



Tunnel Oublié

Version 1.0 du 25 Août 2007
[Extension à la Version 1.3 des
« Aventuriers du Métro »]

Merci aux nombreux contributeurs
volontaires ainsi qu'aux auteurs des
cartes ou extensions officielles ou non
d'Europe, Allemagne, Grande-
Bretagne, Scandinavie, Finlande,
Égypte, Australie, Québec, etc.
auxquels j'ai outrageusement volé
quelques idées pour mettre sous
format unique toutes les bonnes idées
existantes.



Variante : Planification Générale

Au début de la partie, il est distribué 2 cartes de tour, 3 cartes permanentes et 1 carte instantanée à chaque joueur. Toutes les autres cartes spéciales sont retirées du jeu.

Un joueur peut, s'il choisit de tirer des cartes wagons, ne pas tirer de carte wagon, mais jouer à la place une carte spéciale.

Les cartes spéciales suivent les règles normales (y compris la file des cartes permanentes).



Variante : Économie Dirigiste

Jouer la variante « Planification Générale » avec les modifications suivantes :

Les cartes spéciales non distribuées au départ forment une pioche.

Quand un joueur joue une carte spéciale, il en pioche une nouvelle et la rajoute à sa main. Il n'est pas pioché de carte spéciale quand une 2ème loco est piochée face visible.

Un joueur a donc toujours 6 cartes spéciales en main.



Variante : Gare Centrale

On rajoute un bonus de fin de partie supplémentaire de **10 points** pour le joueur ayant le plus de liaisons partant de la même station.

On peut décider pour déterminer ce joueur, soit de compter les liaisons, soit les tronçons de ces liaisons.



Variante : Grandes Lignes

Une gare de départ est attribuée à chaque joueur parmi St-Lazare, Montparnasse, Gare du Nord, Austerlitz et Invalides.

Un joueur ne peut construire une liaison que s'il peut tracer un trajet déjà construit depuis 1 des stations de la liaison à construire vers sa gare de départ.

En particulier, la première liaison d'un joueur doit partir de sa gare de départ.



Variante : Interconnexions

Jouer la variante « Gare de Départ », « Châtelet-Les-Halles » ou « Grandes Lignes » en modifiant le texte de la carte variante ainsi :

« ... ne peut construire une liaison que s'il peut tracer un trajet déjà construit par l'ensemble des joueurs depuis 1 des stations de la liaison à construire vers... »



Variante : Investissement Initial

Choisir l'une des deux options suivantes :

La première liaison construite par un joueur doit être dessinée colorée (et non grise) sur le plateau.

Ou

Les six premiers tronçons construits par un joueur doivent être dessinés colorés (et non gris) sur le plateau.



Variante : Ticket Chic & Choc

Les joueurs ne marquent pas de points lorsqu'ils construisent des liaisons.

Un joueur marque immédiatement les points d'une carte destination en la révélant au moment où il vient de construire la liaison permettant de tracer pour la première fois le trajet mentionné sur la carte destination. Celle-ci est alors retirée du jeu.

A la fin du jeu, le joueur perd les points des cartes destination non révélées.



Variante : Destinations Triples

Mélanger aux cartes de destination les cartes de destinations « triples » (mentionnant 3 stations).

Quand une carte spéciale ou de variante demande de piocher des cartes de destination pour déterminer des stations au hasard (par exemple « course poursuite », « flux migratoires », « quarantaine », etc.), il convient de piocher jusqu'à trouver des cartes ne mentionnant que 2 stations.



Variantes Officielles

Bien entendu, j'encourage les joueurs à mixer à loisir les variantes proposées ici aux variantes « officielles » contenues dans les extensions du jeu (ferries, tunnels, gares, passagers, etc.).



Le Troisième Homme

[Carte permanente]

Piochez une carte « triple destination » et placez un pion « espion » sur chacune des 3 stations présentes sur cette carte.

Si un joueur construit une liaison depuis une station où est présent un espion, il déplace l'espion vers l'autre station et gagne 6 points.

Si un joueur construit une liaison entre 2 stations où sont présents 2 espions, il gagne la partie.



Liaisons Partagées

[Carte permanente]

Pour construire 1 liaison d'au moins 3 tronçons il faut aussi utiliser les wagons plastiques des autres joueurs. Le joueur qui construit choisi les wagons, gagne les points, mais doit participer pour exactement 1 wagon de plus que celui qui, à part lui, participe le plus.

En fin de partie, même si cette carte n'est plus active, chaque joueur impliqué dans 1 liaison multicolore peut l'utiliser pour tracer un trajet.



Anti-Pollution Sonore

[Carte permanente]

Il est interdit de construire plus de 6 liaisons, tous joueurs confondus, à partir d'une même station.



Service de Bus de Remplacement

[Carte de tour]

Un joueur peut construire plusieurs liaisons à ce tour.

A la fin de son tour, un joueur doit défausser toutes les cartes wagons qui lui restent.



Loyer des Maisons

[Carte permanente]

Lorsqu'un joueur vient de construire une liaison, tout joueur ayant préalablement construit au moins 1 liaison vers l'une des 2 stations reliées peut piocher au hasard 1 carte wagon dans la main du joueur qui vient de construire.



La Mendicité est Interdite

[Carte permanente]

Lorsqu'un joueur s'apprête à tirer une carte wagon face cachée, le joueur suivant peut décider de tirer à sa place.

Dans ce cas, le joueur suivant doit, après avoir tiré la carte face cachée et l'avoir intégré à sa main, donner 2 cartes wagons au joueur dont c'est le tour.



Le Petit Lapin te le Dit : Ne Mets Pas tes Mains sur les Portes

[Carte instantanée]

Chacune des liaisons aboutissant à l'1 des stations de l'enveloppe périphérique de Paris est désormais doublée sur le plateau par une liaison grise de même nombre de tronçons.



Diversification des Rames

[Carte permanente]

Si un joueur vient de piocher 2 cartes wagons faces visibles de couleurs différentes, il peut piocher une 3ème carte wagon face visible de couleur différente de chacune des 2 premières, s'il y en a une disponible dans la pioche face visible.

Aucune des 3 cartes wagons ne peut être une loco.



Stations Fantômes

[Carte de tour]

Au début de son tour, chaque joueur doit, s'il en existe au moins 1, choisir 1 station à partir de laquelle il a construit exactement 2 liaisons et les autres joueurs aucune.

Désormais, aucune liaison ne peut être construite ou détruite à partir de cette station.

Les cartes destinations comportant le nom de cette station sont désormais sans effet.