des 2 stations mentionnées sur la carte destination sont échangés sur toutes les autres cartes destination lorsque chaque joueur détermine les trajets qu'il a réalisés.



Service Minimum

[Carte permanente]

Chaque fois qu'une carte est piochée dans la pioche faces visibles par un joueur et que la carte qu'il pose en remplacement est 1 loco, ce joueur ne retourne 1 carte spéciale que si auparavant il y avait déjà 2 locos faces visibles.

Si les cartes faces visibles doivent alors être remplacées (pour cause de 3ème loco), le remplacement a lieu après l'effet de la carte spéciale.



Service Public

[Carte de tour]

Au début de son tour, chaque joueur choisit 1 des liaisons qu'il a préalablement construites.

En fin de partie, cette liaison pourra être utilisée par les autres joueurs pour tracer un trajet.

Un joueur pourra l'inclure pour tracer son plus long trajet mais ses tronçons ne compteront pas dans la longueur de ce trajet.



Surplus

[Carte de tour]

Chaque joueur doit utiliser son tour pour piocher dans les cartes faces visibles.

Si au moins 2 locos sont visibles, il pioche 2 locos faces visibles.

Sinon il doit prendre 4 wagons faces visibles qui ne sont pas des locos.



Veto des Citoyens

[Carte permanente]

Quand un joueur vient de construire une liaison sans loco, chaque autre joueur vote en posant, s'il en a, 1 carte wagon face cachée devant lui. On retourne les cartes.

S'il y a au moins la moitié de cartes de la couleur des wagons joués, le joueur reprend ses cartes et wagons et perd son tour.

Les cartes de vote sont défaussées.



Révision à la Baisse

[Carte de tour]

Au début de son tour, chaque joueur doit défausser 1 carte destination.



Autorail Corail

[Carte permanente]

Chaque joueur, s'il construit une liaison colorée (par opposition à grise), peut remplacer 1 et 1 seule carte wagon par 3 cartes wagons de couleurs différentes entre elles et différentes de la couleur de la liaison.

On peut par exemple faire une liaison de 4 tronçons rouges avec 2 wagons rouge, 1 jaune, 1 bleu, 1 vert et 1 loco.



Bourse aux Wagons

[Carte de tour]

Au début de son tour, chaque joueur peut acheter 1 carte wagon à la pioche visible ou cachée en défaussant 1 autre carte wagon et en reculant son compteur de points d'1 case.

Le joueur peut effectuer l'un après l'autre plusieurs achats tant que son compteur de points est strictement positif. On ne peut pas acheter ainsi de loco.



Annonces Ambitieuses

[Carte permanente]

Chaque joueur, s'il décide de piocher des cartes destinations, choisit d'en piocher 2, 3, 4 ou 5.

Il défausse alors 1 et 1 seule de ces cartes.



Enchères Municipales

[Carte permanente]

Quand un joueur s'apprête à construire une liaison, chaque joueur (dans l'ordre du tour) peut surenchérir en proposant de construire la liaison à la place de l'enchérisseur précédent en dépensant 1 carte wagon de plus. Le gagnant de l'enchère construit la liaison en dépensant son enchère. Si le joueur dont c'est le tour n'a pas gagné l'enchère, il reçoit 1 carte wagon face cachée de la pioche et son tour est terminé.



Sous-traitance

[Carte de tour]

Au début de son tour, chaque joueur doit montrer à un autre joueur 1 de ces cartes destinations.

Si l'autre joueur accepte, il prend la carte destination.

Le joueur dont c'est le tour avance son compteur de points de 2 cases, le joueur qui a accepté la carte destination recule son compteur de points de 2 cases.



Véto

[Carte de tour]

Au début de son tour, chaque joueur doit défausser 1 carte spéciale permanente active, s'il en reste.



Preuve d'Investissement

[Carte permanente]

Chacun des joueurs ne peut plus désormais piocher de cartes destinations et ne peut plus piocher qu'1 carte wagon par tour (qui peut être 1 loco), tant qu'il n'a pas construit une nouvelle liaison d'au moins 5 tronçons.

Cette carte est défaussée dès que toutes les liaisons d'au moins 5 tronçons sont construites.



Nouveaux Stocks

[Carte de tour]

Au début de son tour, chaque joueur peut acheter de nouveaux wagons en plastiques pour son stock.

Il peut en acheter autant qu'il le désire (dans la limite de ce qui est disponible dans la boîte) au prix pour chacun d'eux, soit d'1 carte wagon de même couleur, soit d'un recul de 3 cases de son compteur de points.



Concessions Locales

[Carte permanente]

Si cette carte est active en fin de partie, chaque joueur peut utiliser les liaisons construites par d'autres, si elles sont colorées (sur le plateau de jeu) à sa couleur, pour connecter 2 stations.

Il peut inclure ses liaisons pour tracer son plus long trajet mais leurs tronçons ne comptent pas dans la longueur de ce trajet.



Nouveau Matériel en Test

[Carte permanente]

On ne défausse plus la pioche des cartes wagons faces visibles quand 3 locos y sont présentes.

Quand il y a autant de locos dans la pioche visible que de joueurs, on donne immédiatement 1 à chacun, et on complète la pioche des cartes wagons faces visibles normalement.



Accident

[Carte instantanée]

Déterminez la ou les stations (en cas d'égalité) auxquelles aboutissent le plus de liaisons déjà construites.

Pour chaque liaison aboutissant à 1 telle station, le joueur la possédant recule son compteur de points de sa valeur actuelle de construction.

Une liaison n'est comptée qu'1 fois même si elle relie 2 stations répondant à la définition.



Doublement des Voies

[Carte de tour]

Chaque joueur construisant une liaison peut doubler 1 liaison déjà construite, comme si le plateau de jeu comportait 2 liaisons de même couleur entre les 2 mêmes stations.

On ne peut doubler une liaison déjà doublée (que ce soit sur le plateau de jeu, du fait de cette carte ou pour toute autre raison).



Tempête de Neige

[Carte de tour]

Les joueurs ne peuvent pas construire de liaisons durant ce tour.



Grève des Cheminots

[Carte de tour]

Chaque joueur construisant une liaison doit défausser 1 carte wagon de plus (comme si la liaison avait 1 tronçon de plus) et reculer son compteur de points d'1 case.



Aménagement du Territoire

[Carte de tour]

Chaque joueur doit, soit passer son tour, soit construire une liaison aboutissant à (au moins) 1 station qui n'était reliée jusque là à aucune autre.



Déploiement Forcé

[Carte permanente]

Chacun des joueurs ne peut plus piocher de cartes destinations et ne peut plus piocher qu'1 carte wagon par tour (qui peut être 1 loco), tant qu'il n'a pas construit une liaison aboutissant à (au moins) 1 station qui n'était reliée jusque là à aucune autre.

Cette carte est défaussée dès que toutes les stations sont reliées à au moins 1 autre.



Échange de Concessions

[Carte de tour]

Au début de son tour, chaque joueur doit proposer à un autre d'échanger 1 de ses liaisons avec 1 de même nombre de tronçons.

Si l'autre joueur accepte, les liaisons (les wagons plastiques) sont échangées sur le plateau de jeu.

Le joueur dont c'est le tour avance son compteur de points de 2 cases, l'autre recule son compteur de points de 2 cases.



Magouilles Politiques

[Carte de tour]

Au début de son tour, chaque joueur donne 1 carte destination à un autre joueur, celui-ci lui en rend 1 autre.



Planification aux Enchères

[Carte de tour]

Au début de son tour, chaque joueur pioche et retourne 1 carte destination.

Chaque autre joueur (dans l'ordre du tour) peut enchérir en proposant de reculer son compteur de points d'1 case de plus que l'enchérisseur précédent.

Le gagnant (le joueur dont c'est le tour s'il n'y a eu aucune enchère) prend la carte destination.



Catastrophe Climatique

[Carte instantanée]

Piochez et mettez sur cette carte 1 carte wagon. Toutes les liaisons colorées (sur le plateau de jeu) de cette couleur sont détruites.

Si la carte posée sur cette carte est une loco, toutes les liaisons non colorées (grises) sont détruites.

Les joueurs reprennent leurs wagons sans perdre de points.



Espionnage Industriel

[Carte de tour]

Au début de son tour, chaque joueur choisit un autre joueur et peut regarder 2 cartes destinations choisies au hasard parmi celles de ce joueur.

Si un joueur décide de piocher des cartes wagons, il regarde avant les 2 premières cartes destinations de la pioche et en remet 1 sur la pioche et 1 dessous.



Réseau Express Régional

[Carte permanente]

Chaque joueur, s'il décide de construire une liaison d'au moins 3 tronçons, peut ensuite piocher 2 cartes wagons de la pioche (faces cachées).



Ligne Aérienne

[Carte permanente]

Chaque joueur, s'il décide de construire une liaison d'au moins 2 tronçons, peut garder la moitié (arrondie dessous) des cartes wagons nécessaires à la construction, au lieu de les défausser.

Le joueur choisit les cartes qu'il garde.



Salon des Entrepreneurs

[Carte de tour]

Au début de son tour, chaque joueur peut proposer à un autre d'échanger entre 2 et 4 de ses cartes wagons contre le même nombre.

Si les deux joueurs s'accordent, les cartes sont échangées faces visibles.

Le joueur dont c'est le tour avance son compteur de points de 2 cases, l'autre recule son compteur de points de 2 cases.



Correspondances

[Carte permanente]

Si cette carte est active en fin de partie, chaque joueur peut utiliser les liaisons d'1 seul tronçon construites par d'autres, pour connecter 2 stations.

Il peut inclure ses liaisons pour tracer son plus long trajet mais leurs tronçons ne comptent pas dans la longueur de ce trajet.



Rive Droite – Rive Gauche

[Carte permanente]

Pour construire une liaison franchissant la Seine, il faut utiliser au moins 1 loco.

Si cette carte est active en fin de partie, le joueur ayant le plus de liaisons franchissant la Seine gagne **10 points**.



Régulation Concurrentielle

[Carte permanente]

Si un joueur a strictement plus de points (au compteur de points) que les autres, il ne peut pas construire de liaisons de plus de 2 tronçons.

Si cette carte est active en fin de partie, c'est le 2ème joueur ayant finalement le plus de points qui gagne (et non le 1er).



Loi Anti-Cannibalisme

[Carte permanente]

Au début de son tour, si un joueur a strictement plus de cartes wagons en main que les autres, et que ce nombre de cartes est strictement supérieur au nombre de joueurs, il doit en donner 1 à chacun des autres joueurs.



Fins de Série

[Carte permanente]

Chaque joueur peut, au lieu de piocher des cartes wagons, piocher les 5 cartes wagons ou locos visibles, à condition de défausser 3 cartes wagons différentes entre elles et différentes de chacune des cartes ainsi piochées.

Le tour du joueur se termine alors.



Véhicules d'Occasion

[Carte permanente]

Créez une pioche « d'occasions ».

Chaque fois qu'un joueur défausse (dépense) des cartes wagons, il doit en mettre au moins 1 dans cette pioche.

Tant que la pioche « d'occases » n'est pas vide, les joueurs désirant piocher des cartes wagons doivent les piocher dans les occasions (comme toujours, au total 2 wagons ou 1 loco).



Trams Circulaires

[Carte permanente]

Si cette carte est active en fin de partie, chaque joueur gagne 1 point par tronçon à sa couleur appartenant à au moins 1 trajet en boucle d'au moins 4 liaisons que le joueur peut tracer.

Les liaisons issues de cartes (comme Service Public, Correspondances, etc.) peuvent servir à tracer des boucles mais leurs tronçons ne rapportent pas de points.



Grève du Zèle

[Carte permanente]

Toutes les cartes spéciales de tour piochées sont placées dans la file des cartes permanentes.

Les cartes spéciales de tour placées dans la file des cartes permanentes sont considérées comme des cartes permanentes.



Catacombes

[Carte permanente]

Piochez 1 carte destination et posez là sur cette carte.

Chaque joueur doit défausser 1 loco supplémentaire, en plus des cartes wagons nécessaires, pour construire une liaison aboutissant à l'1 des 2 stations mentionnées sur la carte destination.

Un joueur construisant une telle liaison avance son compteur de points de 2 cases.



Vestiges Antiques

[Carte permanente]

Piochez 1 carte destination et posez là sur cette carte.

Aucune liaison aboutissant à l'1 des 2 stations mentionnées sur la carte destination ne peut être construite.

A la fin de la partie, si cette carte est active, les cartes destination mentionnant l'1 de ces stations rapportent le double si le trajet est réalisé et ne font pas perdre de points sinon.



Exposition Universelle

[Carte de tour]

Chaque liaison construite rapporte le double de points.

Si la liaison aboutit à Tour Eiffel ou Champs-Élysées, le joueur prend 2 cartes wagons faces cachées.



Passe Tourisme

[Carte permanente]

A la fin de la partie, si cette carte est active, les joueurs qui ont réalisé 1 trajet reliant à la fois la Tour Eiffel, Montmartre, le Louvre et Notre-Dame (station St-Michel) marquent **5 points**.



Petite Ceinture

[Carte permanente]

Si un joueur peut tracer un trajet d'au moins 34 tronçons le long de l'enveloppe périphérique de Paris, il gagne immédiatement la partie.

A la fin de la partie, si cette carte est active, le ou les joueurs qui ont le plus de tronçons successifs construits sur l'enveloppe périphérique du plateau de jeu marquent **10 points**.



Rénovation des Stations

[Carte de tour]

Les liaisons grises doivent être construites avec des cartes wagons de couleurs différentes.

Toutes les cartes wagons doivent être de couleurs différentes.

En particulier, au plus 1 loco peut être utilisée pour construire une liaison grise.



Récompense Anticipée

[Carte permanente]

Au moment où cette carte est retournée, les points de bonus normalement distribués en fin de partie sont immédiatement évalués et distribués.

A la fin de la partie, si cette carte est active, aucun point de bonus n'est distribué.



Météor

[Carte permanente]

Lorsqu'un joueur pioche 1 carte wagon face cachée à sa couleur, il peut la montrer. Dans ce cas, il pourra rejouer un tour complet après son tour.



Protestations Écologiques

[Carte permanente]

Piochez 1 carte wagon et posez là sur cette carte.

Les liaisons colorées sur le plateau de jeu de la couleur du wagon ne peuvent pas être construites.

Si 1 loco a été piochée, les liaisons grises ne peuvent pas être construites.



Ateliers Communs

[Carte permanente]

Les joueurs jouent en étalant leurs cartes wagons sur la table.

Les cartes destinations ne sont pas étalées.



Entente Illégale

[Carte de tour]

Au début de son tour, chaque joueur choisit un autre joueur et lui montre ses cartes wagons. L'autre joueur en choisit une qu'il intègre à sa main.

Puis cet autre joueur montre en retour ses cartes wagons au joueur dont c'est le tour. Celui si en choisit une qu'il intègre à sa main.



Partenariat Industriel

[Carte de tour]

Au début de son tour, chaque joueur regarde les 3 premières cartes wagons de la pioche faces cachées et les repose faces cachées sur cette pioche dans l'ordre de son choix.



Panneaux Publicitaires

[Carte permanente]

La première carte la pioche des cartes wagons faces cachées est tournée face visible.



Faites l'Appoint

[Carte permanente]

Une liaison peut être construite avec une carte wagon de moins (comme si elle avait un tronçon de moins), à condition de reculer son compteur de points de deux cases par tronçon (réels) de la liaison. A l'issue, la liaison rapporte ses points normalement.

Exemple : une liaison de longueur 6 wagons bleus peut être construite avec 1 loco, 4 wagons bleus et un recul de 12 cases.



Pause Déjeuner

[Carte de tour] [recyclable]

Aucune carte spéciale autre que celle-ci ne peut être défaussée.

Les cartes de tour et permanentes restent actives et la file des cartes permanentes s'allonge.



Partie du Train Restant en Gare

[Carte permanente]

Un joueur peut construire une liaison par partie (en ne construisant qu'une partie des tronçons par tour). Un autre joueur ne peut pas construire une liaison déjà commencée. Une liaison partielle ne rapporte pas de points. Si cette carte est défaussée, les liaisons non terminées sont détruites. A la fin de la partie, si cette carte est active, une liaison non terminée ne compte pas comme liaison pour tracer un trajet ou évaluer une longueur de trajet.



Cartel

[Carte permanente]

Lorsqu'un joueur vient de construire une liaison colorée de longueur au moins égale au nombre de joueurs, chaque autre joueur (dans l'ordre de tour), peut défausser 1 carte wagon de la bonne couleur. Il remplace alors 1 wagon plastique de la liaison par l'un des siens. A la fin de la partie, si cette carte est active, chaque joueur partageant la liaison peut la considérer entièrement à lui pour tracer un trajet ou évaluer une longueur de trajet.



Déflation

[Carte permanente]

Si un joueur décide de piocher des cartes wagons et en pioche au moins 2 cartes faces visibles, il reçoit en plus la carte wagon du haut de la pioche faces cachées.



Carte Orange

[Carte permanente]

Lorsqu'un joueur pioche 1 carte wagon orange (face visible ou cachée), il peut la retourner face visible dans sa main.

Lorsqu'une liaison est construite avec au moins 1 de ces cartes, ces cartes valent 1 loco chacune.

Si cette carte spéciale est défaussée, les wagons oranges retournés faces visibles dans les mains des joueurs le sont aussi.



Ticket Violet à Section Unique

[Carte permanente]

Lorsqu'un joueur pioche 1 carte wagon violet (face visible ou cachée), il peut la retourner face visible dans sa main.

Lorsqu'une liaison est construite avec au moins 1 de ces cartes, ces cartes valent 2 wagons violets chacune.

Si cette carte spéciale est défaussée, les wagons violets retournés faces visibles dans les mains des joueurs le sont aussi.



Espaces Verts

[Carte permanente]

Lorsqu'un joueur pioche 1 carte wagon vert (face visible ou cachée), il peut la retourner face visible dans sa main.

Lorsqu'une liaison est construite avec au moins 1 de ces cartes, le joueur doit choisir et défausser une carte permanente active.

Si cette carte spéciale est défaussée, les wagons verts retournés faces visibles dans les mains des joueurs le sont aussi.



Signal au Rouge

[Carte permanente]

Lorsqu'un joueur pioche 1 carte wagon rouge (face visible ou cachée), il peut la retourner face visible dans sa main.

Lorsqu'une liaison est construite avec au moins 1 de ces cartes, le joueur doit choisir 1 autre joueur qui sautera son tour.

Si cette carte spéciale est défaussée, les wagons rouges retournés faces visibles dans les mains des joueurs le sont aussi.



Jeudi Noir

[Carte permanente]

Lorsqu'un joueur pioche 1 carte wagon noir (face visible ou cachée), il peut la retourner face visible dans sa main.

Lorsqu'une liaison est construite avec au moins 1 de ces cartes, chacun des autres joueurs doit se défausser d'1 carte wagon.

Si cette carte spéciale est défaussée, les wagons noirs retournés faces visibles dans les mains des joueurs le sont aussi.



Carte Blanche

[Carte permanente]

Lorsqu'un joueur pioche 1 carte wagon blanc (face visible ou cachée), il peut la retourner face visible dans sa main.

Lorsqu'une liaison est construite avec au moins 1 de ces cartes, le joueur conserve 1 des cartes utilisées pour construire la liaison.

Si cette carte spéciale est défaussée, les wagons blancs retournés faces visibles dans les mains des joueurs le sont aussi.



Ticket Jaune Péréimé

[Carte permanente]

Lorsqu'un joueur pioche 1 carte wagon jaune (face visible ou cachée), il peut la retourner face visible dans sa main.

Lorsqu'une liaison est construite avec au moins 1 de ces cartes, le joueur doit donner 1 de ses cartes destinations à un autre joueur.

Si cette carte spéciale est défaussée, les wagons jaunes retournés faces visibles dans les mains des joueurs le sont aussi.



Passé NaviBleu

[Carte permanente]

Lorsqu'un joueur pioche 1 carte wagon bleu (face visible ou cachée), il peut la retourner face visible dans sa main.

Lorsqu'une liaison est construite avec au moins 1 de ces cartes, le joueur doit prendre 1 carte destination.

Si cette carte spéciale est défaussée, les wagons bleus retournés faces visibles dans les mains des joueurs le sont aussi.



Temps Gris

[Carte instantanée] [recyclable]

Toutes les cartes permanentes actives au moment où cette carte est retournée et comportant les mots « wagon » ou « wagons » sont défaussées.



Entrepôts en Travaux

[Carte permanente]

Piochez et mettez sur cette carte 1 carte destination.

Au début de son tour, tout joueur qui a en main plus de cartes wagons que le chiffre indiqué sur la carte destination posée sur cette carte doit défausser 2 cartes wagons.



Rames Courtes

[Carte permanente]

Lorsqu'un joueur construit une liaison, il doit défausser les cartes wagons nécessaires normalement, mais ne place sur le plateau de jeu que la moitié (arrondie au dessus) des wagons en plastiques nécessaires.

La liaison est considérée construite et le compteur de points est déplacé d'autant de cases que si tous les wagons plastiques avaient été placés.



Ce Train ne Marque Pas l'Arrêt

[Carte permanente]

Les joueurs peuvent et ne peuvent construire les liaisons que 2 par 2. Les 2 liaisons construites doivent avoir une station en commun.

Les 2 liaisons sont construites indépendamment en terme de cartes wagons utilisées et de cases gagnées sur le compteur de points.

Cette carte est défaussée dès que 2 tours de table complets ont été joués sans qu'aucune liaison n'ait été construite.



Travaux Planifiés

[Carte de tour]

Au début de son tour de jeu, un joueur peut prendre dans son stock 1 wagon plastique et le poser, couché sur le côté, sur 1 liaison non encore construite et sur laquelle il n'y a pas de wagons couchés.

Au début de son tour suivant, le joueur reprendra son wagon plastique.

Un joueur ne peut construire une liaison sur laquelle un wagon est couché.



Transport Urgent

[Carte de tour]

Quand un joueur construit une liaison, il avance son compteur de points de 2 cases supplémentaires par loco utilisée.



Attaque du Fourgon de la Recette

[Carte instantanée]

Tous les joueurs doivent défausser le quart (arrondi au dessus) de leurs cartes wagons et reculer du leur compteur de points du quart (arrondi dessous) de sa valeur.



Service de Nuit

[Carte permanente]

Un joueur ne peut pas construire de liaison s'il a construit au moins 1 liaison au tour précédent.



Voyageurs Sans Billets

[Carte permanente]

Piochez et mettez sur cette carte 1 carte destination.

Au début de son tour, si un joueur peut tracer un trajet entre les 2 stations présentes sur la carte de destination, il doit détruire 1 liaison constituée de wagons à sa couleur. Il reprend ces wagons et recule son compteur de points de 3 cases par wagon ainsi récupéré.



Droit de Passage

[Carte de tour]

Le joueur, s'il décide de construire, doit construire une liaison entre 2 stations qui n'est pas dessinée sur le plateau de jeu. Cette liaison ne doit pas croiser de liaison dessinée sur le plateau de jeu ou déjà construite. Les 2 stations choisies doivent être reliables en moins de 8 tronçons par des liaisons dessinées. La liaison créée a 1 tronçon de moins que le nombre minimal de tronçons permettant de relier les 2 stations par des liaisons dessinées.



Jeux Olympiques Paris 2099

[Carte de tour]

Un joueur construisant une liaison d'au moins 3 tronçons aboutissant à au moins l'1 des stations Bercy, Olympiades, Pantin (la Villette), Cité U, Gare du Nord (Stade de France) ou Michel-Ange (Roland Garros) avance son compteur de points de 4 cases.



Nouvelles Rues Piétonnières

[Carte instantanée]

Les cartes wagons de la pioche faces visibles sont mélangées faces cachées et on en distribue 1 à chaque joueur.

Les cartes wagons restantes sont remises à la pioche faces visibles, puis cette pioche est complétée normalement.



Lignes Isolées

[Carte permanente]

Un joueur ne peut construire de liaisons entre 2 stations s'il a déjà construit au moins 1 liaison aboutissant à chacune de ces 2 stations.

Cette carte est défaussée dès qu'une autre carte spéciale est jouée.



Fête de la Musique

[Carte de tour]

Chaque joueur, peut, s'il décide de piocher des cartes wagons, renoncer à en piocher certaines. Le joueur avance son compteur de points de 2 cases par carte wagon non piochée.



Terminus, Voie de Garage

[Carte permanente]

Piochez et mettez sur cette carte 1 carte destination.

A la fin de la partie, si cette carte est active, aucun trajet (pour déterminer les trajets réalisés, le trajet le plus long, etc.) ne peut être tracé en traversant l'une des stations présentes sur la carte destination.

Un trajet peut débuter ou terminer dans 1 de ces stations, mais ces stations ne peuvent être en milieu de trajet.



Pantouflage au Ministère

[Carte permanente]

Distribuez 3 cartes spéciales, faces cachées, à chaque joueur.

Après avoir construit une liaison, un joueur peut révéler 1 de ses cartes spéciales et en appliquer les effets immédiatement, comme si elle venait d'être piochée. Un joueur ne peut jouer qu'1 carte spéciale par tour.

Si cette carte est défaussée, tous les joueurs doivent défausser toutes leurs cartes spéciales non actives.



Connexion Banlieue

[Carte de tour]

Un joueur construisant une liaison d'au moins 3 tronçons aboutissant à au moins l'1 des stations St-Lazare, Montparnasse, Gare du Nord, Austerlitz ou Invalides avance son compteur de points de 4 cases.



Entretien Tournant des Lignes

[Carte de tour]

Avant son tour de jeu, chaque joueur pioche 1 carte destination. Pour chacune des 2 stations présentes sur la carte destination indépendamment, tout joueur qui a construit au moins 1 liaison aboutissant à cette station doit défausser 1 carte wagon ou reculer son compteur de points de 3 cases.



Trois Premières Semaines d'Août

[Carte permanente]

Les liaisons construites ne rapportent pas de points.

Les cartes wagons défaussées pour construire 1 liaison sont posées sur cette carte.

Cette carte est défaussée dès qu'au moins 21 cartes liaisons sont posées dessus.



Projets Abandonnés

[Carte de Tour]

Un joueur peut, au lieu de piocher des cartes destinations, défausser jusqu'à 3 cartes destination de sa main, faces visibles.

Une carte destination peut être défaussée si, dans l'état actuel du jeu, le joueur ne peut plus réaliser de trajet correspondant à cette carte faute de wagons plastiques dans son stock ou de liaisons dessinées libres restant à construire.



Sabotage

[Carte permanente]

Un joueur peut utiliser son tour de jeu pour détruire 1 liaison construite par un autre joueur.

Le joueur dont c'est le tour doit pour cela défausser 2 locos et reculer son compteur de points de 3 cases.

Un joueur victime d'un sabotage récupère ses wagons plastiques et recule son compteur de points d'1 case par wagon plastique récupéré.



Fin Aléatoire

[Carte permanente]

Le dernier tour de jeu ne commence pas lorsqu'un joueur à moins de 3 wagons plastiques dans son stock.

Dès qu'un joueur à moins de 6 wagons plastiques dans son stock, il lance un dé. S'il fait plus que le nombre de wagons plastiques dans son stock, le dernier tour de jeu commence.



Bateaux-Mouches

[Carte permanente]

Un joueur peut construire 1 des segments fluviaux suivants : Javel - Tour Eiffel - Orsay, Orsay - Louvre - St-Michel. Il doit défausser 3 locos et placer 3 wagons plastiques sur la Seine. A la fin de la partie, si cette carte est active, tout joueur peut tracer un trajet en utilisant un segment fluvial construit par lui ou un autre, un tel trajet ne rapportant que la moitié (arrondie dessous) de la valeur inscrite sur la carte destination.



Repeindre les Graffitis

[Carte permanente]

Avant son tour de jeu, un joueur peut poser 1 carte wagon (pas 1 loco) sur une liaison colorée en gris du plateau de jeu, qui n'est pas construite et sur laquelle aucune carte wagon n'est déjà posée. Une liaison est considérée colorée de la couleur de la carte wagon posée dessus. Un joueur peut utiliser les cartes wagons posées sur 1 liaison pour la construire. Les cartes wagons posées sur les liaisons sont défaussées si cette carte l'est.



Nettoyage des Quais

[Carte instantanée]

Piochez 1 carte destination et défaussez là. Pour chacune des 2 stations mentionnées sur cette carte indépendamment, pour chacune des liaisons construites aboutissant à cette station, le joueur ayant construit cette liaison doit immédiatement défausser un wagon à la couleur (sur le plateau de jeu) de cette liaison, défausser 1 loco ou reculer son compteur de points de 3 cases.



14 Juillet

[Carte instantanée]

Pour chacune des 4 stations Trocadéro, Tour Eiffel, Champs-Élysées et Bastille indépendamment, pour chacune des liaisons construites aboutissant à cette station, le joueur ayant construit cette liaison reçoit immédiatement 1 carte wagon de la pioche faces cachées.



Stocks Communs

[Carte permanente]

Le dernier tour de jeu ne commence pas lorsqu'un joueur à moins de 3 wagons plastiques dans son stock.

Le dernier tour de jeu commence lorsque, au total, les joueurs ont moins de 8 wagons plastiques dans leurs stocks.



Trafic Prioritaire

[Carte permanente]

Chaque joueur peut, à tout moment de son tour, défausser 1 loco.

Il doit dans ce cas modifier l'ordre des cartes permanentes actives (y compris celle-ci) dans la file.



Cartes Vierges

N'hésitez pas à créer vos propres cartes en partant des cartes vierges de cette page.

Envoyez-moi vos idées, je les intégrerai à une version ultérieure.



Variante :



[Carte permanente]



[Carte de tour]



[Carte de tour] [recyclable]



[Carte permanente] [recyclable]



[Carte instantanée]



[Carte instantanée] [recyclable]

