

BRIDGETOWN RACES

Un jeu de course tactique pour 2 à 4 joueurs, à partir de 13 ans, durée 45 à 60 minutes

Composants :

- 1 plateau de jeu
- 40 drapeaux de pont en 8 couleurs correspondants aux modes de transport
- 12 coordinateurs (pions en bois) dans les 4 couleurs des joueurs, noir, or, bleu gris et rouge
- 4 coureurs (pions en bois, les mêmes que les coordinateurs) dans les 4 couleurs des joueurs
- 4 cartes d'achèvement des ponts dans les 4 couleurs des joueurs
- 1 sac opaque
- 1 marqueur de tour (bateau en carton)
- 1 marqueur de premier joueur (une plaquette circulaire International Bridge Racing Association)
- 1 livret de règles

Argument et but du jeu :

Chaque année, la International Bridge Racing Association choisit une ville avec beaucoup de ponts pour accueillir sa course annuelle de ponts en ville. Cette année, elle a choisi Portland, Oregon, Etats-Unis. Chaque joueur, en utilisant des bicyclettes, des motos, des taxis, des autobus, des automobiles, des tramways et parfois ses deux propres pieds, essaie de traverser chaque pont pour gagner son drapeau. Le premier joueur à traverser chaque pont gagne immédiatement la course !

Préparation de la partie :

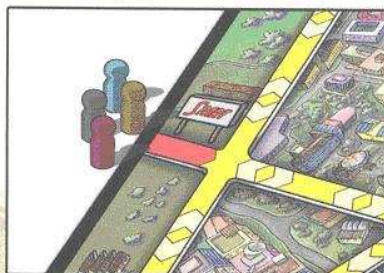
Placez le plateau de jeu au centre de la table. Placez le marqueur de tour (le bateau) sur la barge du fleuve marquée "1". Mettez de côté tous les drapeaux bleus et placez-les près du plateau de jeu. Placez les drapeaux restants dans le sac opaque comme suit :

- A 2 joueurs - 3 drapeaux de pont par couleur
- A 3 joueurs - 4 drapeaux de pont par couleur
- A 4 joueurs - utilisez tous les drapeaux de pont

Placez un drapeau bleu au centre du Steel Bridge [Pont d'acier]. **Remarque : Les drapeaux bleus ne peuvent être placés que sur le Steel Bridge [Pont d'acier].** A partir du haut du fleuve et en descendant (en sautant le Steel Bridge [Pont d'acier]), piochez aléatoirement et placez un drapeau au centre de chaque pont. **Important :** (Seulement pour la préparation) pas plus de deux drapeaux de pont de la même couleur peuvent être sur le plateau en même temps. Si un troisième d'une couleur est pioché, remettez-le et piochez-en un autre. Pour le reste de la partie, vous pouvez avoir plusieurs drapeaux de pont de la même couleur en jeu en même temps.

Chaque joueur prend les 3 coordinateurs, 1 carte d'achèvement des ponts et 1 coureur de la même couleur. Chaque joueur place son coureur hors du plateau de jeu à côté de la flèche entrant dans la route de Burnside (voir la figure 1). Choisissez un premier joueur et donnez-lui le marqueur de premier joueur. Dans les prochaines manches, le premier joueur est le joueur qui a le moins de drapeaux de pont sur sa carte d'achèvement des ponts. En cas d'égalité, le joueur parmi les ex-æquo le plus proche à gauche du premier joueur précédent devient le nouveau premier joueur.

Figure 1
Placez les coureurs au point de départ



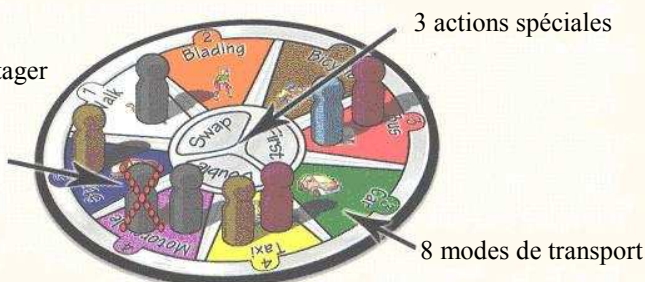
Déroulement de la partie :

Une partie complète dure habituellement 5 manches mais elle pourrait finir plus tôt (voir Fin de la partie et victoire). Chaque manche est jouée en 2 phases : "Phase Choix des transports" et "Phase Course".

Phase 1 - Choix des transports :

Le premier joueur place 1 de ses 3 coordinateurs dans la roue de transport sur le mode de transport de son choix (voir la figure 2). Chaque joueur, un par un dans le sens des aiguilles d'une montre, fait la même chose jusqu'à ce que chacun ait placé ses 3 coordinateurs. Plusieurs joueurs peuvent occuper le même mode de transport mais chaque joueur ne peut placer qu'un coordinateur sur un mode de transport donné (voir la figure 2).

Figure 2 : Chaque joueur peut partager le même mode de transport avec d'autres joueurs mais il ne peut avoir qu'un de ses coordinateurs sur un mode de transport donné à chaque manche.



Actions spéciales :

Au centre de la roue de transport, il y a trois actions spéciales (voir la figure 2). Pendant votre tour, vous pouvez placer un coordinateur sur une des trois actions spéciales. Pendant la phase Course, une action spéciale **doit** être jouée simultanément avec le déplacement de votre coureur. *Remarque :* *Seul le premier joueur à se placer sur une action spéciale est le seul qui peut utiliser cette action spéciale pendant la manche.* **Important :** Quand vous placez un coordinateur sur une action spéciale, vous devez immédiatement placer un autre coordinateur sur un mode de transport. Vous pouvez ignorer cette règle si c'est votre dernier coordinateur.

Description des actions spéciales :

- **First [Premier]** - utilisez cette action au premier, deuxième ou troisième tour de la phase Course. Vous pouvez déplacer votre coureur en premier à la place du premier joueur. Après votre déplacement, le premier joueur se déplace et la partie continue dans le sens des aiguilles d'une montre (en vous sautant) dans l'ordre normal du tour. Le premier joueur commence les 2 autres tours de la phase Course normalement.
- **Double** - utilisez cette action pendant la phase Course à votre tour en sélectionnant un des modes de transport que vous avez choisis et en doublant la "vitesse de base" de ce mode de transport.
- **Swap [Permutation]** - utilisez cette action pendant la phase Course à votre tour et permutez deux drapeaux de pont quelconques. *Remarque :* *Vous ne pouvez pas permuter les drapeaux bleus (ils ne peuvent aller que sur le Steel Bridge [Pont d'acier]).*

Phase 2 - Course :

Le premier joueur sélectionne un mode de transport et déplace son coureur de la vitesse de base (nombre indiqué sur la roue de transport) de ce mode de transport. De plus, pour chaque autre joueur qui a un coordinateur sur le même mode de transport, le joueur ajoute un bonus de 1 à son déplacement.

Important : Vous devez déplacer votre coureur de toutes les cases disponibles pour ce mode de transport plus tous les bonus.

Egalement important : Si vous avez joué une action spéciale "double" pour ce mode de transport, vous doublez la vitesse de base mais ignorez les coordinateurs des autres joueurs partageant le même mode de transport (c'est-à-dire que vous n'obtenez pas simultanément l'avantage du double et des bonus de déplacement mentionnés ci-dessus).

Rappelez-vous que si vous jouez une action spéciale pendant la phase Course, vous devez le faire en même temps que vous déplacez votre coureur. Après avoir déplacé votre coureur, enlevez votre coordinateur de la roue de transport (et d'une action spéciale si vous l'avez utilisée) et reprenez-le devant vous. Chaque joueur fait de même jusqu'à ce que chaque coordinateur soit repris. Ceci termine la phase Course.

Exemple : *Dick, John et Linda ont tous un coordinateur sur "taxi" (voir la figure 2) qui a une vitesse de base de 4. C'est le tour de Linda et elle décide de déplacer son coureur à l'aide du taxi. Le taxi (vitesse de base 4) plus les coordinateurs de Dick et John (2) indiquent que Linda doit déplacer son coureur de 6 cases ($4 + 2 = 6$). Linda se déplace de 6 cases et enlève son coordinateur de la roue de transport. Dick est le prochain joueur et il choisit également le taxi. Il déplace son coureur de 4 cases pour le taxi plus 1 pour le coordinateur de John. Sur le tour de John, comme aucun coordinateur ne partage le taxi avec lui, il ne peut déplacer son coureur que de 4 cases (la vitesse de base du taxi).*

Règles de déplacement :

En général, quand vous avancez sur les cases marquées, vous pouvez voyager librement sur toutes les routes, traverser chaque pont et tourner à chaque intersection ouverte. Vous pouvez faire demi-tour entre les modes de transport, mais pas pendant l'utilisation d'un mode de transport. Vous ne pouvez pas tourner à un passage supérieur (figure 3) sauf si vous marchez, dans ce cas vous pouvez tourner librement.

Remarque : Si vous êtes incapable de vous déplacer en utilisant un mode de transport que vous avez choisi, vous pouvez marcher à la place (déplacement de 1 case).

Figure 3 : Passage supérieur. Aucun joueur ne peut tourner sauf s'il marche. Un joueur peut entrer dans le tramway à partir du passage supérieur par l'intermédiaire des escaliers.



Tramway : Le tramway ne peut voyager que sur les rails bleus et traverser le Steel Bridge [Pont d'acier]. **C'est la seule manière de prendre un drapeau bleu.** Pour entrer dans le tramway, votre coureur doit occuper un espace directement adjacent ou être déjà sur les rails bleus (un passage supérieur est considéré comme adjacent, voir la figure 3). **Important** : Les autres types de transport peuvent voyager sur les rails bleus (et traverser le Steel Bridge [Pont d'acier]) mais seuls les tramways peuvent prendre un drapeau bleu. Aucun drapeau d'une autre couleur ne peut aller sur le Steel Bridge [Pont d'acier].

Drapeaux de pont : Pour prendre un drapeau de pont, vous devez traverser ou terminer votre déplacement sur un pont utilisant la même couleur (mode) de transport que la couleur du drapeau de pont. Prenez le drapeau et placez-le sur votre carte d'achèvement des ponts dans la case à droite du nom du pont que vous venez de traverser. **Important** : Si vous commencez votre déplacement sur un pont, vous ne pouvez pas prendre le drapeau de ce pont.

Figure 4 : Votre coordinateur doit être sur un mode de transport qui correspond à la couleur du drapeau que vous souhaitez prendre.



Echange de drapeaux de pont : Pendant la partie, vous pouvez traverser le même pont plusieurs fois. Si le drapeau de pont et le mode de transport correspondent, vous pouvez échanger votre vieux drapeau contre le nouveau drapeau sur votre carte d'achèvement des ponts (le même pont). Retirez l'ancien drapeau et remettez-le dans le sac. Placez le drapeau de pont nouvellement acquis sur votre carte d'achèvement des ponts. Remarque stratégique : Vous pouvez vouloir faire ceci pour gagner une couleur de drapeau que vous n'avez pas déjà et/ou vous débarrassez d'un drapeau coloré en double (voir Fin de la partie et victoire).

Fin de la manche :

La manche se termine après que chacun a déplacé son coureur en utilisant chacun de ses 3 coordinateurs. A la fin de chaque manche :

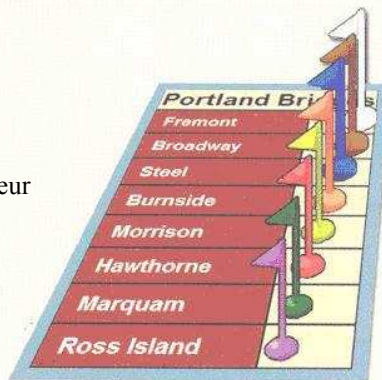
- 1) Avancez le marqueur de tour au prochain numéro dans l'ordre, c'est-à-dire en déplaçant le bateau vers la prochaine barge sur le fleuve.
- 2) Donnez le marqueur de premier joueur au joueur qui a le moins de drapeaux de pont sur sa carte d'achèvement des ponts. En cas d'égalité, la personne parmi les ex-æquo la plus proche (dans le sens des aiguilles d'une montre) du précédent premier joueur prend le marqueur de premier joueur et joue en premier.
- 3) S'il est vide, placez un drapeau bleu sur le Steel Bridge [Pont d'acier]. **Important** : Un drapeau bleu ne peut être placé que sur le Steel Bridge [Pont d'acier] parce que c'est le seul pont que le tramway peut traverser.
- 4) A partir du haut du fleuve et en descendant (en sautant le Steel Bridge [Pont d'acier]), complétez chaque pont sans drapeau sur lui en piochant un drapeau du sac et en le plaçant au centre du pont.

Répétez les phases 1 et 2 jusqu'à ce qu'une des deux conditions de fin de partie se produise (Fin de la partie et victoire).

Fin de la partie et victoire :

Si un joueur a collecté 8 drapeaux sur sa carte d'achèvement des ponts, il gagne immédiatement. Cependant, si personne n'a gagné de cette façon avant la fin de la 5ème manche, le joueur qui a traversé le plus de ponts en utilisant le plus de modes de transport gagne (c'est-à-dire celui qui a le plus grand nombre de différents drapeaux colorés). Si plusieurs joueurs sont dans ce cas, ils partagent la victoire.

Figure 4 : Exemple d'une carte de vainqueur
8 drapeaux de 8 couleurs différentes... Le meilleur
que vous pouvez faire !



Pour une partie plus légère :

Suivez toutes les règles ci-dessus mais ignorez les règles pour le tramway et/ou les actions spéciales. Le tramway peut utiliser n'importe quel itinéraire, traverser n'importe quel pont et prendre un drapeau bleu n'importe quel pont. Les drapeaux bleus doivent être ajoutés au sac pendant la préparation de la partie et peuvent être placés sur n'importe quel pont quand ils sont piochés.

Stratégies et conseils :

Faites attention aux modes de transport que vos adversaires sont en train de choisir, ce sont des indices sur les drapeaux qu'ils lorgnent. Ne suivez pas la foule, il vaut parfois mieux se déplacer vers une autre partie du fleuve plutôt que suivre les autres. En général, il vaut mieux commencer d'un côté de la carte et travailler votre itinéraire vers l'autre côté, mais faites attention à ne pas suivre quelqu'un d'autre dans ce processus.



Crédits

Concepteur du jeu : Carey Grayson
Artistes : Marco Morte, Ryan Stark, Ryan Lakaut
Artiste graphique : Carey Grayson
Développement du jeu : Rick Soued
Tests : Jeremy Haus, Jeff Ganong, Chris Brooks, KC Humphrey, Rita Humphrey, Rick Soued, Joanne Soued, Keith Blume, Sean Brown, Mimi Walker, Doug Walker et mon épouse patiente et affectueuse, Linda Grayson
Traduction en français : Didier Duchon

Gryphon
GAMES



www.freddistribution.com

© 2010 FRED Distribution Tous droits réservés