

StreetCar

Règles du jeu

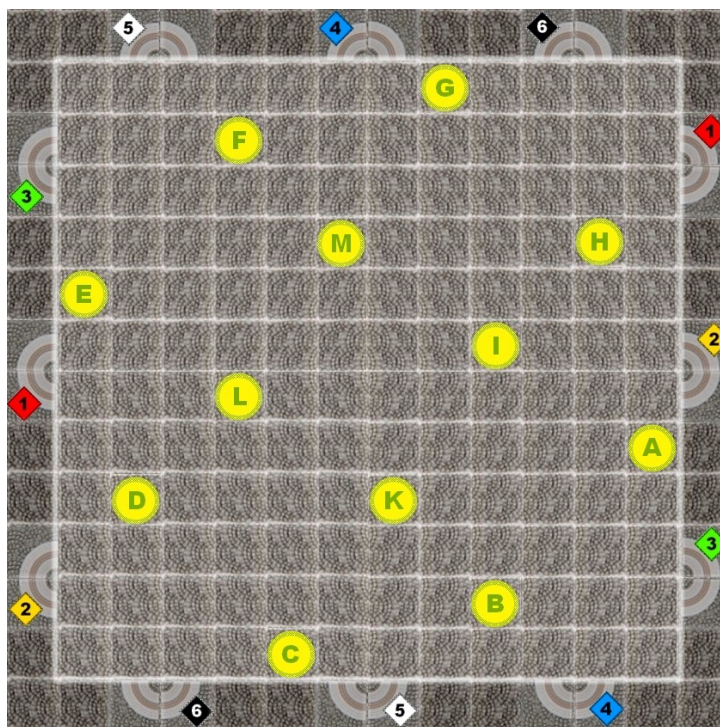
Principe général

Streetcar est un jeu de construction de voies et de course de tramways à travers Grenoble. Chaque joueur construit une route pour son tram passant par deux ou trois arrêts obligatoires. 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.

Début de partie

Le plateau est composé de 12x12 cases permettant de poser les voies. Il comporte également douze cases de bâtiments (marquées de A à M) où les tramways doivent s'arrêter. Autour du plateau se trouvent douze terminus, deux par ligne (de 1 à 6).

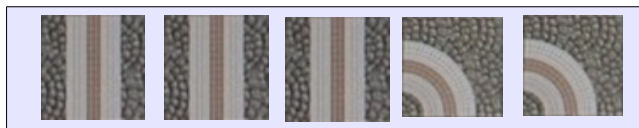
Plateau de jeu :



Chaque joueur se voit attribuer en début de partie un numéro de ligne ainsi qu'une route avec deux ou trois arrêts selon la difficulté souhaitée (la partie est plus longue et disputée avec trois arrêts). Les objectifs d'un joueur sont cachés aux autres joueurs dans un premier temps.

Les joueurs reçoivent chacun 3 tuiles "ligne droite" et 2 tuiles "courbe" simples, pour une main de 5 tuiles au total. Elles constituent la main de départ de chaque joueur. La main d'un joueur est toujours visible aux autres.

Main de départ d'un joueur :



La pioche contient 101 tuiles au départ.

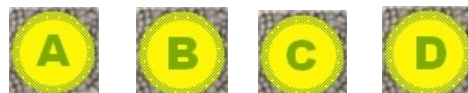
Les routes

Chaque joueur doit construire la voie de tram reliant les deux terminus de sa ligne. La voie doit également passer par des arrêts adjacents à tous les bâtiments indiqués sur sa route. Ces arrêts peuvent être connectés dans n'importe quel ordre. Les objectifs d'un joueur sont cachés aux autres joueurs jusqu'au voyage inaugural.

Terminus :



Cases de bâtiment :



Un arrêt est créé lorsqu'une tuile est posée à côté d'un bâtiment pour la première fois : cela signifie qu'il existe un seul arrêt par bâtiment. Tout joueur ayant ce bâtiment sur leur route devront donc passer par la tuile sur laquelle l'arrêt a été créé.

(insérer image arrêt ici)

La partie

La partie commence par le joueur 1, puis chaque joueur joue tour à tour.

Lors d'un tour, un joueur peut soit :

- Si sa route est incomplète : placer ou échanger 2 tuiles sur le plateau , puis tirer 2 tuiles pour ramener sa main à 5 tuiles.
- Si sa route est complète : avancer son tramway.

Le gagnant est le premier joueur à avoir amené son tram d'un terminus à l'autre de sa ligne, en passant par tous ses arrêts.

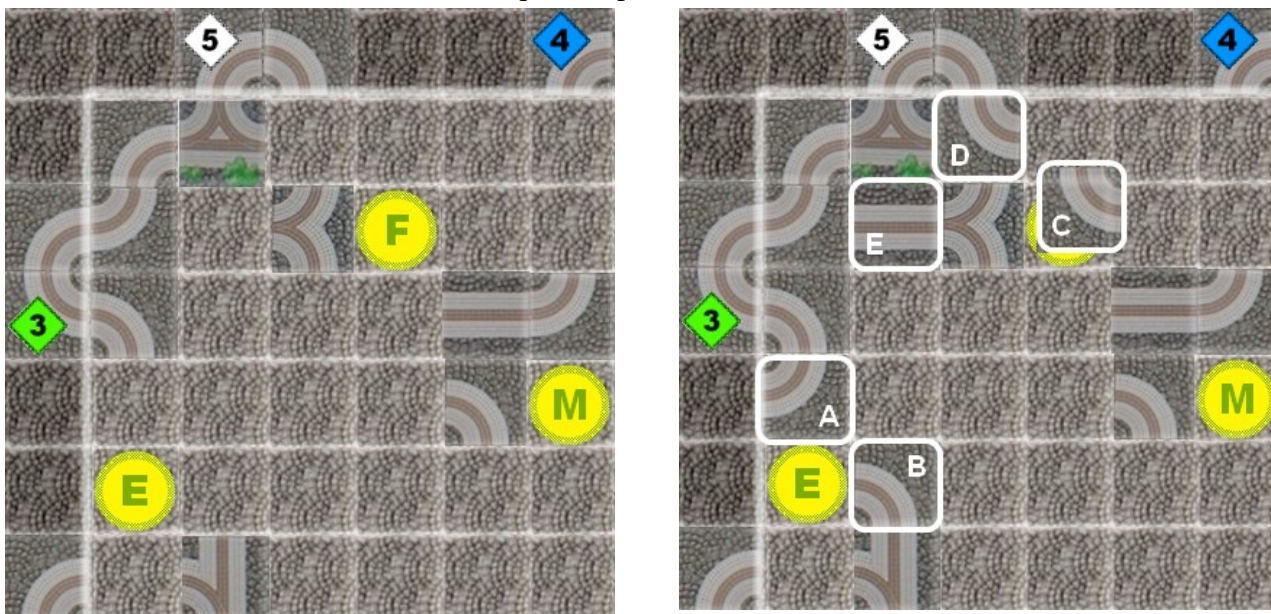
Poser les tuiles

Chaque tour, un joueur doit poser deux tuiles. Celles-ci peuvent être placées sur des cases vides, ou sur des tuiles existantes pour les échanger (cf. Echanger les tuiles).

Cependant, la pose de tuiles doit suivre quelques règles :

- 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 bâtiment ;
- C.** La tuile ne peut pas être placée sur une case de bâtiment ;
- 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.

Exemples de poses interdites :



Une fois ses deux tuiles posées, le joueur prend deux nouvelles tuiles au hasard dans la pioche pour remplacer celles qu'il vient d'utiliser.

Si un autre joueur a fini de construire sa voie, on peut également se servir parmi les tuiles restantes de ce joueur au lieu de la pioche.

Le tour du joueur est ensuite terminé.

Exemples de pose de tuiles :

Situation initiale :



Poses autorisées :



Poses interdites :



Echanger les tuiles

Au lieu de poser une tuile sur une case vide, le joueur a le choix de l'échanger avec une tuile déjà existante sur le plateau.

Attention, 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. Autrement dit, on ne peut pas échanger de tuile qui effacerait une voie.

Les nouvelles connexions doivent respecter les règles A-E ci-dessus.

Exemples d'échange de tuiles :

Situation initiale :



Remplacements autorisés :



Remplacements interdits :

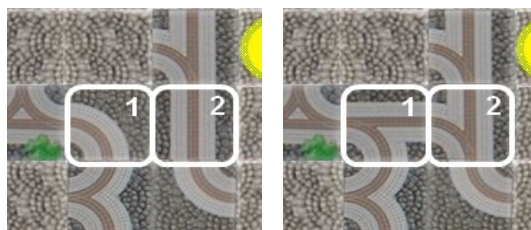


De plus, les tuiles contenant des arbres ne peuvent plus être échangées une fois posées.

Au contraire, les tuiles avec un tramway ou un arrêt peuvent être échangées sans aucun souci.

Deux tuiles voisines et non connectées peuvent être échangées simultanément pour créer une nouvelle connexion.

Exemple de remplacement simultané de deux tuiles :



Lors de l'échange d'une tuile, le joueur récupère celle qui était sur le plateau et la place dans sa main au lieu d'en piocher une nouvelle. Il peut la rejouer directement.

Voyage inaugural

Une fois qu'un joueur a fini de construire sa route, il peut commencer son voyage inaugural au prochain tour. Il peut aussi améliorer sa route avant de commencer, mais une fois le voyage amorcé il ne peut plus poser de tuile.

Quand un joueur commence son voyage, il doit :

- montrer sa ligne et sa route
- offrir ses tuiles inutilisées aux autres joueurs, pour qu'ils puissent se servir au lieu de piocher
- placer son tramway à l'un des terminus

Un joueur ne peut avancer son tramway que sous un certain seuil autorisé (inclus). A chaque fois

qu'un joueur déplace un tramway, ce seuil augmente de 1. Le seuil commence à 1 au début de la partie, et peut aller jusqu'à 10.

(insérer image tramway en déplacement avec limite)

Cependant, si un joueur décide de pas avancer son tramway du nombre maximum de cases, alors le seuil retombe au nombre de cases parcourues, plus 1.

Tous les tramways doivent pauser à tous les arrêts croisés, même s'ils ne font pas partie des bâtiments imposés au joueur.

(insérer image tramway à un arrêt)

Un tramway ne peut aller que vers l'avant, la marche arrière est interdite. Une case peut être partagée et traversée par plusieurs tramways. Les tramways peuvent passer sur tous les terminus (y compris ceux des autres lignes), qui sont comptés comme une case.

Si un joueur est bloqué lors de son trajet, il doit retirer son tramway du plateau. Il pourra poser de nouvelles tuiles ou recommencer directement à son terminal.

Victoire

La partie se termine lorsqu'un joueur a complété sa route reliant ses deux terminus et tous ses arrêts, et effectué entièrement son voyage inaugural. Il n'est pas nécessaire d'arriver sur son "terminus" avec le compte exact de déplacements.

Que le meilleur gagne !