

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Streetcar



© 1996 Mayfair Games

Linie 1



© 1995 Goldsieber

Un jeu de Stefan Dorra

Préambule à la traduction française

Streetcar et Linie 1 sont deux versions d'un même jeu de Stefan Dorra. Streetcar se joue sur une carte de la Nouvelle-Orléans, tandis que Linie 1 se joue sur une carte fictive. Les règles ci-dessous sont une traduction de la règle de Streetcar, mais sont pratiquement identiques à celles de Linie 1. La seule différence entre les deux règles concerne le mode de déplacement des tramways. La règle de Linie 1 est indiquée en tant que variante en fin de règle.

Pour ne pas faire de jaloux, les illustrations sont tirées de la version allemande des règles.

Introduction

Streetcar est un jeu de construction de voies et de course de tramways à travers la Nouvelle-Orléans. Chaque joueur construit une route pour son tramway passant par deux ou trois stations. Une fois que sa route est terminée, le joueur peut commencer son voyage inaugural. Le premier qui termine la construction de sa route et qui finit son voyage inaugural gagne la partie.

Préparation

Placer le plateau de jeu au milieu de la table. Le plateau est composé de cases permettant de poser les voies. Il y a aussi douze localisations (marquées de A à M) qui représentent les endroits de la Nouvelle-Orléans où les tramways doivent s'arrêter. Autour du plateau se trouvent douze "terminus" (2 pour chaque ligne). Ces endroits sont les départs et les arrivées des tramways.

Avant la première partie, collez les six autocollants de couleur sur les six petits blocs en bois pour créer vos tramways et placez les 26 autocollants "Car stop" sur les 13 panneaux en plastique pour créer vos signaux "stop". Détachez prudemment les tuiles de voies, ainsi que les cartes de lignes et de routes.

Il y a six cartes de lignes, une pour chaque ligne de tramway, ainsi que douze cartes de route : six avec deux arrêts et six avec trois arrêts. Les routes à deux arrêts sont recommandées pour une partie "normale" ; les routes à trois arrêts permettent une partie plus longue et plus disputée.

Note du traducteur : dans la version allemande des règles, les cartes avec 3 arrêts sont utilisées à 2 ou 3 joueurs, tandis que celles avec 2 arrêts sont utilisées pour 4 et 5 joueurs.

Avant chaque partie, mélangez les cartes "lignes" et donnez-en une à chaque joueur, face cachée. Mélangez les six cartes "routes" choisies pour la partie et donnez-en une à chaque joueur, face cachée. Mettez les cartes inutilisées de côté, face cachée. Les joueurs ne peuvent pas regarder les cartes inutilisées. Les six tramways et les treize signaux "stop" sont placés à proximité du plateau. Ils seront utilisés durant la partie.

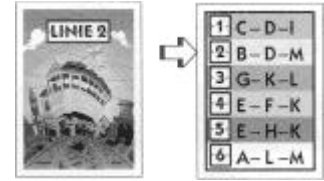
Donnez également à chaque joueur 3 tuiles voies "ligne droite" simples et deux tuiles voies "courbe" simples. Ce sont les tuiles de départ de chaque joueur. Cette "main" est gardée face visible à tout moment. Toutes les autres tuiles sont placées face cachée dans le couvercle de la boîte de jeu.

Les routes

Chaque joueur reçoit une carte "ligne" qui lui indique quels sont ses deux "terminus".

Chaque joueur reçoit également une carte "route" qui lui indique par quels arrêts devra passer sa route. Pour déterminer ces arrêts, chaque joueur regarde sur sa carte "route" la rangée qui correspond à son numéro de ligne de tramway. Ces arrêts peuvent être connectés dans n'importe quel ordre.

Les informations des cartes "lignes" et "routes" sont gardées secrètes jusqu'au moment où le joueur est prêt à commencer son voyage inaugural.



Le jeu

La partie commence par le joueur le plus âgé et continue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. A chaque tour, un jeu peut soit :

- Si sa route est incomplète : placer deux tuiles "voies" sur le plateau et ensuite tirer deux nouvelles tuiles, afin de ramener sa main à 5 tuiles OU
- Si sa route est terminée : Déplacer son tramway.

Le gagnant est le premier qui a construit sa route en passant par les arrêts de sa carte "route" et qui a effectué un voyage avec son tramway, d'un de ses "terminus" vers le second.

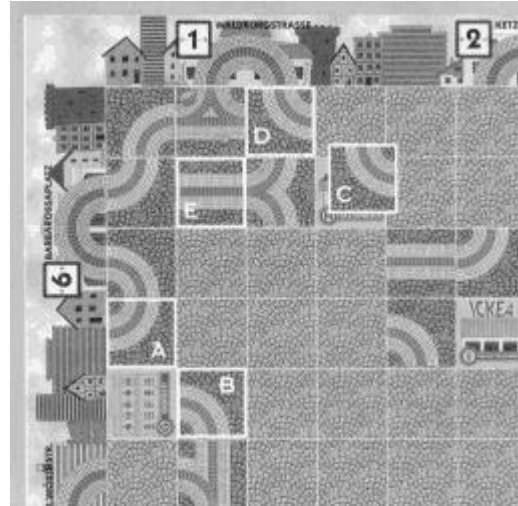
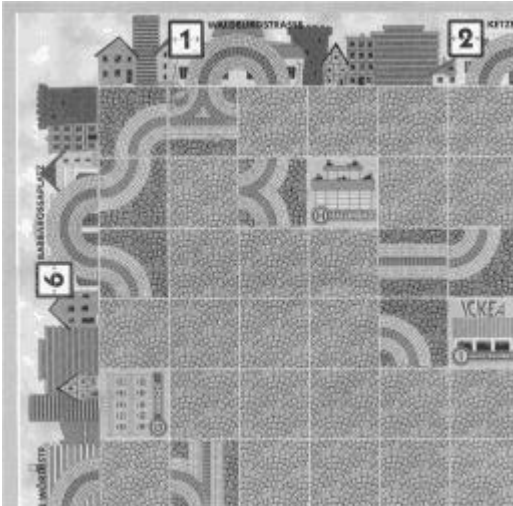
Poser les tuiles "voie"

A son tour, un joueur doit poser deux tuiles "voie". Les tuiles sont placées sur des cases vides ou peuvent remplacer des tuiles existantes.

Néanmoins, chaque tuile posée doit respecter les règles suivantes :

- A. La voie sur la tuile ne peut pas mener au bord du plateau, sauf à un "terminus" ;**
- B. La voie sur la tuile ne peut pas mener à une case de localisation ;**
- C. La tuile ne peut pas être placée sur une case de localisation ;**
- D. La voie sur la tuile est connectée à toute voie existante qui mène à la case sur laquelle la nouvelle tuile est placée**
- E. La voie sur la tuile ne peut pas mener à une tuile existante, à moins qu'elle ne connecte une voie existant sur cette tuile.**

Les exemples A à E ci-dessous reprennent chacune des règles :



Une fois que ses deux tuiles sont placées, le joueur prend au hasard deux nouvelles tuiles dans la boîte, pour remplacer dans sa main les deux qu'il vient d'utiliser.

Au lieu de prendre dans la boîte, un joueur peut choisir de prendre parmi les tuiles restantes dans la main d'un joueur ayant commencé son voyage inaugural.

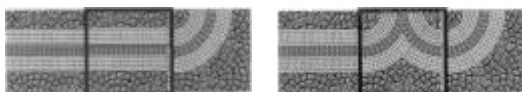
Une fois que le joueur a pris ses deux tuiles, son tour est terminé et celui de son voisin de gauche commence.

Exemple de pose autorisée ou interdite :

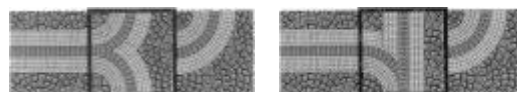
Situation initiale :



Poses autorisées :



Poses interdites :



Echanger les tuiles "voie"

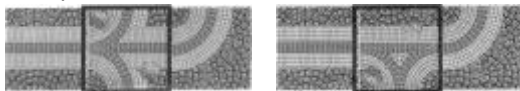
Dans certains cas, les tuiles précédemment posées sur le plateau peuvent être remplacées par de nouvelles. Pour ce faire, TOUTES les voies sur la tuile qui est remplacée DOIVENT être maintenues. La tuile de remplacement ne peut donc être qu'une amélioration du tracé existant et ne peuvent donc qu'ajouter de nouvelles connexions au tracé déjà en place. Les nouvelles connexions doivent respecter les règles A à E décrites plus haut.

Exemple de remplacement autorisé ou interdit :

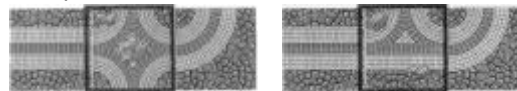
Situation initiale :



Remplacements autorisés :



Remplacements interdits :



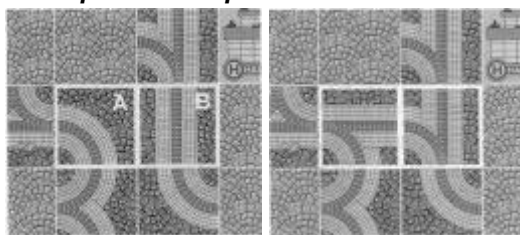
Quand un joueur échange une tuile, il retire la tuile du plateau et la remplace par une de celle de sa main. L'ancienne tuile revient dans la main du joueur, comme s'il l'avait tirée. Cela compte comme une des deux "pioches" du joueur ce tour. Il piochera donc une fois de moins à la fin du tour. La tuile échangée peut immédiatement être rejouée, si le joueur n'a pas encore placé ses deux tuiles. Il est autorisé de faire deux échanges le même tour de jeu.

Les tuiles sur lesquelles sont dessinés des **arbres** (illustrations vertes) NE PEUVENT PAS être échangées une fois qu'elles sont jouées, mais peuvent être utilisées pour remplacer d'autres tuiles, en respectant toujours les règles de l'échange.

Les tuiles sur lesquelles se trouvent un tramway ou un signal "stop" peuvent être échangées. Il suffira de remettre le tramway ou le signal "stop" sur la nouvelle tuile, après l'échange.

Deux tuiles voisines et non connectées peuvent être échangées simultanément afin d'établir une connexion, pour peu que cet échange respecte toutes les règles de l'échange de tuile.

Exemple de remplacement simultané de deux tuiles :



Dans son aide de jeu, Philippe Guilbert résume parfaitement l'échange :

- ♦ Une tuile déjà posée sur le plateau de jeu ne peut être échangée contre une autre tuile que si la nouvelle tuile **contient le motif de la tuile précédente**.
- ♦ Les tuiles représentant des voies agrémentées **d'arbres** ne peuvent **pas** être échangées.

Signaux "stop" :

Il y a douze localisations (marquées de A à M) sur le plateau. Comme indiqué plus haut, aucune voie ne peut être construite sur ces cases. Cependant, quand la première tuile "voie" est placée adjacente (verticalement ou horizontalement mais pas en diagonale) à l'une de ces cases, un signal stop est placé sur cette tuile. Seul la première tuile adjacente à une localisation reçoit un signal "stop". Il ne peut donc y en avoir qu'un seul par localisation. Tous les joueurs qui ont cette localisation sur leur carte "route" et qui doivent donc passer par cette localisation doivent passer par cette tuile sur laquelle a été posé le signal "stop".



Voyage inaugural

Une fois qu'un joueur a terminé sa route, il peut commencer son voyage inaugural au début de son prochain tour. Un joueur peut ne pas démarrer dès que sa route est terminée. Il peut vouloir améliorer sa route avant de démarrer. Une fois qu'un joueur a commencé de bouger son tramway, il ne peut plus poser de tuiles. Ses tuiles inutilisées restent face visible devant lui. Les autres joueurs peuvent choisir ces tuiles au lieu de piocher au hasard dans la boîte.

Quand un joueur commence son voyage inaugural, il doit montrer sa carte "ligne" et sa carte "route". Il doit montrer aux autres joueurs, en suivant la voie avec son doigt, que sa route relie bien ses deux terminaux en passant par les arrêts qui lui sont imposés par sa carte "route". S'il se révèle que sa route n'est pas complète, il doit continuer à poser des tuiles à son tour, jusqu'à ce que sa route soit réellement complète. S'il n'y a pas d'erreur, il peut déplacer son tramway. Si un joueur a commencé à bouger et qu'une meilleure route apparaît grâce aux tuiles posées par les autres joueurs, il peut sans problème utiliser la nouvelle route.

Pour commencer son voyage, un joueur place son tramway (les numéros sont sur le dessus) dans l'un de ses deux "terminus". Ensuite, à chaque tour, il déplace son tramway. Il peut le déplacer d'un nombre de cases égal au nombre de cases parcourues par le précédent joueur ayant bougé plus une. Utilisez le signal "stop" supplémentaire et les nombres sur le plateau pour indiquer de combien de cases s'est déplacé chaque joueur.

Un joueur peut ne pas déplacer son tramway du maximum de cases autorisées. S'il bouge de moins de cases que le maximum possible, le nombre de cases qu'il a parcourues détermine le nombre de cases que le joueur suivant pourra parcourir. De cette manière, un joueur peut se ralentir volontairement pour ralentir un autre joueur.

Tous les tramways doivent s'arrêter à tous les signaux "stop" qu'ils rencontrent sur leurs routes, même si cette localisation ne fait pas partie des localisations imposées par la carte "route" de ce joueur. Si s'arrêter sur à un signal "stop" oblige un joueur à utiliser moins de cases que le nombre autorisé, les points de déplacements supplémentaires sont perdus. Le mouvement du joueur suivant sera basé sur le nombre de cases réellement parcourues par ce joueur, jusqu'au signal "stop".

Tous les tramways bouger vers l'avant et ne peuvent jamais faire marche arrière. Plusieurs tramways peuvent s'arrêter sur les mêmes cases et peuvent passer ensemble sur une même voie. Les tramways peuvent passer par tous les "terminus" (les siens propres et ceux des autres lings) comme sur des voies normales. Le terminal entier compte pour une seule case.

Les tramways ne peuvent pas tourner à une intersection à angle droit ou à angle aigu. Les voies qui font une "gentille" courbe d'un côté d'une tuile vers un côté adjacent à travers l'espace d'une tuile complète ne sont pas considérées comme angles droits.

Si un joueur prend une mauvaise direction et découvre qu'il ne peut pas terminer son voyage dans cette direction, il retire son tramway du plateau. Au tour suivant, il doit démarrer de l'un de ses deux "terminus". Si un joueur découvre que sa route n'est réellement pas complète et qu'il ne pourra jamais terminer son voyage, il retire son tramway du plateau et pourra recommencer à poser des tuiles dès son prochain tour. Une fois que sa route est réellement terminée, il peut placer son tramway sur un de ses terminus et redémarrer.

Fin du jeu

Une fois qu'un joueur a terminé son voyage inaugural, le jeu s'arrête et ce joueur est déclaré vainqueur. Pour terminer son voyage, un joueur doit avoir déplacé son tramway de l'un de ses terminus vers l'autre, en s'arrêtant à chaque signal "stop" qu'il rencontre sur sa route, dont ceux indiqués sur sa carte "route". Il n'est pas nécessaire d'arriver sur son "terminus" avec le compte exact.

Variantes

1. Variante « Linie 1 »

Au lieu d'utiliser la règle normale des mouvements, chaque joueur lance un dé à 6 faces, qui détermine de combien de cases le tramway peut avancer. Un "5" ou un "6" fait avancer le tramway jusqu'au prochain signal "stop". Il est toujours obligatoire de s'arrêter à tous les signaux "stop" que l'on rencontre.

2. Utiliser la règle du dé, comme en 1. Mais un joueur peut choisir de lancer le dé ou d'utiliser le même résultat que le joueur avant lui. Ainsi, un bon lancer de dé peut être utilisé répétitivement par tous les joueurs. Un joueur peut choisir de lancer le dé pour éviter que le joueur suivant avance trop vite.

3. Lors d'une partie à trois arrêts, les joueurs doivent les connecter dans l'ordre de la carte.

LINIE 1

PREPARATION DE LA PARTIE

- ☛ Chaque joueur reçoit **3 lignes droites** et **2 virages** (tuiles de départ : sigle Goldsieber au dos)
- ☛ Les autres tuiles sont empilées en **4 paquets** face cachée et constituent la **pioche**.
- ☛ Chaque joueur pioche **une carte « Tramway »** qu'il garde secrète. Cette carte indique aux joueurs la couleur et le numéro de la ligne qu'ils jouent.
- ☛ Les cartes « Trajets » sont triées par couleur. A 2 ou 3 joueur on joue avec les 6 cartes aux contours bleus. A 4 et 5 joueurs, on joue avec les 6 les cartes aux contours rouges. Les cartes sélectionnées sont mélangées face cachée. On distribue ensuite en secret **une carte « Trajet »** à chaque joueur.
- ☛ La combinaison de la carte « Tramway » et de la carte « Trajet » indique au joueur son **objectif secret**.

PHASE 1 : POSE DES RAILS

- ☛ La carte « Tramway » indique **quels terminus** sont à relier et la carte « Trajet » indique **devant quels bâtiments** (3 bâtiments à 2 ou 3 joueurs et 2 bâtiments à 4 ou 5 joueurs) la ligne doit passer.
- ☛ Le joueur le moins jeune commence. ;-)
- ☛ Un joueur peut **poser deux tuiles par tour** en les prenant dans sa réserve. Lorsqu'il a posé ses deux tuiles, il en **pioche deux nouvelles** pour compléter sa réserve (5 tuiles au total). Pendant toute la partie, les réserves des joueurs sont visibles de tous.
- ☛ Un joueur peut poser un tronçon de voie sur une **case libre** du plateau de jeu ou bien **changer** une carte déjà posée.
- ☛ Les tronçons de voie posés peuvent soit être reliés à des tronçons déjà posés, soit être posés sur une case isolée.
- ☛ Les tronçons de voie **ne doivent pas** :
 - ☛ mener hors du plateau de jeu
 - ☛ déboucher sur un bâtiment
 - ☛ recouvrir un bâtiment
 - ☛ bloquer une autre tuile du plateau de jeu
 - ☛ former une voie sans issue
- ☛ Échange de tuiles : une tuile sur le plateau de jeu peut être échangée contre une autre tuile, seulement si la nouvelle tuile **contient le motif de la tuile précédente.. Attention** : les tuiles représentant des voies agrémentées d'**arbres** ne peuvent pas être changées.

- ☛ Arrêts de tramway : dès qu'un tronçon de voie passe devant un bâtiment, horizontalement ou bien verticalement (pas en diagonale), on place sur ce tronçon un **panneau d'arrêt** du tramway (« H » pour l'allemand « *die Haltestelle* » = l'arrêt). Il ne peut y avoir qu'**un seul panneau par bâtiment**.

PHASE 2 : DEPLACEMENT DES TRAMWAYS

- ☛ Lorsqu'un joueur a **rempli son objectif secret**, c'est-à-dire lorsqu'il a relié les deux terminus de sa ligne (carte « Tramway ») en passant par les arrêts indiqués sur sa carte « Trajet », il montre aux autres joueurs ses deux cartes et vérifie avec eux si son objectif est effectivement atteint. Lorsque l'objectif a été vérifié, le joueur **peut déplacer son tramway**.
- ☛ En cas d'erreur, le joueur reprend ses cartes et doit continuer à poser des tuiles sur le plateau de jeu.
- ☛ Les joueurs autorisés à déplacer leur tramway conservent leur réserve de tuiles devant eux.
- ☛ Lors de son premier déplacement, le joueur concerné place son **tramway sur un des deux terminus de sa couleur**.
- ☛ Un joueur qui peut se déplacer ne pose plus de tuiles, mais **lance le dé** pour savoir de combien de cases il pourra déplacer son tramway.
- ☛ Les tramways se déplacent dans le sens de leurs caténaire et suivent les voies du plateau de jeu dans le sens de la marche.
- ☛ Les tramways peuvent se trouver sur une même case du plateau et se doubler.
- ☛ Un joueur qui se rend compte qu'il a raté sa destination doit recommencer son trajet depuis le début.
- ☛ Si le joueur obtient un « H » avec le dé, il doit se déplacer jusqu'à l'**arrêt le plus proche** (qui peut aussi être un terminus), que cet arrêt fasse partie de sa carte objectif ou non.

FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur à rallier son deuxième terminus gagne la partie.

Aide de jeu réalisée par Philippe Guilbert
guilbertph@wanadoo.fr
Mai 2002