



Bout du Tunnel
Version 0.1 du 25 Août 2007
[Extension à la Version 1.3 des
« Aventuriers du Métro »]
Encore plus de fun dans le métro
parisien...





Pions Gares

Les pions gares sont utilisés de différentes manières suivants les cartes portant ce symbole (voir cartes « Dépôt », « Gare de triage », etc.).



Sauf mention contraire sur une carte particulière, les règles de base s'appliquent : il ne peut y avoir qu'1 seul pion gare sur une station donnée et un même joueur ne peut utiliser que 3 pions gares dans la partie.



Variante : Alliance (4 ou 6 joueurs)

Les joueurs jouent par équipe de 2.

Ils jouent leurs cartes, wagons plastiques et comptent leurs points indépendamment mais peuvent tracer des trajets en utilisant les liaisons des 2 alliés.

Il y a en fait 2 variantes au choix suivant que l'on additionne à la fin les points de l'équipe ou que l'on garde le principe d'une victoire individuelle.



Variante : Objectifs Généraux

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).

Le premier joueur qui peut tracer l'un des trajets étalés sur la table en utilisant les liaisons construites par tous les joueurs marque les points de cette carte destination.

La carte destination est retirée du jeu et remplacée face visible sur la table par la suivante de la pioche.



Paris-Plages

[Carte de tour]

Il n'est pas possible de construire de gare sur l'une des stations Concorde, Invalides, Louvre, Châtelet ou St-Michel.

Il n'est pas possible de construire de liaison aboutissant à l'une de ces stations.

Il n'est pas possible de tracer un trajet passant par l'un de ces stations.



Trafic Intense

[Carte permanente]

Lorsqu'un joueur choisi de construire un tronçon d'une liaison double dont le tronçon parallèle n'est pas encore construit, il doit proposer aux autres joueurs de construire en même temps l'autre tronçon. Chaque joueur (dans l'ordre du tour) accepte ou refuse. Si un joueur accepte, il dépense les cartes wagons et marque les points correspondants. Si tous les autres joueurs refusent, le joueur doit construire les 2 liaisons en même temps ou passer son tour.



Stocks Locaux

[Carte permanente]

Lorsqu'un joueur construit une liaison à partir d'une station où est présent un pion gare lui appartenant, il pioche 3 cartes wagons faces cachées.

Lorsqu'un joueur construit une liaison à partir d'une station où est présent un pion gare appartenant à un autre joueur, il pioche 1 carte wagon au hasard dans le jeu de celui-ci s'il lui reste des cartes wagons.



Erreur de Livraison

[Carte instantanée]

Les cartes wagons de tous les joueurs sont mélangées ensemble et redistribuées entre les joueurs de manière à ce que chaque joueur en ait autant qu'il en avait précédemment.



Connexion Urgente

[Carte permanente]

Piochez et mettez sur cette carte 1 carte destination.

Tant que l'on ne peut pas tracer de trajet reliant les 2 stations mentionnées sur cette carte en utilisant les liaisons construites par tous les joueurs, aucun joueur ne peut marquer de points.

Défaussez cette carte dès que les 2 destinations sont ainsi reliées.



Gares Communes

[Carte de tour]

A la fin de son tour, chaque joueur doit désigner l'une de ses gares comme gare commune ou perdre 10 points.

Une gare commune peut être utilisée par tous les joueurs comme gare « standard » selon les règles de base.



Préemption du Terrain

[Carte permanente]

Lorsqu'un joueur s'apprête à construire une liaison, un autre joueur peut révéler 1 carte destination qui deviendrait impossible à réaliser si cette liaison était construite.

Le joueur reprend alors ses wagons plastiques et cartes wagons et perd son tour.

Le joueur qui a révélé la carte destination la remet dans son jeu.



Concurrence Agressive

[Carte permanente]

Lorsqu'un joueur choisit de piocher des cartes wagons, il peut en piocher 1 de plus face cachée.

Chaque fois qu'un joueur doit piocher 1 carte wagon dans la pioche face visible ou dans la pioche face cachée pour une autre raison, il pioche à la place 1 carte wagon au hasard dans le jeu d'un autre joueur de son choix.



Délocalisation

[Carte de tour]

Lorsqu'un joueur choisit de construire une liaison, il peut à la place déplacer un pion gare présent sur le plateau de jeu d'une station à une autre n'ayant pas déjà de pion gare et à laquelle n'aboutit pas de liaison construite par le propriétaire du pion gare. Le pion gare ne change pas de type (simple gare, dépôt, etc.). Un même pion gare ne peut être déplacé 2 fois du fait de cette carte spéciale.



Accords Bilatéraux

[Carte de tour]

Au début de son tour, chaque joueur doit remplacer un wagon plastique par l'un des siens dans une liaison déjà construite d'au moins 3 wagons. Il pourra désormais utiliser cette liaison pour tracer des trajets.

Le joueur ayant construit cette liaison peut alors faire de même avec l'une des liaisons d'au moins 3 wagons construites par le joueur dont c'est le tour.



Dépôt

[Carte de tour] [recyclable]

Lorsqu'un joueur choisit de construire une liaison, il peut à la place construire un dépôt.

Le joueur pioche une carte destination et pose un pion gare sur l'1 des 2 stations mentionnées sur la carte.

Il peut désormais et jusqu'à la fin de la partie utiliser les liaisons construites par les autres joueurs à partir de ce dépôt pour tracer des trajets.



Gare de Triage

[Carte de tour] [recyclable]

Lorsqu'un joueur choisit de construire une liaison, il peut à la place construire une gare de triage.

Le joueur pose un pion gare sur 1 station à partir de laquelle il a déjà construit au moins 3 liaisons.

Il peut désormais et jusqu'à la fin de la partie utiliser les liaisons construites par les autres joueurs à partir de cette gare de triage pour tracer des trajets.



Gares Parisiennes

[Carte de tour] [recyclable]

Lorsqu'un joueur construit une gare sur l'une des stations St-Lazare, Montparnasse, Gare du Nord, Austerlitz ou Invalides, il peut désormais et jusqu'à la fin de la partie utiliser les liaisons construites par les autres joueurs à partir de cette gare pour tracer des trajets.



Pot-de-Vin

[Carte permanente]

A la fin de son tour, un joueur qui devrait défausser une carte de tour placée devant lui lors d'un tour précédent peut défausser une carte wagon pour ne pas la défausser.



Annexion

[Carte de tour]

Au début de son tour, le joueur désigne un autre joueur.

Il peut désormais et jusqu'à la fin de la partie utiliser les liaisons de cet autre joueur pour tracer des trajets.

Pour chaque liaison de cet autre joueur qu'il utilisera désormais pour tracer un trajet, il reculera son compteur de points de 3 cases et l'autre joueur avancera le sien d'autant.