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

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

HELMUT OHLEY

TRAMBAHN

Un jeu de cartes pour deux joueurs, par Helmut Ohley.

Munich, à la fin du 19e siècle : le tramway est un tel succès que le réseau doit être agrandi. De nouvelles lignes sont créées, des stations sont construites et des trains sont rajoutés sur les lignes les plus fréquentées.

Cependant, les progrès technologiques apportent de grands changements : les voitures tirées par des chevaux sont remplacées par des trains à vapeur, puis par des trains électriques. Vous et votre adversaire êtes chacun à la tête d'entreprises concurrentes, et à la fin, il ne pourra y avoir qu'une seule compagnie de tramway. Qui l'emportera ?

Contenu

16 cartes Tramway
5 x Voiture à cheval (valeur 2)
4 x Train à vapeur (valeur 3)
7 x Train électrique (valeur 4)

4 cartes Terminus

112 cartes Station

8 cartes Conducteur

1 bloc de score

2 cartes Aide de jeu

Objectif

Les joueurs doivent développer leur réseau en construisant des lignes de Tramway de couleurs différentes. Ils doivent ensuite déclencher des phases de score au moment opportun de manière à gagner des points de victoire sans en faire gagner trop à leur adversaire. À l'issue de 10 phases de score, le joueur qui a le plus de points de victoire remporte la partie.

Les cartes Station

Elles sont réparties en 4 lignes de tramway de 28 cartes chacune : Ligne I (bleue), Ligne II (rouge), Ligne III (verte), Ligne IV (jaune).
Chaque carte a une valeur de 1 à 10 et rapporte 1, 2 ou 3 points de victoire.

Note : il y a deux cartes de valeur 1, trois cartes de valeur 2 à 9, et deux cartes de valeur 10, pour chaque couleur.

Les cartes Station peuvent être jouées de **trois façons différentes** :

1

Les cartes Station placées **face Action** visible peuvent être jouées : soit pour créer des colonnes Station (1), soit comme des Passagers à côté des cartes Terminus (2).

2

3

Les cartes placées **face Billet** visible représentent de l'argent (3). Une carte vaut 1000 marks.

Mise en place

A) Mélangez soigneusement les cartes Station avec les cartes Conducteur et placez-les face Billet visible pour former la **pioche Ressource** au centre de la table.

B) Classez les **cartes Tramway par valeur** et formez la **pioche Tramway** face visible dans l'ordre décroissant de valeur : les cartes de valeur 4 (train électrique) en bas de la pile, les cartes de valeur 3 (train à vapeur) au milieu et celles de valeur 2 (voiture à cheval) en haut.

Ensuite, placez les trois premières cartes de la pioche Tramway en ligne à côté de celle-ci de manière à constituer la **réserve Tramway**.

C) Placez en colonne les 4 cartes Terminus de façon à ce que 4 nouvelles cartes puissent être posées à droite de chacune d'elles.

D) Conservez de la place devant chaque joueur afin de pouvoir poser des colonnes de cartes correspondant aux lignes de tramway créées, que l'on appellera **colonnes Station**.

E) Le joueur ayant le plus récemment voyagé dans un tramway est désigné premier joueur.

F) Le premier joueur prend **12 cartes de la pioche Ressource** et les place face Billet visible devant lui. Elles constituent sa réserve d'argent. Son adversaire reçoit quant à lui **15 cartes** de la pioche Ressource. Ces cartes sont conservées face Billet visible tout au long de la partie et ne peuvent pas être consultées. Elles permettent aux joueurs d'acheter des tramways.

12 cartes (12 000 marks)
Réserve d'argent de départ du premier joueur.

15 cartes (15 000 marks)
Réserve d'argent de départ du second joueur.

G) Chaque joueur prend les **6 premières cartes de la pioche Ressource** et les place dans sa main (face Action vers lui) sans les révéler à son adversaire.

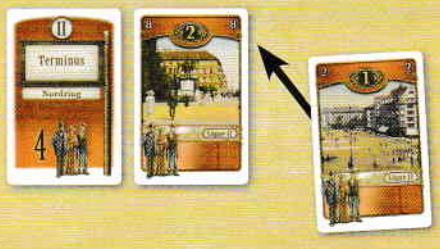
H) Enfin, le premier joueur est responsable de la tenue du score : à cet effet il se munit du bloc de score et d'un stylo *(non fourni)*. La partie peut commencer.

6 cartes en main

Déroulement du jeu

Chacun leur tour, les joueurs peuvent réaliser plusieurs actions. Elles doivent être effectuées dans l'ordre suivant :

1. Poser des Passagers (obligatoire)



Le joueur doit poser **une ou deux cartes** de sa main à droite d'une carte Terminus. Les cartes ainsi posées deviennent des **Passagers**. Il peut poser des cartes Station (peu importe leur valeur), ou des cartes Conducteur. Les cartes Station doivent être posées à côté de la carte Terminus de la même couleur. Les cartes Conducteurs peuvent quant à elles être posées dans n'importe quelle rangée.

Note : il est possible de poser deux cartes de couleurs différentes, mais chacune doit être placée dans la rangée de sa couleur.

Le quatrième Passager posé dans la rangée d'une carte Terminus déclenche une phase de score (voir Score, page 5).

2. Poser des Stations (optionnel)

Le joueur peut développer son réseau de tramway en créant des colonnes Station devant lui. Pour cela, il pose autant de cartes de sa main qu'il le souhaite : soit en commençant une nouvelle colonne, soit en complétant une colonne déjà existante. Il doit toutefois respecter plusieurs règles :

– une colonne Station ne peut contenir que des cartes d'une même couleur ;

– les cartes doivent être posées en ordre croissant de valeur (mais il est possible de sauter des valeurs) ;

– il est possible de faire plusieurs colonnes d'une même couleur ;

– une fois la carte de valeur 10 posée sur une colonne, celle-ci est complète et il n'est plus possible d'y ajouter de cartes ;

– pour valider une colonne, il est nécessaire d'y associer une carte Tramway (voir Acheter des tramways). Toutes les colonnes qui n'auront pas de Tramway à la fin du tour du joueur seront défaussées (voir Fin du tour, page 5).

Exemple : *le joueur souhaite poser une carte verte de valeur 3. Il possède déjà une colonne verte contenant les valeurs 4, 7 et 9. Comme il ne peut pas poser sa carte 3 dans cette colonne, il doit en commencer une nouvelle.*

Note : jouer les cartes en rangées ou en colonnes n'a pas d'importance. Cette règle du jeu utilise ces termes afin de différencier les passagers des stations.

Plus une colonne est composée d'un nombre élevé de cartes plus elle pourra potentiellement rapporter des points de victoire lors des phases de Score.

Il est possible de rajouter des cartes Conducteur à une colonne tant qu'elle n'est pas complète. Ces cartes ne rapportent pas de points de victoire lors des phases de score, mais facilitent l'activation des phases de score Bonus (voir Score, page 6).

3. Revenus (optionnel)

Le joueur peut poser, face Billet visible, n'importe quel nombre de cartes de sa main dans sa réserve d'argent afin de l'augmenter, et d'avoir ainsi plus d'argent pour acheter des tramways.

4. Acheter des tramways (optionnel)

Le joueur peut acheter une ou plusieurs des trois cartes Tramway disponibles dans la réserve Tramway.
Pour cela, il paie le prix indiqué sur la carte qu'il souhaite acheter puis l'assigne immédiatement à l'une de ses colonnes Station ne possédant pas encore de carte Tramway. Lorsqu'une carte Tramway est posée, elle ne peut plus être déplacée.

Le joueur ne peut utiliser que les cartes de sa réserve d'argent pour payer. Il ne peut pas utiliser les cartes qu'il a en main, ni celles déjà placées comme Passager (à côté des Terminus) ou comme Station (en colonnes devant lui). Les cartes utilisées pour effectuer l'achat sont défaussées.

Note : la réserve de cartes Tramway disponibles n'est pas renouvelée immédiatement, elle ne le sera qu'à la fin du tour du joueur actif.

Exemple : *au début du tour du joueur, deux voitures à cheval et un train à vapeur sont disponibles dans la réserve de cartes Tramway. Le joueur a commencé deux nouvelles colonnes pendant ce tour, il a donc besoin de deux cartes Tramway. Il achète un train à vapeur (10 000 marks) et une voiture à cheval (5 000 marks), il défausse donc 15 cartes de sa réserve d'argent.*

5. Compléter sa main (obligatoire)

Le joueur prend autant de cartes dans la pioche Ressource que nécessaire pour compléter sa main à 6 cartes.

Note : si la pioche Ressource est vide, les deux joueurs doivent défausser la moitié de leur réserve d'argent (arrondie à l'inférieur). Les cartes ainsi défaussées sont mélangées à la défausse et forment la nouvelle pioche Ressource.

FIN DU TOUR

Les colonnes Station du joueur qui n'ont pas de carte Tramway ne sont pas validées. Toutes les cartes de ces colonnes sont déplacées dans la réserve d'argent du joueur, face Billet visible.

Si besoin, le joueur complète la réserve des cartes Tramway en plaçant autant de nouvelles cartes Tramway que nécessaire pour qu'il y en ait trois de disponibles.

Score

Phase de score

Lorsqu'un joueur ajoute la quatrième carte Passager d'une rangée Terminus, il déclenche immédiatement une phase de score. Les deux joueurs comptabilisent alors les points de toutes les colonnes Station de la même couleur que la rangée complétée.

Les points d'une colonne se comptabilisent comme suit : additionnez les points de victoire des cartes Station de la colonne puis multipliez le total par la valeur de la carte Tramway associée. Si un joueur possède plusieurs colonnes de la couleur, il additionne les scores de chaque colonne. Il note ensuite le résultat global sur le bloc de score.

Note : si un joueur choisit de poser deux Passagers pendant son tour et qu'il déclenche une phase de Score avec la première carte qu'il pose, il résout d'abord la phase de Score de la première carte, puis pose la seconde carte.

Les joueurs défaussent ensuite les quatre Passagers de la rangée Terminus qui a déclenché la phase de Score, mais ils conservent leurs colonnes Station.

Exemple : *un quatrième Passager vient d'être ajouté à côté de la carte Terminus bleue ce qui déclenche immédiatement une phase de score pour cette couleur.*

Le joueur possède une colonne Station de quatre cartes bleues, de 1 Point de Victoire chacune, associées à un train à vapeur de valeur 3. Il marque 12 points : (4 x 1) x 3 = 12.
Son adversaire compte quant à lui les points de chacune de ses colonnes bleues, s'il en possède.

Phase de score Bonus

Dès qu'un joueur pose la huitième carte d'une colonne Station (en comptant les cartes Station et Conducteur), une phase de score Bonus est déclenchée. Seul le joueur qui la déclenche en bénéficie, il compte alors uniquement les points de la colonne qui a déclenché la phase de score Bonus suivant le calcul habituel (somme des PV des cartes, multipliée par la valeur de la carte Tramway associée). Il inscrit ensuite ce score dans la ligne Score Bonus du bloc de score.

Note : même s'il n'y a qu'une seule ligne Score Bonus sur le bloc de score, tous les points des différentes phases de Score bonus doivent y être notés.

Chaque colonne ne peut déclencher **qu'une seule et unique phase de Score Bonus**. Le joueur peut poser des cartes supplémentaires afin de compléter la colonne Station, mais cela ne déclenchera plus de nouvelles phases de Score Bonus.

Fin de la partie

Le jeu s'arrête immédiatement après la dixième phase de score, même si le tour du joueur actif n'est pas terminé.

Les joueurs comptabilisent ensuite leurs points : ils additionnent les points de toutes les phases de score, y compris ceux des différentes phases de score Bonus.

Le joueur ayant le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur possédant la plus grosse réserve d'argent qui l'emporte.

Sources
Les illustrations historiques des cartes proviennent de wikimedia.org et des archives de l'éditeur allemand Lookout Games. Nous adressons nos remerciements à Klaus Onnich des archives du musée MVG de Münich pour la mise à disposition des illustrations de tramways et de conducteurs de train.

Conception : Helmut Ohley
Édition : Stefan Stadler
Design graphique : Klemens Franz
Adaptation française : Funforge
Traduction : Natalie Ritzdorf
Correction : Gersende Cheylan et Doria Roustan

www.funforge.com
© 2016 Funforge s.a.r.l., Tous droits réservés pour l'édition française.
www.lookout-games.de
© 2015 Lookout GmbH, Hiddigwarder Strale 37, D- 27804 Berne, Germany.

Publié sous licence Lookout GmbH. Toute reproduction totale ou partielle de ce produit est interdite sauf permission spécifique. Funforge et le logo Funforge sont des marques commerciales de Funforge s.a.r.l.

FR - 22042624
TRAMFR01