

P1

Manhattan Traffic

Un jeu de Dirk Arning
pour 2 à 4 joueurs

Deux à quatre joueurs vont se défier dans les rues de Manhattan pour s'approprier les routes les plus lucratives pour le transport de passagers ou de marchandises. Pour ce faire, les joueurs vont placer leurs camions et leurs taxis sur la carte qui est en constante expansion. À la fin de la partie, les joueurs doivent avoir placé autant de véhicules que possible sur les rues.

CONTENU

- 54 tuiles (44 tuiles de ville, 6 tuiles action avec les tuiles de départ pour le scénario « Central Park » au dos et 4 tuiles de départ pour soit « Times Square » ou « Central Park »).
- 10 camions de livraisons (3 rouges, 3 jaunes, 2 bleus et 2 verts).
- 25 taxis (8 rouges, 8 jaunes, 5 bleus et 4 verts).
- 2 livrets de règles (allemand et anglais).

MISE EN PLACE

Il y a deux scénarios de départ différents : « Times Square » et « Central Park ». **Nous conseillons que les débutants jouent avec le scénario « Times Square ».** Pour jouer avec ce scénario, prenez les 4 tuiles de départ (celles sur lesquelles sont imprimées des plans de ville sur les deux côtés) et mettez-les au milieu de la table comme indiqué à droite (utilisez les chiffres 1, 2, 3 pour trouver comment assembler les tuiles ensemble). Le scénario « Central Park » se joue en utilisant le dos des tuiles de départ et le dos des tuiles actions. Pour plus de détails, d'images et de FAQ sur le jeu, veuillez-nous rendre visite sur notre site : www.muecke-spiele.de (ou utilisez le QR code sur le dessous de la boîte).

Il y a 6 tuiles action : deux pour l'action « **ajouter une tuile de ville** » (attach city tile), une pour l'action « **course en taxi** » (taxi ride), une pour l'action « **camion de livraison** » (truck delivery) et deux pour l'action « **piocher une tuile de ville** » (draw city tile). Placez ces tuiles face visible sur la table.

Les **44 tuiles restantes** sont placées avec le côté plan de la ville caché sur la table et elles sont ensuite mélangées et empilées pour former une pioche à partir de laquelle les nouvelles tuiles seront piochées. **Chaque joueur pioche deux de ces tuiles au début de la partie.**

Tous les joueurs reçoivent **un certain nombre de véhicules de leur couleur** et qui dépend du nombre de joueur :

- **2 joueurs (rouge, jaune)** : 8 taxis et 3 camions chacun.
- **3 joueurs (rouge, jaune, bleu)** : 5 taxis et 2 camions chacun.
- **4 joueurs (rouge, jaune, bleu et vert)** : 4 taxis et 2 camions chacun.

Les camions et taxis restants qui n'auraient pas été donnés aux joueurs restent dans la boîte car ils ne seront pas utilisés lors de cette partie.

Le dernier joueur à avoir été à New York devient le premier joueur (- si cela ne peut pas être déterminé et ce pour n'importe quelle raison, alors le joueur le plus jeune devient le premier joueur).

P2

BUT DU JEU

Le but du jeu est de mettre en jeu le plus grand nombre de vos propres véhicules. Le vainqueur est le joueur qui pourra placer en premier tous ses véhicules. Si personne n'est capable de placer tous ses véhicules, le joueur qui aura le plus de points à la fin de la partie l'emporte. Un camion de livraison présent sur la carte rapporte toujours 2 points et un taxi sur la carte rapporte toujours 1 point.

TOUR DE JEU

Les joueurs jouent chacun leur tour dans le sens horaire. Le joueur dont c'est le tour (ou « joueur actif ») **peut faire 2 des 4 actions suivantes** :

- L'action « ajouter une tuile de ville »
- L'action « course en taxi »
- L'action « camion de livraison »
- L'action « piocher une tuile de ville »

Les actions doivent être réalisées dans **un certain ordre** :

L'action « ajouter une tuile de ville », si elle est choisie, doit toujours être réalisée avant n'importe quelle autre action pendant le tour. L'action « piochez une tuile de ville », si elle est choisie, doit toujours être réalisée en dernier lors du tour du joueur. Les tuiles qu'un joueur pioche ne peuvent donc pas être utilisées avant le prochain tour de ce joueur. Les actions « ajouter une tuile » et « piocher une tuile » peuvent être réalisées deux fois pendant un tour. Dans ce cas, le joueur ne peut pas réaliser d'autres actions pendant ce tour, car il ne peut faire que 2 actions par tour. Les actions « course en taxi » et « camion de livraison » ne peuvent être réalisées qu'une seule fois par tour. Un joueur peut utiliser ses deux actions pour faire une « course en taxi » et un « camion de livraison » (dans ce cas il n'ajoutera pas de tuiles de ville ni ne piochera de tuile de ville). Le joueur peut choisir dans quel ordre il veut faire ses actions « course en taxi » et « camion de livraison ».

DÉTAIL DES ACTIONS

1. AJOUTER UNE TUILE DE VILLE

Cette action consiste à ajouter correctement une tuile à la carte existante :

- La tuile de ville doit correspondre à la fois avec la couleur et aux symboles de ses côtés pour pouvoir être rattachée à la carte existante. Ajouter une tuile par seulement un seul de ses côté est assez.
- Si un grand carré de quatre tuiles de ville est créé grâce au placement d'une tuile, alors le joueur peut immédiatement placer sur l'intersection ou sur le coin au centre du carré nouvellement créé, un de ses véhicules (soit un taxi soit un camion) qui n'est pas sur la carte.
- Si le joueur réussit à créer plus d'un carré de ce type, il peut alors placer un de ses véhicules **sur chaque** intersection ou coin terminé de cette manière.

P3

● **REMARQUE IMPORTANTE** : Le placement d'un nouveau véhicule n'est pas une action séparée mais c'est le résultat de l'ajout de tuiles de ville.

● Quand un joueur place un nouveau véhicule (taxi ou camion), il peut donc participer à la lutte avec ses adversaires sur les rues où il a été affecté (voir page 4). Participer à la lutte pour les rues **n'est pas** une action séparée.

2. A) COURSE EN TAXI

Le joueur peut déplacer un de ses taxis présent sur la carte **sur n'importe quelle autre** intersection ou **n'importe quel autre** coin :

- Le taxi peut seulement se déplacer sur ou passer par des intersections où il n'y a pas d'autres véhicules. Ses propres véhicules et ceux des autres joueurs bloquent à la fois une intersection et un coin, ce qui limite les possibilités de déplacements du taxi.
- Veuillez noter que tant qu'une intersection ou un coin est incomplet, parce qu'il n'y a pas quatre tuiles qui ont été placées ici et qui devraient toucher ce coin de tuiles, alors vous ne pouvez vous arrêter ni passer par ce point. Un véhicule ne peut pas non plus utiliser des routes à moitié terminées le long du bord de la carte.
- Un joueur peut participer à la lutte pour les rues avec ses adversaires à partir de la nouvelle position de son taxi (voir page 4).

2. B) CAMION DE LIVRAISON

Le joueur peut déplacer un de ses camions présents sur la carte vers une intersection **adjacente** ou vers un coin **adjacent**.

- Il ne doit pas y avoir d'autres véhicules (ni un des siens ou ni celui d'un des autres joueurs).
- Un camion se déplace différemment d'un taxi. Il ne peut se déplacer que d'un coin de tuile vers un des autres coins suivants.
- Veuillez remarquer que si une intersection ou un coin est incomplet, parce qu'il n'y a pas eu encore quatre tuiles d'ajoutées à ce coin, vous ne pouvez pas vous déplacer dessus.
- Si un joueur choisit aussi l'action « course en taxi », il peut alors réaliser les deux actions dans l'ordre de son choix.
- Un joueur peut participer à la lutte pour les rues avec ses adversaires à partir de la nouvelle position du camion (voir page 4).

3. PIOCHER UNE TUILE DE VILLE

Le joueur pioche **une** des tuiles de ville face cachée :

- Piocher est toujours **la dernière action** d'un joueur pendant un tour. Les tuiles nouvellement piochées ne peuvent pas être utilisées avant la prochaine manche.

P4

- Un joueur peut piocher deux tuiles de ville s'il ne fait pas d'autres actions pendant ce tour.
- Lorsque toutes les tuiles de ville ont été piochées, alors il n'est plus possible de réaliser l'action « piocher une tuile de ville » dans la dernière manche. Le joueur doit soit choisir deux autres actions ou bien il doit abandonner une ou deux actions (voir aussi la partie « Fin de la partie »).
- « **Participer à la lutte pour les rues** » : Ce n'est pas une action à proprement parler. Si le joueur place un nouveau véhicule grâce à l'ajout d'une tuile de ville, ou s'il a déplacé un de ses véhicules grâce à une action, alors le joueur peut participer à la lutte pour les rues avec les autres joueurs sur les deux rues (parfois il n'y a qu'une seule rue) qui sont à l'intersection de la position où se trouve le véhicule nouvellement arrivé ou déplacé.

- Un camion vaut 2 points et un taxi vaut 1 point.
- Si le joueur (qui a placé un nouveau véhicule ou qui en a déplacé un autre) a **plus** de points sur **une de ses routes** qu'un autre de ses adversaires sur la même route, alors le joueur inférieur doit retirer ses véhicules **de cette route** pour les remettre dans sa réserve.
- La force d'un joueur sur une route est déterminée individuellement pour chaque joueur. Cela signifie que seuls les véhicules d'une seule couleur sont comptés ensemble. Il se peut qu'il y ait plusieurs joueurs qui soient inférieurs en force sur une rue, alors tous ces joueurs doivent retirer leurs véhicules de cette rue.
- S'il y a **égalité pour les points**, alors aucun véhicule n'est retiré de la rue.
- **REMARQUE IMPORTANTE** : Les joueurs ont seulement besoin de retirer les véhicules des rues sur lesquelles le joueur actif a placé un nouveau véhicule ou a déplacé un véhicule. Tous les véhicules sur les autres rues restent à leur place – même si le joueur a plus de véhicules ou de points à cet endroit.

Exemple : Après une « course en taxi » le taxi vert est sur une intersection avec des véhicules d'autres couleurs. Comme vert a plus de points sur la rue horizontale que jaune et rouge, le taxi de jaune et le camion de rouge sont tous les deux retirés. Sur la rue verticale jaune a plus de points, mais comme vert est le joueur actif, son taxi vert reste à cet endroit. Bleu n'est sur aucune des deux rues qui sont à l'intersection du taxi vert, il n'est donc pas à la lutte avec vert.

MAIS JUSQU'OU VA UNE RUE ? Pour le but de ce jeu une rue est toujours une ligne droite horizontale ou verticale. S'il y a un virage dans une rue, alors la rue se termine et une nouvelle commence. Les rues s'arrêtent aussi au bord de la carte, aux parcs et aux retenues d'eau. Une rue sur l'autre côté d'un parc ou d'une retenue d'eau est considérée comme une rue séparée.

FIN DE LA PARTIE

- La partie se termine immédiatement lorsqu'un joueur a placé **son dernier véhicule** (cela comprend tous ses taxis **et** ses camions, même ceux qu'il a dû retirer et reprendre pendant la partie).
- Si aucun joueur n'est capable de placer tous ses véhicules avant que **toutes les tuiles de ville aient été piochées**, alors une seule manche supplémentaire est jouée (sans piocher de tuiles supplémentaires). Cela signifie que tous les joueurs ont un tour de plus, et le joueur qui a pioché la dernière tuile jouera en dernier.

SCORE : Le joueur reçoit des points pour ses véhicules sur la carte : tous les camions valent 2 points et tous les taxis valent 1 point. Le joueur qui a le plus de points remporte la partie.

Traduction anglaise : Channing Jones

Idée du jeu : Dirk Arning

Illustrations : Christian Opperer, www.spiellu.com

Éditeur : Harald Mücke © 2015 Mücke Spiele.

Traduction française : Stéphane Athimon

Relecture des règles françaises : Natacha Athimon-Constant