

THURN et TAXIS L'AVENTURE POSTALE

Un jeu de Karen et Andreas Seyfarth – pour 2 à 4 joueurs, à partir de 10 ans

Matériel de jeu

- 1 plateau de jeu
- 80 maisons en bois (20 pour chacune des 4 couleurs) qui représentent des relais
- 4 cartes «Maison-mère»
- 20 cartes de calèche (4 calèches pour chacune des valeurs 3, 4, 5, 6 et 7)
- 66 cartes de ville (3 cartes pour chacune des 22 villes) pour la construction des routes
- 30 tuiles Bonus (4 x trajet 7, 3x trajet 6, 2x trajet 5, 4x toutes regions, 4x Baiern, 3x Baden, 3x Württemberg/Hohenzollern, 3x Schweiz/Tyrol, 3x Böhmen/Salzburg, 1x fin du jeu)
- 4 résumés des règles
- 1 règle du jeu



Préparation du jeu

- Le plateau de jeu est posé au centre de la table.
- Les tuiles Bonus sont posées faces visibles, en pile, sur les cases correspondantes du plateau de jeu. La tuile avec la plus faible valeur est posée en dessous, les autres sont posées par dessus dans l'ordre croissant.
- Les cartes de ville sont mélangées sans être regardées. On pose 6 cartes faces visibles sur les cases prévues à cet effet sur le plateau de jeu. Les cartes restantes forment une pioche face cachée que l'on pose à côté du plateau de jeu.
- Les cartes de calèche sont triées et placées comme indiqué sur l'illustration ci-dessus.
- Chaque joueur prend les 20 maisons et la carte « Maison-mère » d'une couleur, ainsi qu'un résumé des règles.
- Le joueur le plus jeune est le premier joueur.

Idée du jeu

Chaque joueur lance une entreprise de calèches postales. Les joueurs essayent d'implanter le plus possible de relais postaux (maisons) dans les villes du plateau en construisant habilement un réseau routier. Ils tentent aussi de récupérer les calèches et les tuiles Bonus de plus fortes valeurs. Pour arriver à leur fin, ils devront se faire aider par des personnalités influentes.

Lorsqu'un joueur récupère une calèche de valeur 7, ou qu'il a posé toutes ses maisons, le tour en cours est joué jusqu'à son terme. Le jeu est ensuite terminé. Le joueur qui a le plus de points remporte la victoire.

Déroulement du jeu

Le premier joueur commence, ses adversaires joueront ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour, un joueur exécute les actions suivantes dans l'ordre indiqué :

1. Le joueur **doit** prendre une carte de ville en main.
 2. Le joueur **doit** poser une carte de ville de sa main devant lui.
 3. Le joueur **peut** fermer (décompter) les trajets exposés.
- C'est ensuite au tour du joueur suivant.



De plus, le joueur **peut** demander l'aide d'un personnage (postier, chef de poste, bailli, ou cocher) pour la réalisation d'une action ; c'est-à-dire que durant son tour, un joueur ne peut utiliser qu'un seul personnage.

1. Prendre une carte de ville en main

Les cartes de ville représentent les villes qui se trouvent sur le plateau. Le joueur doit prendre en main l'une des 6 cartes de ville faces visibles ou une carte de ville de la pioche. S'il prend une carte parmi les 6 visibles, elle est immédiatement remplacée. Si la pioche est épuisée, on mélange les cartes de la défausse pour former une nouvelle pioche.

Aide possible grâce à un personnage durant cette phase :



Chef de poste : si le joueur utilise l'aide du chef de poste dans son tour de jeu, il peut prendre une 2ème carte en main.

Si, au début de son tour, un joueur n'a plus de carte en main, il **doit** demander l'aide du chef de poste. Il ne pourra donc demander l'aide d'aucun autre personnage durant son tour.

Remarque : lors du premier tour de jeu, chaque joueur doit demander l'aide du chef de poste.



Bailli : si l'offre de cartes ne convient pas au joueur, il peut échanger les 6 cartes visibles avec l'aide du bailli **avant** de prendre une carte. Les 6 cartes face visible sont défaussées et remplacées par 6 cartes de la pioche.

2. Poser une carte de ville de sa main devant soi

L'élément central du jeu est la construction de routes. Le joueur **doit** poser une carte de sa main devant lui pour commencer une nouvelle route ou allonger sa route en construction. Les cartes de ville sont toujours posées **en ligne** les unes à coté des autres. Cette ligne représente **la route en construction** du joueur.



Un joueur ne peut commencer une nouvelle route que s'il n'a pas de route actuellement devant lui. Un joueur ne construit donc qu'une seule route à la fois. Ce n'est que lorsqu'il aura fermé sa route en construction qu'un joueur pourra en commencer une nouvelle.

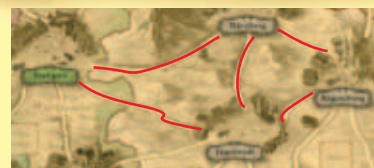
Pour allonger une route, les nouvelles cartes de ville ne peuvent être posées qu'à **gauche** ou à **droite** de la route en construction. Il n'y a pas d'embranchement ni de bifurcation. Les nouvelles cartes de ville doivent aussi **convenir**.

Lors de la pose des cartes de ville, il y a 2 cas possibles :

1. Le joueur n'a aucune carte de ville devant lui : dans ce cas, il pose une carte de sa main devant lui afin de commencer une nouvelle route.
2. Le joueur a déjà une ou plusieurs cartes de ville devant lui (donc une route en construction) : dans ce cas, il doit ajouter une carte qui convient à gauche ou à droite de sa route en construction de manière à l'allonger. Si le joueur n'a aucune carte qui convient en main, ou s'il ne veut pas la poser, il doit défausser les cartes de sa route en construction et commencer une nouvelle route avec l'une de ses cartes en main.

Quelles sont les cartes de ville qui conviennent ?


- les cartes de ville dont la ville, sur le plateau, est **directement** connectée par une route, **et**
 - les cartes de ville qui ne se trouvent pas déjà sur la route en construction.
- Les cartes **qui conviennent** sont les cartes remplissant ces 2 conditions.



Il est interdit de poser :

- une carte dont la ville, sur le plateau, n'a aucune connexion directe avec la ville se trouvant à droite ou à gauche de la route en construction ;
- une carte entre 2 cartes déjà posées sur la route en construction, ou de transformer la route en construction ;
- une carte identique à une carte déjà posée sur la route en construction.

Remarque : la couleur des cartes de ville indique juste la région dans laquelle elle se trouve et ne joue aucun rôle pour savoir si la ville convient.

 **Exemple :** la route en construction est composée de Carlsruhe, Stuttgart, Nürnberg et Regensburg. Sur le plateau, Innsbrück n'a de liaison directe ni avec Carlsruhe ni avec Regensburg et la carte ne peut donc pas être posée.

Würzburg ne peut pas être posée entre Stuttgart et Nürnberg car la route en construction ne peut pas être modifiée.

Stuttgart ne peut pas être posée car la ville se trouve déjà sur la route en construction.



Aide possible grâce à un personnage durant cette phase :

Postier : l'aide du postier permet à un joueur de poser une deuxième carte de sa main. Evidemment, cette 2ème carte doit convenir.

3. Fermer la route

Un joueur peut fermer sa route en construction si elle contient **au moins** 3 cartes.

Lorsqu'un joueur ferme une route, il doit effectuer les actions suivantes :

- il **doit** poser des maisons ;
- il gagne **éventuellement** des tuiles Bonus ;
- il reçoit **éventuellement** une nouvelle calèche ;
- il **doit** défausser les cartes de sa route et ses cartes en trop.

a. Poser des maisons




Le joueur a 2 possibilités pour poser des maisons dans les villes **de la route qu'il a fermée** :

- il **peut** poser une maison dans **une seule ville de chaque région** traversée par sa route

OU

- Il **peut** poser une maison dans **toutes les villes** qui se trouvent dans **une seule région** traversée par sa route.

Remarque : les régions et les villes qui s'y trouvent sont repérées par une couleur sur le plateau et sur les cartes.

 **Exemple :** le joueur ferme la route formée de Sigmaringen, Stuttgart, Nürnberg, Regensburg, Ingolstadt et Augsburg.

1. **Le joueur pose une maison dans une seule ville de chaque région traversée par la route** (comme sur l'illustration) : il pose une maison dans la région Hohenzollern à Sigmaringen, dans la région de Württemberg il pose une maison à Stuttgart, pour la région de Bavière, il pose une maison dans l'une des 4 villes de Bavière, par exemple Ingolstadt. Il ne peut alors pas poser de maisons à Nürnberg, Regensburg et Augsburg.

2. **Le joueur pose une maison dans toutes les villes qui se trouvent dans une région traversée par la route** : il choisit la région de Bavière et pose une maison dans chacune des villes (Nürnberg, Regensburg, Ingolstadt et Augsburg). Il ne peut pas poser de maison à Sigmaringen et Stuttgart.

Remarque : il est permis de poser des cartes de ville correspondant dans des villes où on a déjà des maisons (grâce à une route précédente). Mais il n'est pas possible de poser une maison dans des villes où on a déjà une maison. Par contre, il est possible de poser une maison dans une ville où se trouvent déjà une ou plusieurs maisons adverses.



b. Récupérer des tuiles Bonus

Après avoir posé ses maisons, le joueur vérifie s'il remplit une ou plusieurs des conditions suivantes pour récupérer des tuiles Bonus. Le joueur pose les tuiles Bonus récupérées faces cachées devant lui.



Tuiles Bonus pour la longueur de la route (Route 5, 6 ou 7)

Si la route du joueur est composée de 5, 6, 7 **cartes** ou plus, le joueur prend la tuile Bonus au sommet du paquet correspondant.

Remarque : si une tuile Bonus n'est plus disponible, le joueur prend une tuile Bonus pour la longueur de route inférieure. Il est évidemment possible de récupérer une tuile Bonus pour une route de 8 cartes ou plus.

Remarque : au cours de la partie, un joueur peut récupérer plusieurs tuiles Bonus pour la même longueur de route.



Tuiles Bonus pour les régions

Si un joueur a des maisons dans toutes les villes d'une région ou dans toutes les villes de deux régions liées, il prend la tuile Bonus au sommet du paquet correspondant. Il n'est pas obligatoire d'être présent dans toutes les villes grâce à une seule route. Les maisons peuvent avoir été posées grâce à plusieurs routes.



Pour récupérer la tuile « toutes régions », il faut avoir au moins une maison dans une ville de chaque région.

Remarque : si un joueur remplit les conditions pour une tuile Bonus et que la tuile correspondante n'est plus disponible, ce joueur ne reçoit aucune tuile Bonus.

Remarque : un joueur ne peut récupérer qu'une seule tuile Bonus pour chaque région et pour chaque combinaison de régions.

Remarque : si le joueur n'a pas assez de maisons pour en placer dans toutes les villes, il ne gagne pas la tuile Bonus.



Exemple : grâce à une nouvelle route, Rouge est présent à Ulm et Sigmaringen. Il a ainsi des maisons dans les 3 villes des régions Württemberg et Hohenzollern et prend donc la tuile Bonus correspondante.



Tuiles Bonus pour la fin de partie

Le joueur qui termine la partie grâce à l'une de ses actions, soit en étant le premier à récupérer une calèche de valeur 7, soit en posant sa dernière maison, prend la tuile Bonus « Fin de jeu ».

c. Récupérer de nouvelles calèches



Si la route qu'un joueur ferme contient au moins autant de cartes de ville que le chiffre de la prochaine plus grosse calèche, ce joueur prend cette calèche. Il n'est pas possible de « sauter » une valeur de calèche.

Exemple : un joueur ferme une route de 3 cartes de ville et prend la calèche de valeur 3 qu'il pose sur sa carte « Maison-mère ». La deuxième route qu'il ferme contient 5 cartes de ville. Il récupère donc la calèche suivante, celle de valeur 4, qu'il pose sur la 3. Sa 3ème route ne contient que 4 cartes de ville. Il ne récupère alors aucune calèche. Pour récupérer la calèche de valeur 5, il doit fermer une route qui contient au moins 5 cartes.

Remarque : pour récupérer les calèches, on ne tient pas compte des maisons posées, seulement du nombre de carte de ville qui composent la route.



Aide possible grâce à un personnage durant cette phase :

Cocher : grâce au cocher, un joueur peut récupérer la prochaine calèche même s'il manque 2 cartes de ville dans sa route pour atteindre la valeur de la calèche.

Exemple : un joueur possède une calèche de valeur 6 et ferme une route de 5 cartes de ville. Avec l'aide du cocher, il peut prendre la calèche de valeur 7.

d. Défausser des cartes de ville

Le joueur défausse les cartes de ville de la route fermée et doit réduire son nombre de cartes en main à 3. Il défausse pour cela les cartes de son choix.

Au prochain tour, le joueur commencera une nouvelle route.

Fin de jeu et décompte

Si un joueur récupère sa calèche de valeur 7, ou qu'il construit toutes ses maisons, on termine le tour en cours.

Le joueur assis à droite du premier joueur jouera donc en dernier. Le jeu est ensuite terminé.

Chaque joueur détermine alors son score :

les points de sa meilleure calèche

plus

les points de toutes ses tuiles Bonus

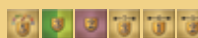
moins

le nombre de maisons non posées.

Exemple:



7 points
plus



17 points
moins



4 points

20 points

Le joueur qui a le plus de points l'emporte.

En cas d'égalité **parmi les joueurs qui ont le plus de points**, c'est celui qui a récupéré la tuile

Bonus « Fin de jeu », ou le plus proche dans le sens des aiguilles d'une montre, qui l'emporte.



L'auteur et l'éditeur aimeraient remercier Gregor Abraham, Karl-Heinz Schmiel, Hannes Wildner, Alex Weiß, les membres du groupe de jeu autour de Elke et Jürgen Hübler ainsi que les testeurs qui ne sont pas dénommés et cette fois-ci particulièrement Dieter Hornung pour ses innombrables jeux de test, suggestions et propositions. Un merci cordial aussi à Peter Styra (Musée et archives de Thurn und Taxis) pour sa coopération spontanée et son aide historique précieuse.

Last but not least merci à Monsieur Loïc Boisnier pour la mise à disposition de sa traduction des règles du jeu.

© 2006 Hans im Glück Verlags-GmbH

Avez-vous des questions, des suggestions ou des remarques?

Envoyez-nous un email à :

info@hans-im-glueck.de ou:

Hans im Glück Verlag, Birnauer Straße 15, D-80809 München

