



2-5



14+



60'

ON THE UNDERGROUND

LONDRES/BERLIN

Le métro de Londres fut le premier train souterrain à accueillir des passagers. Il ouvrit en 1863. Ses 11 lignes transportent environ 5 millions de passagers par jour vers 270 stations, sur 400 km de rails.

L'énorme réseau de stations du métro londonien est l'un des plus complexes au monde et On the Underground vous invite à le développer.

Construisez les lignes les plus populaires, reliez-les aux centres d'intérêt et attirez les passagers !

Cette édition de On the Underground inclut la toute nouvelle carte de Berlin, comprenant les réseaux U-Bahn et S-Bahn.

Les règles sont essentiellement les mêmes, avec quelques concepts additionnels, indiqués dans ces règles par **Berlin**, tandis que les concepts relatifs à la carte du métro de Londres sont indiqués par **Londres**.

Table des Matières

Matériel.....	3
Mise en place.....	4
Principe du jeu.....	5
Jouer un tour.....	6
* Le premier tour.....	6
Action : Prendre une tuile Embranchement.....	6
Utiliser les tuiles Embranchement.....	6
Action : Placer un jeton Rails....	6
Exemples de tour.....	8
Déplacer le passager.....	10
Fin du tour.....	11
Fin de la partie.....	12
Crédits.....	12



Matériel



55 cartes Destination de Londres
22 Express & 33 Standard



4 jetons Destination Express

1 jeton Passenger



190 jetons Rails
20 de chaque couleur rouge, jaune, violet et noir, et 15 de chaque couleur rose, orange, brun, blanc et gris



55 cartes Destination de Berlin
25 Express & 30 Standard



4 jetons Destination Standard



8 tuiles Connexion
de Londres
2 de chacun des 4 types :
Restaurants, Monuments,
Magasins et Parcs



10 tuiles Score



40 tuiles Centre d'intérêt
de Berlin
8 de chacun des 5 types :
Culture, Gouvernement, Commerce,
Éducation et Sports

1 tuile Premier joueur



20 tuiles Embranchement



Un plateau double-face
Londres/Berlin

Mise en place

- 1 Choisissez si vous souhaitez jouer **Londres** ou **Berlin** et placez le plateau au centre de la table sur la face correspondante.

REMARQUE : La face Londres est recommandée pour votre première partie.

- 2 Placez le jeton Passager sur la station de départ des passagers : **Euston Londres** ou **Friedrichstr. Berlin**.

- 3 Placez les tuiles Connexion ou Centre d'intérêt :

Londres Placez aléatoirement une tuile Connexion sur chacune des huit stations de Connexion.

Berlin

Triez les tuiles Centre d'intérêt par type. Puis, pour chaque type, séparez-les de la manière suivante :

- un tas de 3 tuiles,
- 2 tas de 2 tuiles,
- une seule tuile.



Placez aléatoirement un tas de 3 tuiles sur chacune des cinq stations

Puis placez aléatoirement un tas de 2 tuiles sur chacune des dix stations

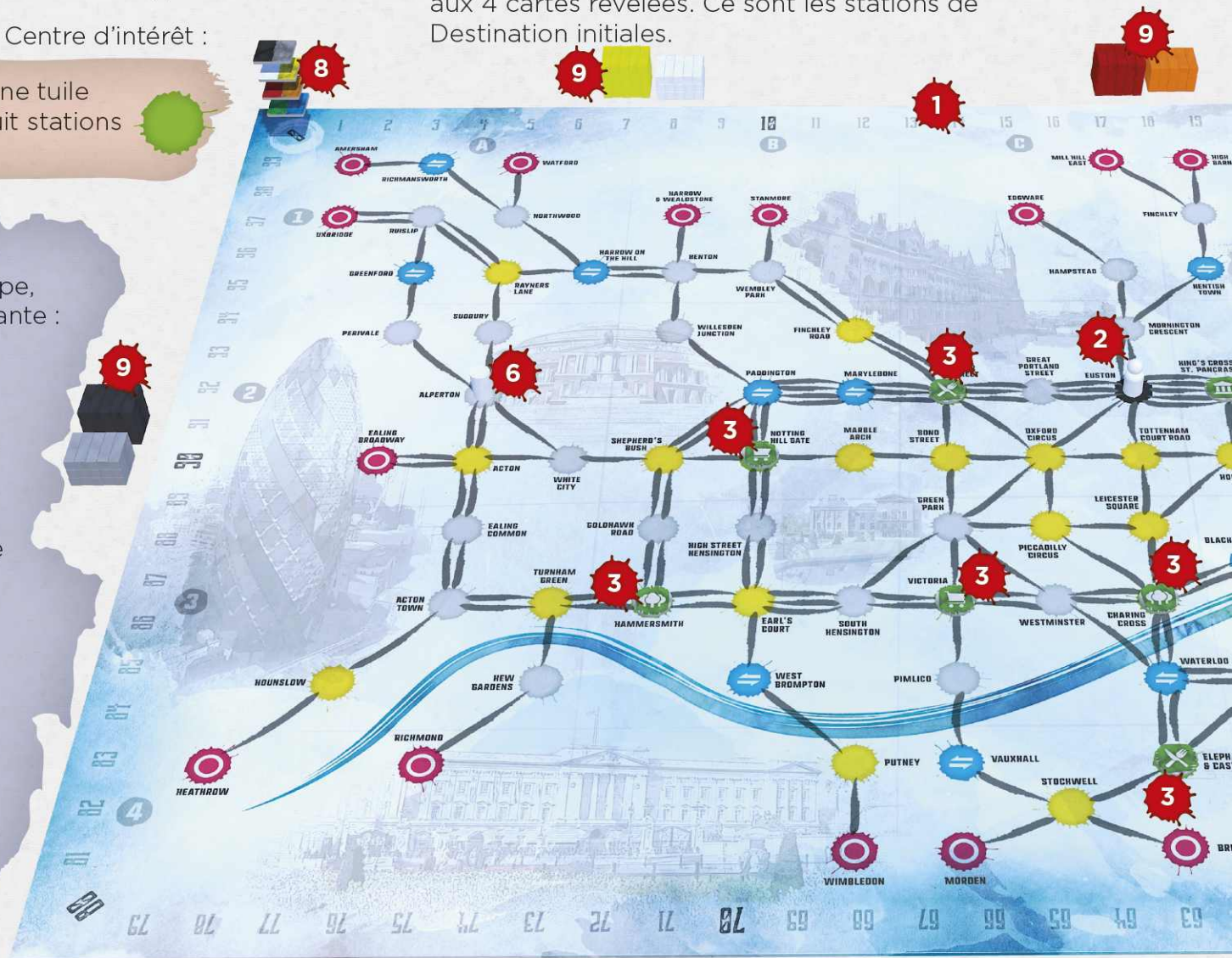
Enfin, placez aléatoirement une seule tuile sur les cinq stations

Placez toutes les tuiles Centre d'intérêt face visible afin que leur type soit visible.

- 4 Prenez les cartes Destination de la ville choisie et mélangez ensemble les cartes Destination Express et Destination Standard. Placez-les face cachée pour former une pioche à côté du plateau, en gardant de la place à côté pour une défausse.

- 5 Révélez les 4 premières cartes de la pioche et placez-les face visible à côté du plateau.

- 6 Placez les jetons Destination du type approprié sur les 4 stations du plateau correspondant aux 4 cartes révélées. Ce sont les stations de Destination initiales.



- 7** Faites un tas avec les tuiles Embranchement à côté du plateau.
- 8** Chaque joueur prend une tuile Score dépendant du nombre de joueurs et la place sur la position « 0 » de la piste de score :
- À 2 joueurs, chaque tuile Score a quatre lignes de couleurs différentes.
 - À 3 joueurs, chaque tuile Score a trois lignes de couleurs différentes.
 - À 4 ou 5 joueurs, chaque tuile Score a deux lignes de couleurs différentes.

- 9** Chaque joueur prend les jetons Rails des couleurs indiquées sur son jeton Score.
- Chaque joueur va ainsi contrôler plusieurs lignes, chacune composée de 20 ou 15 jetons Rails.
- 10** Le joueur qui a le plus récemment emprunté un métro est le premier joueur.

Les joueurs peuvent également décider de choisir le premier joueur d'une autre manière.
 Donnez à ce joueur le jeton Premier joueur.

Vous êtes à présent prêts à jouer !

Principe du jeu

Dans *On the Underground*, les joueurs s'affrontent pour construire le réseau de transport le plus rentable et le plus pratique de Londres ou de Berlin. Chaque joueur contrôle de 2 à 4 lignes différentes, selon le nombre de joueurs.

Au début de chaque tour, **4 cartes Destination** sont face visible, correspondant à des stations de la carte.

Le tour d'un joueur consiste à effectuer **quatre** actions, puis à déplacer le passager.

Chaque action consiste soit à construire des rails en plaçant un jeton Rails, soit à prendre une tuile Embranchement.

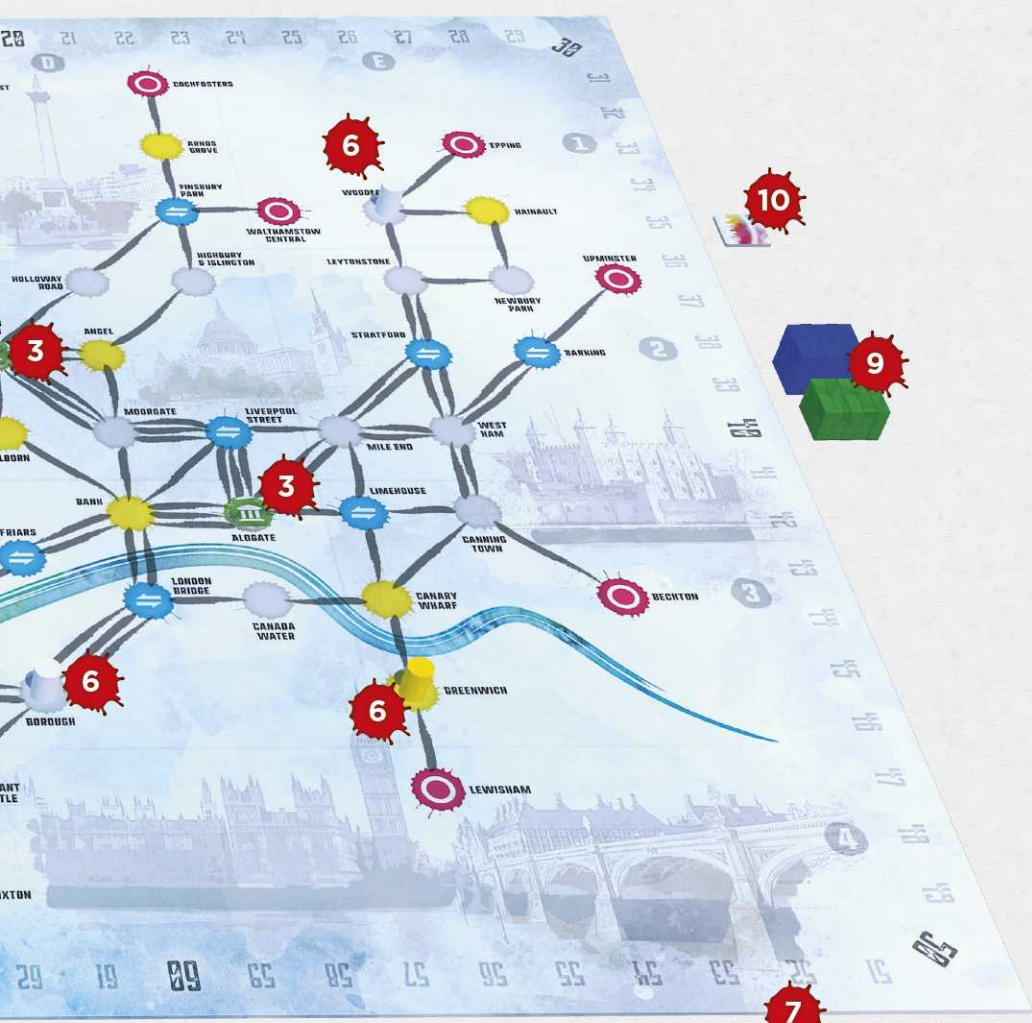
À la fin du tour du joueur, le jeton Passager est déplacé le long des lignes construites, en évitant au maximum les cases Rails vides, de manière à atteindre 1 ou 2 des 4 stations de Destination disponibles.

Les cartes Destination correspondant aux stations visitées par le passager sont remplacées par de nouvelles, puis le tour passe au joueur suivant dans le sens horaire.

Les joueurs marquent des points de deux manières :

- En construisant des Rails et en connectant leurs lignes à différents types de stations, en construisant une ligne circulaire **Londres**, ou en collectionnant des tuiles Centre d'intérêt **Berlin**.
- Lorsque le passager utilise leurs lignes lorsqu'il se déplace.

La partie se termine lorsque toutes les cartes Destination ont été piochées et que tous les joueurs ont joué le même nombre de tours.



Voici une mise en place pour 4 joueurs avec la carte de **Londres**, et les couleurs de joueurs noir/gris, blanc/jaune, rouge/orange et bleu/vert.



Jouer un tour

À son tour, un joueur effectue quatre actions*.

Pour chacune de ces actions, il peut choisir l'une de ces deux options :

- Prendre une tuile Embranchement, ou
- Placer un jeton Rails.

* Le premier tour

Au premier tour uniquement, le premier joueur n'effectue que 3 actions. Le dernier joueur dans l'ordre du tour peut effectuer 5 actions.

Nbre de joueurs dans la partie	Nbre d'actions au 1er tour pour				
	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4	Joueur 5
2	3	5			
3	3	4	5		
4	3	4	4	5	
5	3	4	4	4	5

Action : Prendre une tuile Embranchement

Pour chaque action ainsi dépensée, le joueur peut prendre une tuile Embranchement de la réserve.

La réserve de tuiles Embranchement est illimitée. Si vous venez à en manquer, prenez autre chose pour les représenter.

Utiliser les tuiles Embranchement

Lorsqu'un joueur place un jeton Rails, il peut défausser deux tuiles Embranchement pour étendre une ligne ailleurs qu'à l'une de ses extrémités. Le jeton Rails doit tout de même être relié à la ligne.

ATTENTION ! Il est possible d'être bloqué et de ne plus pouvoir placer de rails, même en utilisant des tuiles Embranchement. Commencer une ligne dans la périphérie de la carte est dangereux !

Action : Placer un jeton Rails

Lorsqu'il place un jeton Rails, un joueur peut utiliser un jeton correspondant à n'importe laquelle des couleurs de ses lignes.

Les jetons Rails sont en quantité limitée. Les joueurs doivent réfléchir attentivement à leur placement.

Les jetons Rails sont placés sur les cases Rails entre les stations en respectant les règles suivantes :

- Le premier jeton Rails de chaque couleur peut être placé sur n'importe quelle case Rails vide du plateau.
- Tous les jetons Rails de la même ligne (i.e. de la même couleur) doivent être placés de manière à étendre la ligne à l'une de ses extrémités. L'extrémité d'une ligne est définie comme une station n'étant connectée qu'à un seul jeton Rail de cette ligne. **Exception : voir Utiliser les tuiles Embranchement.**
- À certains endroits du plateau, il y a plusieurs cases Rails en parallèle. Tous les jetons Rails qui y sont placés doivent être d'une couleur différente.

Après avoir placé un jeton Rails, il est possible de gagner des points ou des tuiles Embranchement :



Gare Ferroviaire. 1 point lorsqu'une ligne est la première à être reliée à une Gare Ferroviaire.



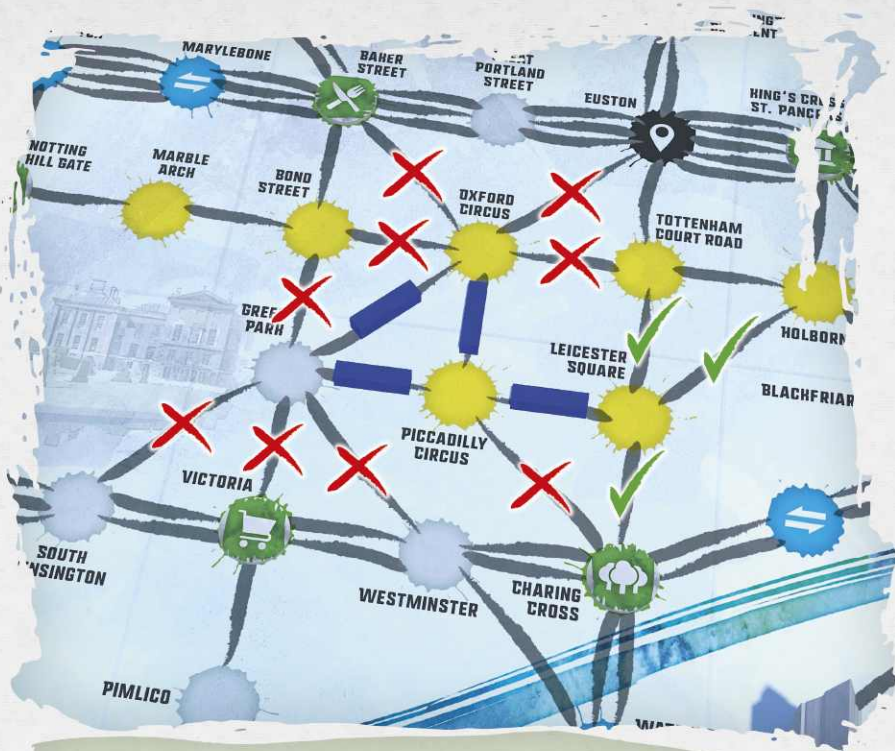
Stations Terminus. 2 points et une tuile Embranchement lorsqu'une ligne est reliée à une station Terminus.

Londres

Connexions. 3 points lorsque deux tuiles Connexion portant le même symbole sont reliées par la même ligne.



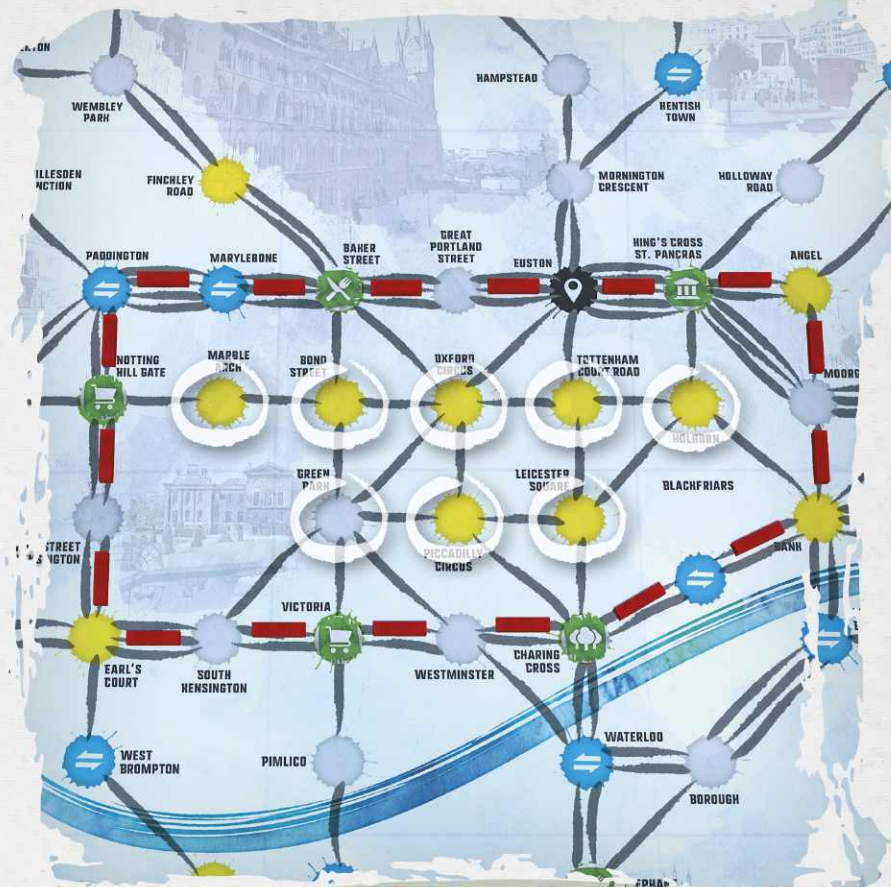
Boucles. 1 point par station (de n'importe quel type) à l'intérieur d'une boucle créée par une ligne. Les stations étant reliées à la ligne qui forme la boucle ne sont pas comptées.



EXEMPLE : Étendre une ligne

Sans utiliser de tuiles Embranchement, la ligne bleue ne peut être étendue qu'aux points indiqués par une coche. ✓

Les cases marquées d'un X étendent toutes la ligne bleue à partir d'une station déjà reliée à plus d'un jeton Rails. Y construire un rail nécessite de défausser 2 tuiles Embranchement. ✗



EXEMPLE : Marquer des points avec une boucle

Le joueur contrôlant la ligne rouge a créé une boucle et marque 1 point par station à l'intérieur de la boucle, soit 8 points au total.

Berlin

Stations ⊕. 0 point lorsqu'une ligne relie sa première station ⊕, 2 points lorsqu'elle relie sa deuxième et lorsqu'elle relie sa troisième station ⊕ et 4 points lorsqu'elle relie sa quatrième station ⊕.

Centres d'intérêt. Lorsqu'une ligne est reliée à une station possédant une tuile Centre d'intérêt, le joueur actif prend l'une de ces tuiles et la garde face cachée devant lui.

Si en prenant une tuile un joueur obtient un groupe de cinq tuiles Centre d'intérêt de types différents, il défausse ces cinq tuiles et gagne 10 points.

À la fin de la partie, les tuiles Centre d'intérêt qui n'ont pas marqué de points peuvent valoir des points bonus (voir Décompte des points, page 12).

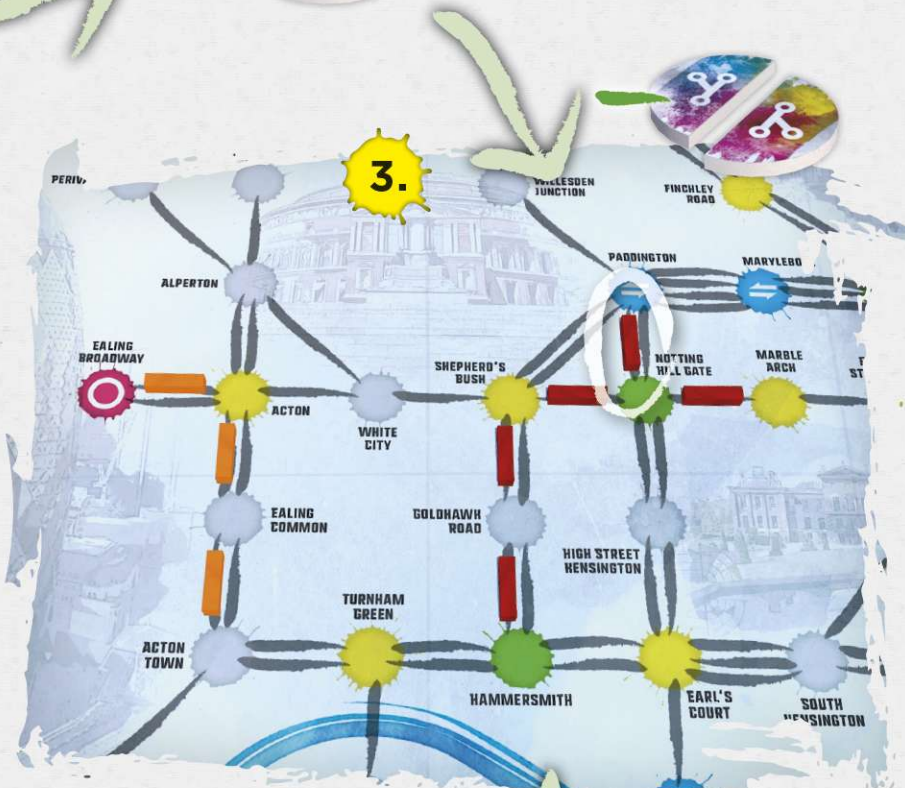
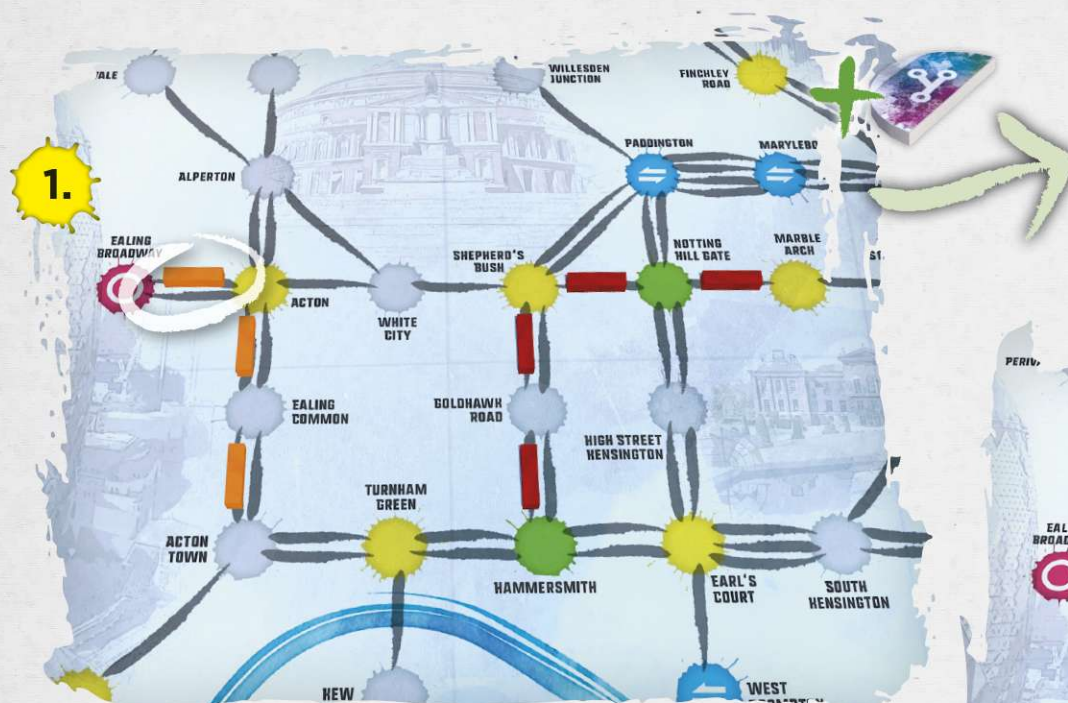
REMARQUES

Londres Les connexions ●, **Berlin** Stations ⊕, les stations Gare Ferroviaire et Terminus. Une ligne ne doit pas nécessairement être la première à relier une telle station pour en recevoir les bénéfices. Plusieurs lignes peuvent recevoir ces bénéfices, y compris des lignes appartenant à un même joueur.

Londres Les connexions. Les jetons Connexion ne sont pas retirés du plateau une fois qu'un joueur en a marqué les points.

Londres Les boucles. Les stations situées à l'intérieur d'une boucle ne peuvent générer des points qu'une seule fois pour chaque ligne, même si une boucle est ultérieurement divisée en plus petites boucles.

Exemples de tour



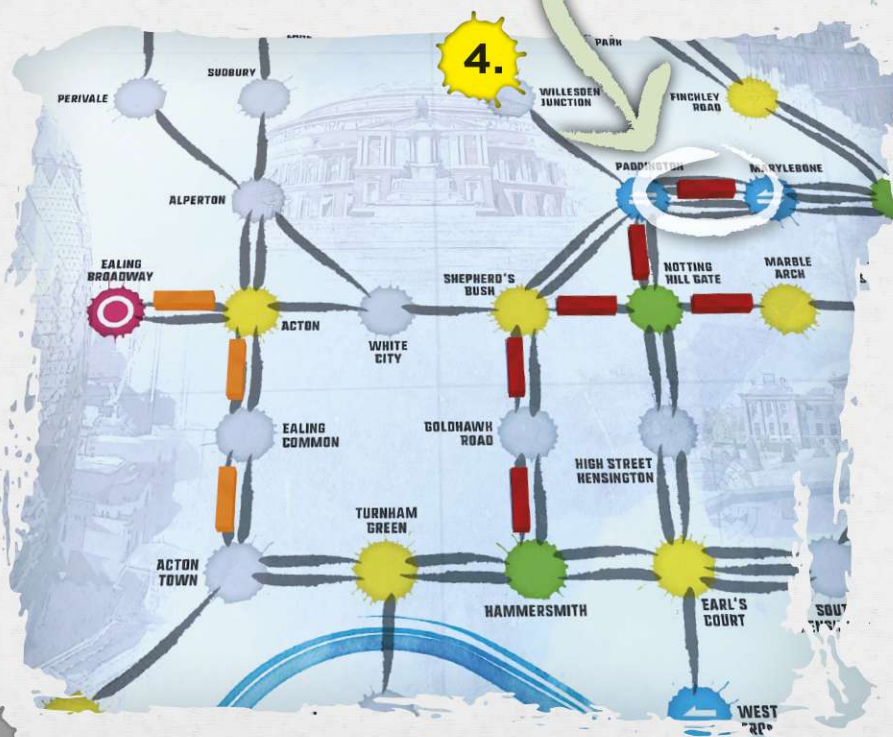
EXEMPLE : les tuiles Embranchement

Action 1 : Un jeton Rails orange est placé entre Acton et Ealing Broadway, une station Terminus, ce qui génère 2 points et 1 tuile Embranchement.

Action 2 : Le joueur prend une tuile Embranchement.

Action 3 : Les 2 tuiles Embranchement sont défaussées pour qu'un jeton Rails puisse être placé entre Notting Hill Gate et Paddington, une Gare Ferroviaire, ce qui génère 1 point.

Action 4 : Un jeton Rails rouge est placé entre Paddington et Marylebone, qui est également une Gare Ferroviaire, ce qui génère encore 1 point.



EXEMPLE : Une (nouvelle) boucle

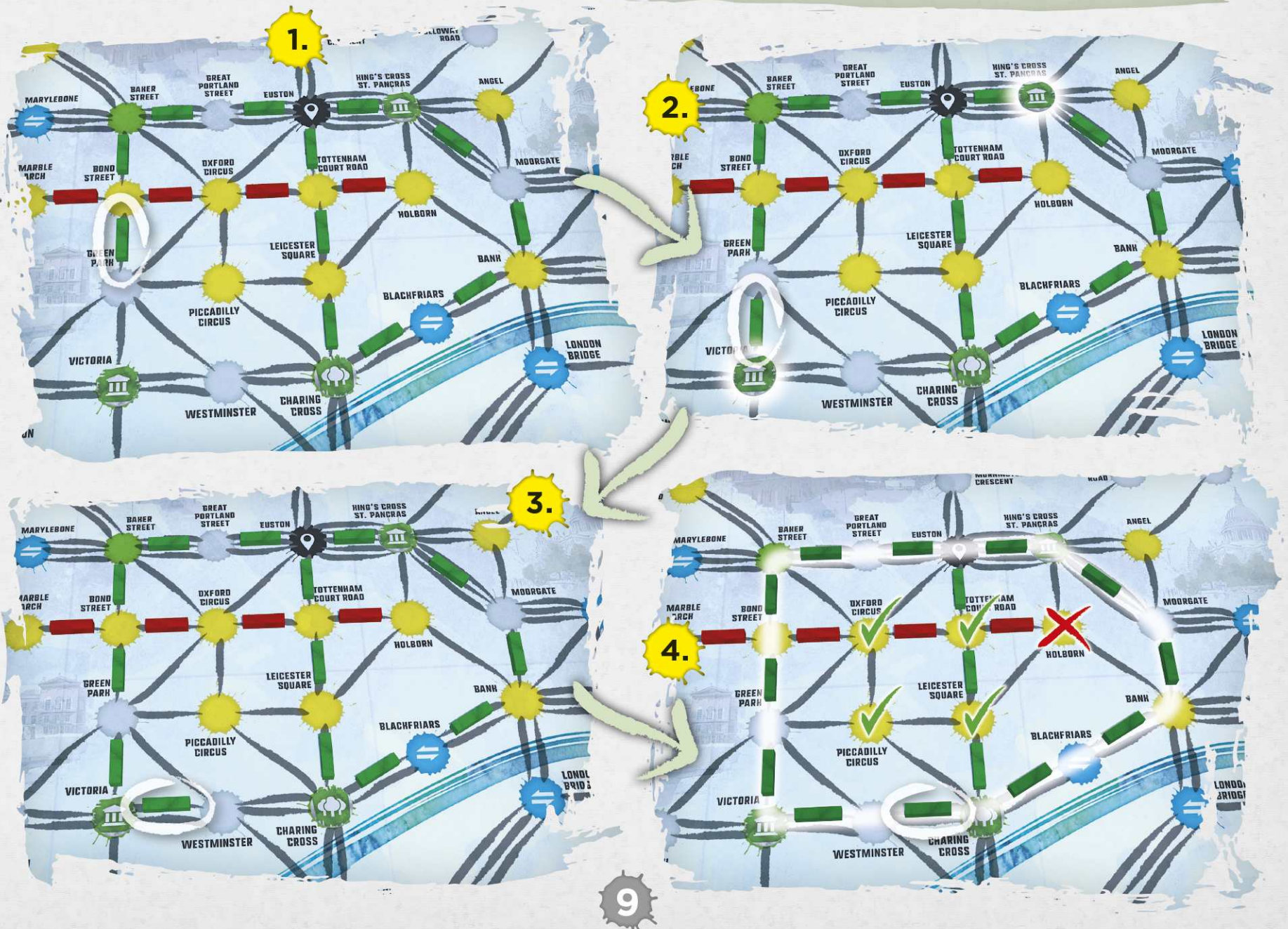
Action 1 : Un jeton Rails vert est placé entre Bond Street et Green Park.

Action 2 : Un jeton Rails vert est placé entre Green Park et Victoria, reliant la tuile Connexion qui s'y trouve et celle de St. Pancras, ce qui génère 3 points.

Action 3 : Un jeton Rails vert est placé entre Victoria et Westminster.

Action 4 : Un jeton Rails vert est placé entre Westminster et Charing Cross, formant une boucle et générant 4 points pour les 4 stations situées à l'intérieur de la boucle (marquées d'une coche) ✓

La station de Holborn ayant déjà été comptabilisée pour une autre boucle verte, elle n'est pas prise en compte une nouvelle fois.



Déplacer le passager

Une fois qu'un joueur a effectué toutes ses actions, le passager doit être déplacé.

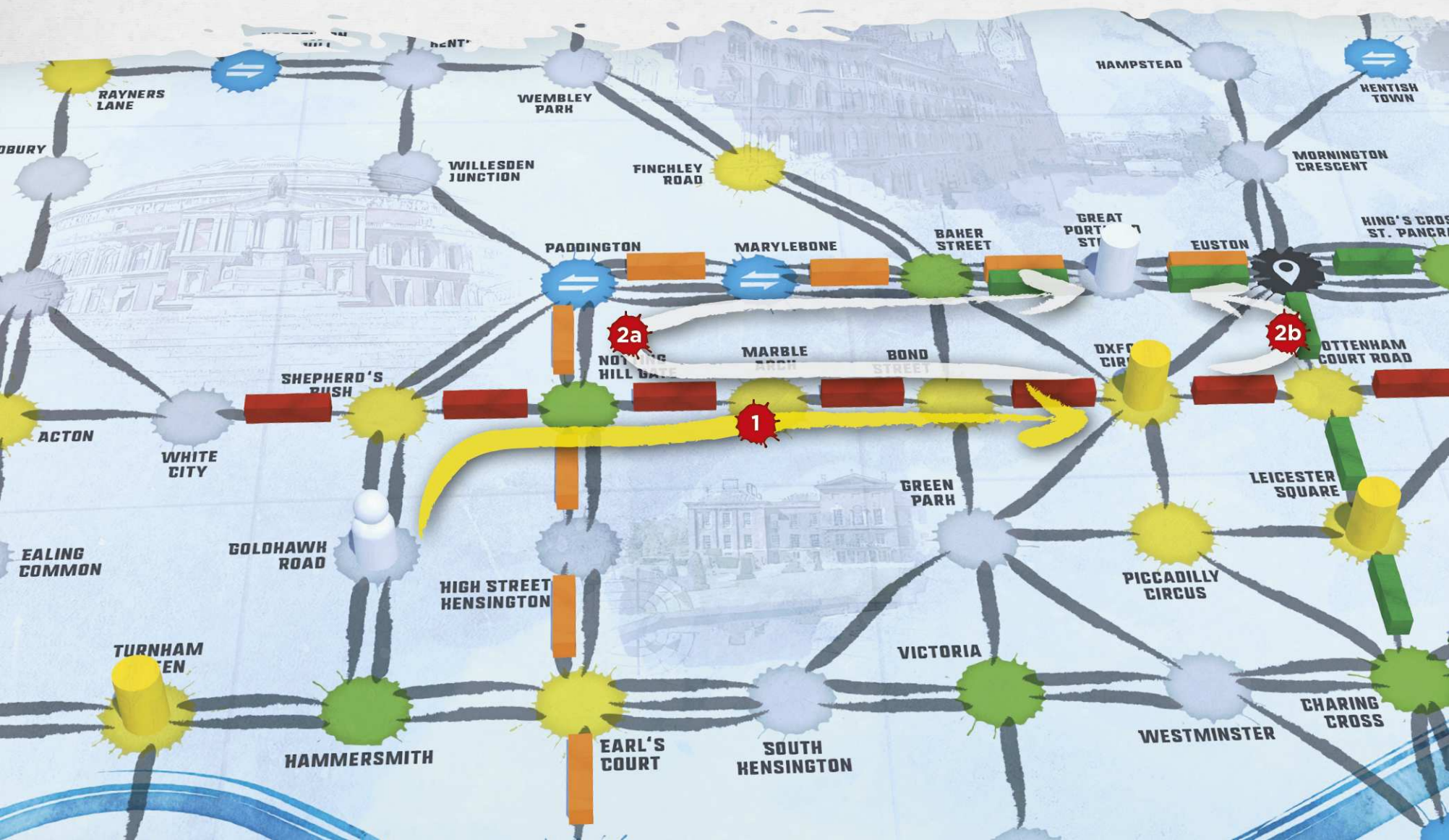
Il y a 4 destinations possibles, désignées par les jetons Destination du plateau, chacun d'eux correspondant à une carte Destination face visible. Le passager visitera une ou deux de ces stations.

- **S'il y a des stations Express et Standard : 2 mouvements.** Le passager se déplacera d'abord vers une station **Express**, puis se déplacera à nouveau vers une station **Standard**.
- **S'il n'y a que des stations Express : 1 mouvement.** Le passager se déplacera vers une station **Express**.
- **S'il n'y a que des stations Standard : 1 mouvement.** Le passager se déplacera vers une station **Standard**.

Le trajet du passager

Lorsqu'il se déplace, le passager utilise les lignes construites par les joueurs, mais également les cases Rails vides si nécessaire. Le passager décide comment se déplacer en respectant les règles suivantes :

- Le passager choisit le trajet utilisant le moins de cases Rails vides possible.
- Si plusieurs trajets empruntent un nombre égal de cases Rails vides, le passager choisit le trajet utilisant le moins de lignes (voire aucune).
- Le nombre de jetons Rails formant une ligne n'a pas d'importance, seul le nombre de lignes compte.
- Si plusieurs trajets empruntent un nombre égal de cases Rails vides et un nombre égal de lignes, c'est le joueur déplaçant le passager qui décide quel trajet est emprunté.



Fin du tour

Une fois que tous les mouvements du passager ont été effectués, on pioche de nouvelles cartes Destination pour remplacer celles qui ont été défaussées, de manière à ce que 4 cartes soient à nouveau visibles.

Les jetons Destination (Express/Standard) sont placés sur les stations correspondant aux cartes nouvellement révélées.

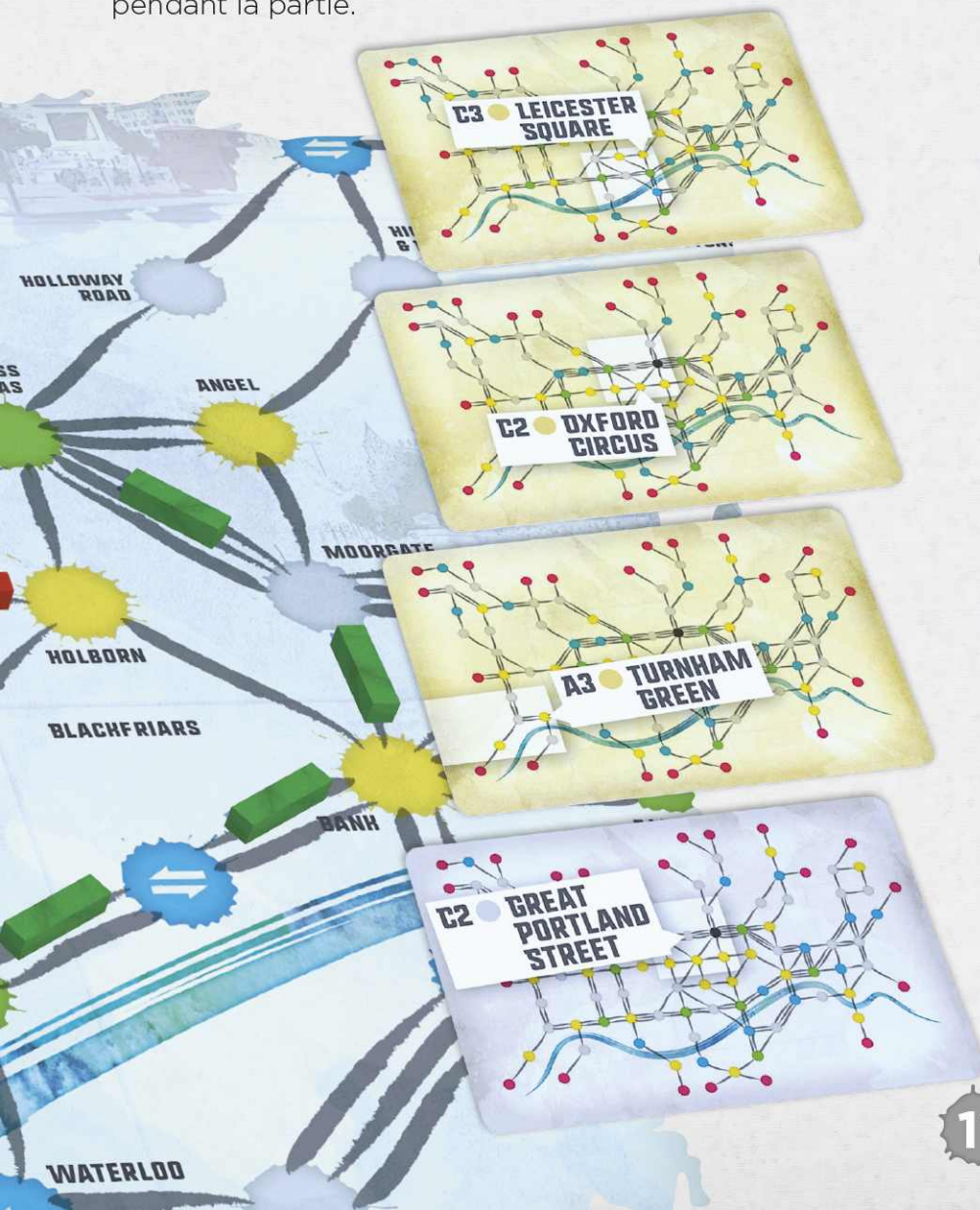
Décompte des points du passager

Une fois que le trajet a été choisi, le jeton Passager est déplacé le long de ce trajet vers la station de destination appropriée.

Chaque ligne empruntée par le Passager sur son trajet rapporte 1 point au propriétaire de cette ligne.

Le nombre de jetons Rails formant une ligne n'a pas d'importance, seul le nombre de lignes compte. Chaque ligne rapporte 1 point, peu importe combien de jetons Rails la composent.

Lorsque le passager arrive à une station, le jeton Destination de cette station est retiré du plateau et la carte Destination correspondante est placée dans la défausse. La défausse ne peut pas être consultée pendant la partie.



EXEMPLE : Mouvement du passager

Le passager se trouve actuellement à **Goldhawk Road**. Les quatre destinations sont Leicester Square, Oxford Circus, Turnham Green et Great Portland Street

- 1 Le passager se déplace d'abord vers une **destination Express** s'il y en a une, et dans ce cas précis, il y en a trois à disposition :

Leicester Square. Une case vide pour atteindre Shepherd's Bush, puis deux lignes (rouge et vert).

Oxford Circus. Une case vide pour atteindre Shepherd's Bush, puis une ligne (rouge).

Turnham Green. Deux cases vides pour atteindre Hammersmith, puis Turnham Green.

Turnham Green est exclu du choix puisque cette destination nécessite de passer par plus de cases vides que pour aller à Leicester Square ou Oxford Circus.

On compare alors Leicester Square à Oxford Circus. Puisque le passager passe par un plus petit nombre de lignes pour atteindre Oxford Circus, c'est vers cette destination que le passager se rendra, offrant ainsi 1 point au joueur contrôlant la ligne rouge.

- 2 Le passager se déplace ensuite vers une **destination Standard**, et dans ce cas il n'y en a qu'une : Great Portland Street. Le trajet le plus rapide pour s'y rendre depuis Oxford Circus est de passer par deux lignes : soit rouge puis orange (2a), soit rouge puis vert (2b).

Le joueur qui déplace le passager peut choisir quel trajet sera emprunté, et donc quels joueurs gagneront des points.

Fin de la partie

Lorsqu'il n'y a plus de cartes dans la pioche, la fin de partie est déclenchée.

Si cela arrive à la fin du tour du joueur qui est le dernier dans l'ordre du tour, la partie se termine immédiatement.

Sinon, les joueurs continuent à jouer jusqu'à ce que le joueur qui est le dernier dans l'ordre du tour ait terminé son tour, c'est-à-dire lorsque tous les joueurs ont effectué le même nombre de tours.

Berlin

Si l'on joue sur la carte de Berlin, chaque joueur peut alors compter combien il possède de tuiles Centre d'intérêt de chaque type. Les joueurs gagnent ensuite 3 points par tuile du type dont ils ont le plus grand nombre de tuiles.

La partie est alors terminée.

Le joueur ayant obtenu le plus grand nombre de points est le gagnant.

En cas d'égalité, le joueur à égalité ayant le plus grand nombre de tuiles Embranchement l'emporte. Si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire.

Crédits

Création du jeu : Sebastian Bleasdale

Développement : LudiCreations

Illustrations, Graphiste : Viktor Csete

Relecture des règles : Paul Grogan

Expert sur Berlin : Daniel Roessink

Spécialiste CYA : Brett Gilbert

Alignement de la piste de score : Liam Taylor

Remerciements : Ian O'Toole, Harry Beck

Traduction française : Fabien Conus

L'auteur souhaite remercier tous les joueurs ayant participé aux tests du jeu, en particulier Jim Bleasdale, Caroline Bleasdale, Ian Jackson, Matthew Reid, Fran Snook, Colin Towers, Matthew Woodcraft et Stephen Wright.

L'éditeur & Anniina souhaitent remercier Christos C. & Iggy Pop, pour Berlin et pour tout le reste.

REMARQUE : Après que la fin de la partie ait été déclenchée, il n'y a plus de cartes Destination disponibles pour remplacer celles qui ont été défaussées. Il est donc possible que le passager ne se déplace pas lors des derniers tours. Dans ce cas, les joueurs terminent leur tour après avoir effectué 4 actions.



EXEMPLE : Berlin Décompte des tuiles Centre d'intérêt restantes

Un joueur possède les tuiles suivantes à la fin de la partie :

4 tuiles Éducation, 4 tuiles Culture, 3 tuiles Sports, 1 tuile Gouvernement

Le type de tuiles Centre d'intérêt dont il possède le plus grand nombre est Culture et Éducation avec 4 tuiles. Le joueur gagne donc 12 points.



LudiCreations



GAMING RULES!

Henry Charles Beck (4 juin 1902 - 18 septembre 1974) était un dessinateur industriel anglais connu pour avoir dessiné l'actuel plan schématique du réseau du métro londonien en 1931.

Beck a dessiné la carte pendant son temps libre alors qu'il travaillait comme dessinateur industriel au London Underground Signals Office.

La société du métro londonien fut au premier abord très sceptique face à ce projet non sollicité fait sur du temps libre, mais finit par l'introduire auprès du public dans un petit dépliant en 1933.

Il devint immédiatement très populaire et la société du métro londonien a toujours utilisé des cartes topologiques pour illustrer son réseau depuis.

Source : wikipedia.org

Pour obtenir des composants manquants, trouver des téléchargements et d'autres jeux uniques, rendez-vous sur **LudiCreations.com**.