

THURN UND TAXIS - ANLEITUNG

PRÉPARATION DU JEU

2 à 4 joueurs peuvent participer à une partie en tapant **/join** . Démarrez le jeu avec **/start** . Il est aussi possible d'utiliser les raccourcis de **l'outil Jeu** <[URL: /Hilfe/Tools/Spielverwaltung/](http://URL:/Hilfe/Tools/Spielverwaltung/)>.

LE JEU



Le but des joueurs est de construire une entreprise de diligence postale efficace. Chaque joueur essaie de placer le plus possible de ses 20 relais de postes par la construction habile d'itinéraires dans les 22 villes. Pour cela, les joueurs luttent autour des tuiles bonus les plus précieuses que l'on obtient pour les régions complètement occupées et les longs tracés de route. En outre, chacun essaie d'obtenir au cours du jeu de plus grandes calèches pour son entreprise de poste.

PLATEAU DE JEU

Le plan de jeu montre la région du Sud de l'Allemagne avec les pays avoisinants. Sur le plan se trouvent en tout 22 villes qui sont connectées par des routes. En dessous se trouvent du côté gauche ses propres cartes en main et à droite à côté de la barre de séparation coulissante les cartes d'itinéraire jouées.



En haut à gauche sont affichées les tuiles bonus exposées, et sur leur droite, le statut : quel joueur est actif et avec quelle action.



A droite à côté du plan sont visibles les statuts de tous les joueurs. Sont affichés de haut en bas :



- le nombre de cartes en main
- le nombre de relais de poste pas encore posés.
- la taille de la calèche (le détail est affiché en bulle d'aide)
- le nombre de tuiles bonus ainsi que la manière dont les tuiles ont été acquises. Cet affichage est divisé en deux et montre la quantité / valeur des tuiles bonus. Si l'on laisse la souris sur l'affichage des bonus, on obtient à gauche de la carte un affichage détaillé des tuiles bonus.

A coté est présenté l'itinéraire actuel.

Au-dessous de l'affichage des joueurs se trouvent les six cartes de ville visibles, en dessous sont affichés les fonctionnaires et à droite la pile de pioche.

LE DÉROULEMENT DU JEU

Chaque tour de jeu se compose de 2 ou 3 actions :

- on **doit** tirer une carte
- on **doit** poser une carte
- on **peut** fermer l'itinéraire courant, s'il a une longueur d'au moins 3
- on **peut** faire une action supplémentaire en demandant l'intervention d'un fonctionnaire

Fonctionnaires

Par tour, on peut utiliser **au plus** l'un des quatre fonctionnaires pour son avantage. Ils ont les avantages suivants :



Bailli - remplace les 6 cartes visibles

Le bailli ne peut être choisi que si l'on a au moins une carte en main. Si les cartes visibles ne conviennent pas au joueur, il peut en utilisant le bailli remplacer toutes les cartes et ainsi espérer avoir un meilleur choix. Pour l'utiliser il suffit de cliquer sur le bouton Bailli.



Chef de poste - permet de piocher une deuxième carte

Au début du tour on peut piocher deux cartes au lieu d'une. Le chef de poste n'a pas besoin d'être choisi explicitement ; il suffit de piocher une deuxième carte après la première. Si l'on n'a plus de carte en main au début du tour, on **doit** choisir le Chef de poste (y compris au premier tour de la partie !).



Postier - permet de jouer deux cartes Ville au lieu d'une

Le postier permet de poser une deuxième carte sur son itinéraire. Les conditions sont les mêmes que pour la première carte. Le postier n'a pas non plus besoin d'être activé explicitement, il suffit de cliquer sur une deuxième carte à poser.



Cocher - prolonge la route de 2 cartes virtuelles pour l'acquisition d'une calèche

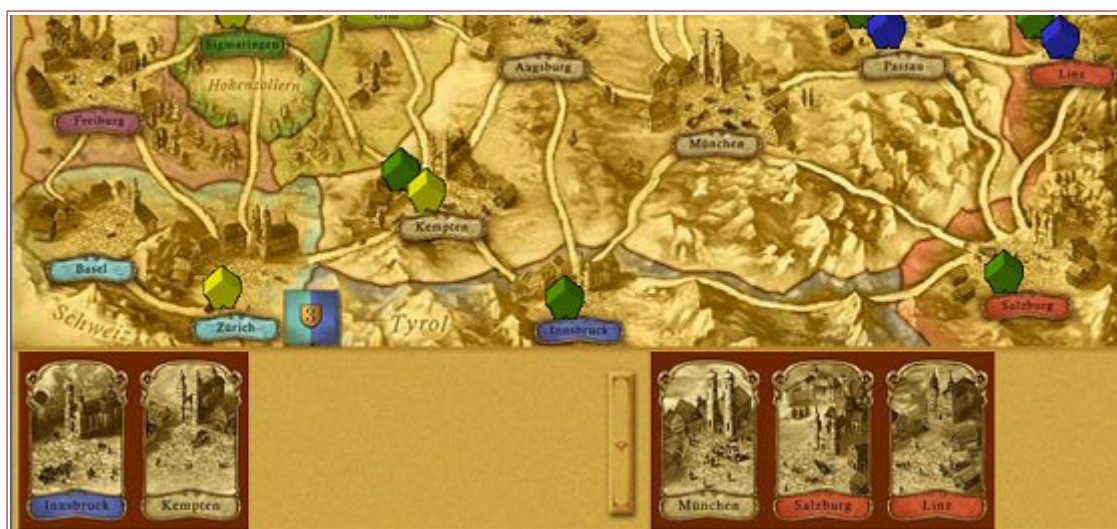
Le cocher aide à avoir une plus grande calèche, comme si l'on avait allongé son itinéraire. Par exemple si l'on a un itinéraire de longueur 4, on peut grâce au cocher, acquérir une calèche de niveau 6 (pour les conditions voir "évaluation"). L'allongement virtuel n'est valable que pour la carte calèche et **ne compte pas** pour la tuile bonus "Longueur de la route". Si l'on souhaite utiliser le cocher, on doit choisir le bouton Cocher.

Piocher une ou deux carte(s)

Au début de son tour, le joueur actif **doit** piocher une carte ville. Il peut choisir une carte parmi les 6 faces visibles, ou en prendre une de la pioche. Les cartes visibles piochées sont immédiatement remplacées.

Poser une ou deux carte(s)

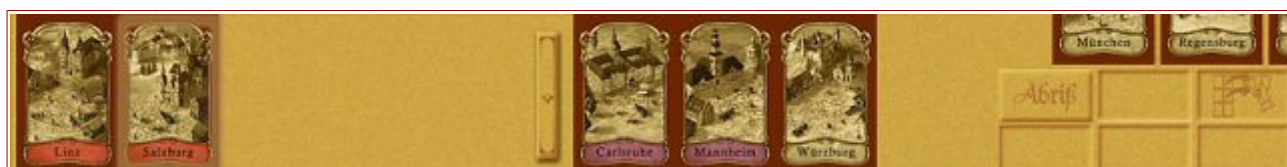
le joueur actif **doit** poser une carte. S'il n'a pas encore posé de carte, il doit en jouer une quelconque. S'il a déjà commencé un itinéraire, la carte qu'il pose doit prolonger cet itinéraire ; la ville doit avoir une route directe avec une des deux villes extrémités de l'itinéraire actuel. Aucune ramification ne doit être formée et la route ne peut pas être séparée en deux. De plus la ville ne doit pas déjà être présente dans l'itinéraire.



Sur l'image, l'itinéraire München - Salzbug - Linz a été posé précédemment. Le joueur a encore Innsbruck et Kempten en main. Kempten ne peut pas (encore) être jouée, car il n'existe pas de route vers Linz ou München. Innsbruck peut être jouée, car il existe une connexion directe vers München.

Si le joueur choisit la carte d'Innsbruck, l'emplacement possible apparaît à droite de l'itinéraire posé ; dans ce cas un seul apparaît parce qu'Innsbruck peut être posée à coté de Munich, mais pas à coté Linz. La carte est posée avec un clic. Il serait maintenant possible (avec l'aide du postier) de poser Kempten, car elle pourrait être posée à coté de Innsbruck.

Dans le cas défavorable, où un joueur ne pourrait prolonger son itinéraire avec aucune de ses cartes, il doit défausser son itinéraire actuel et en commencer un nouveau.



Sur l'image, l'itinéraire Carlsruhe - Mannheim - Würzburg est posé, qui ne peut être prolongé ni par Linz, ni

par Salzburg. Le joueur doit maintenant avec regrets défaire son itinéraire (en cliquant sur le bouton Abriß), et doit en commencer un nouveau avec Linz ou Salzburg.

Fermer un itinéraire

Si l'on a atteint dans son tour un itinéraire d'au moins 3, on peut maintenant fermer l'itinéraire en cliquant sur le bouton Werten. Si l'on ne le souhaite pas, il faut finir son tour en cliquant sur le bouton Weiter.

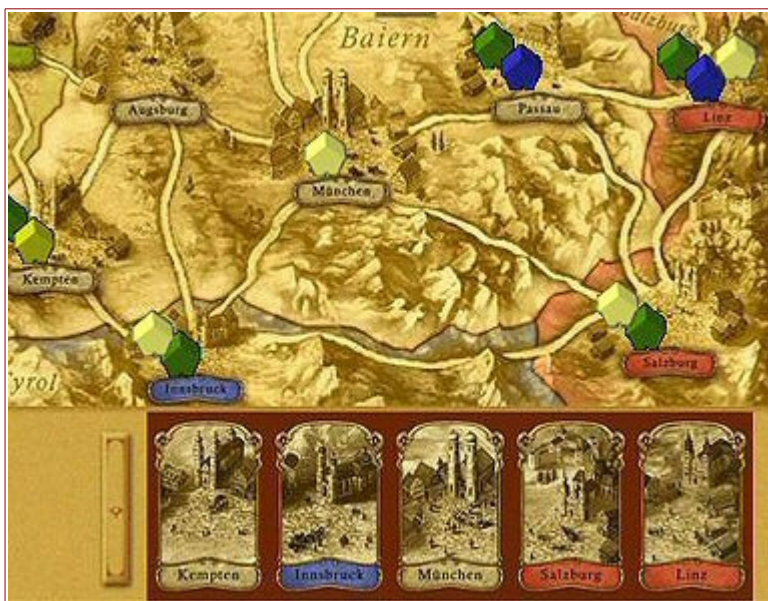
Si l'on se décide pour l'évaluation de l'itinéraire, on peut poser des relais de postes dans les villes de son itinéraire. Il existe pour cela deux possibilités :

- poser un relais de poste dans **une ville par région**, que l'itinéraire a utilisée.

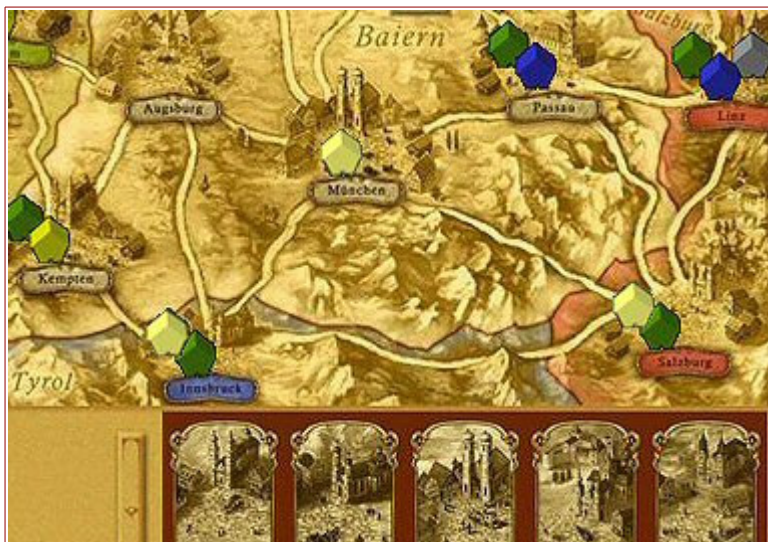
ou

- poser un relais de poste dans **chaque ville** traversée par l'itinéraire dans **une seule région**.

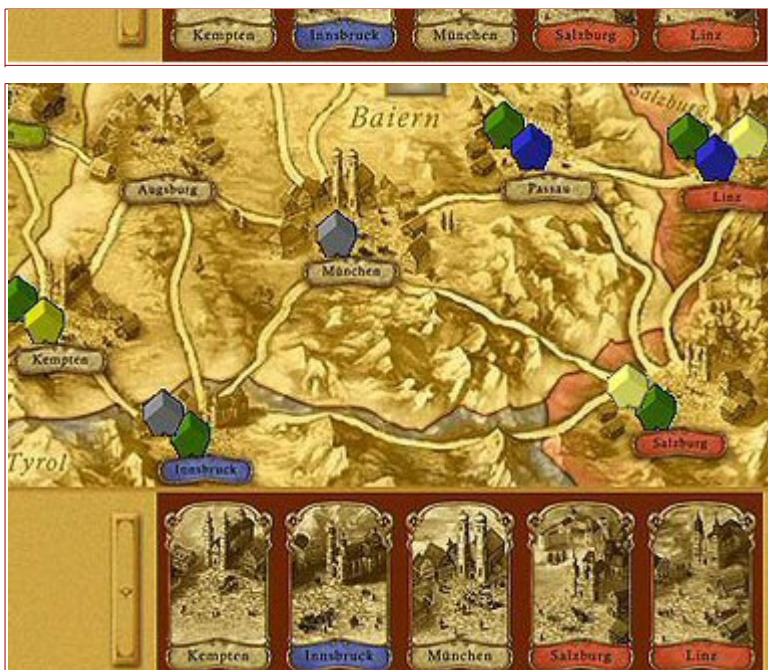
Toutes les villes traversées sont marquées d'un relais de poste en surbrillance de la couleur du joueur. Il faut maintenant **désélectionner** les villes, que l'on ne souhaite **pas** ou ne peut pas utiliser ; ces villes sont affichées en gris foncé. Si l'on est satisfait de la sélection, il faut cliquer sur le bouton Fertig. Si celui-ci n'apparaît pas c'est que la sélection n'est pas conforme aux règles.



Le joueur jaune a posé un itinéraire de 5 villes et veut maintenant le fermer. Kempten n'est pas prise en compte dans l'évaluation car il y a déjà un relais de poste jaune. Innsbruck - München - Salzburg - Linz sont des candidates au choix. Le joueur a maintenant deux possibilités :



Il choisit la première possibilité citée et pose un relais de poste dans une ville par région ; donc à Innsbruck (Tyrol), München (Baiern) et Salzburg (Salzburg). Linz est également dans Salzburg et ne peut plus être choisie.



Ou il choisit la deuxième possibilité et choisit toutes les villes **d'une seule** région. Il prends les deux villes en Salzburg (Salzburg et Linz). Il ne peut donc plus choisir ni Innsbruck, ni München. Il aurait aussi pu choisir Innsbruck **ou** München, mais il aurait posé un relais de poste de moins.

Enfin, on reçoit éventuellement une nouvelle carte calèche et/ou des tuiles bonus et on défasse ses cartes excédentaires :

Calèches

Chaque joueur peut acquérir au maximum cinq meilleures calèches. Les calèches ne sont accessibles qu'en ordre directement croissant ; c-à-d on acquiert d'abord une calèche 3, puis quatre, cinq, etc. Aucun degré ne peut être sauté bien que la longueur d'itinéraire l'aurait autorisé. On reçoit toujours la calèche immédiatement supérieure, quand la longueur d'itinéraire permet au moins la calèche suivante.

Un joueur qui a déjà une calèche 4 doit, pour obtenir une calèche 5, fermer un itinéraire d'une longueur minimum de 5. Il peut aussi utiliser le cocher (voir ci-dessus).

Il existe des calèches de taille 3/4/5/6/7.

Tuiles bonus

Si l'on remplit après une estimation les conditions déterminées, on peut augmenter ses points avec une tuile bonus. Ce qui suit est valable pour toutes les tuiles bonus :

- Elles ne sont disponibles qu'en quantité limitée. Ce qui signifie : premier arrivé, premier servi
- elles sont ordonnées de sorte que la plus forte soit au dessus et la plus faible en dessous

Il existe quatre types de tuiles bonus :

régions complètement occupées



On reçoit ces tuiles bonus, lorsque l'on a

posé un relais de poste dans **toutes les villes** de la région de la couleur considérée ou de la combinaison de régions. Les tuiles sont posées dans la région considérée ou sur la frontière entre les régions.

Longueur de route



Si la route fermée contient au moins 5, 6, 7 ou plus de

cartes, on reçoit la tuile supérieure de la pile correspondante. Si la longueur exacte n'est plus disponible, on reçoit la tuile supérieure de la pile de longueur inférieure. C'est aussi valable pour des itinéraires qui sont plus longs que 7. Un joueur peut acquérir plusieurs tuiles bonus de la même longueur au cours du jeu.

Partout sauf Baïern



Ces tuiles bonus sont obtenues quand on a posé au moins un relais de poste dans toutes les régions - autres que Baïern (Bavière). Le fait d'avoir ou non un relais de poste en Baïern n'a pas d'importance. De même le nombre de villes dans chaque région n'a pas d'importance - du moment qu'il y ait un relais de poste dans chacune d'elles.

Fin de la partie



Le joueur, qui le premier atteint les conditions de fin de jeu, reçoit cette tuile.

défausse de cartes de ville

Si l'on a lors d'une évaluation d'itinéraire, plus de trois cartes en mains, on doit défausser les cartes supplémentaires.

FIN DE LA PARTIE

Le jeu s'arrête dès qu'un joueur a posé tous ses relais de poste ou qu'il a obtenu la calèche de niveau 7. Il reçoit pour cela la tuile bonus de fin de partie, qui compte pour un point de victoire. Le tour de jeu actuel est quand même joué jusqu'à la fin.

EVALUATION

A la fin du jeu, le nombre total de points se compose des points suivants :

- Points pour **la plus haute** carte calèche : les calèches de taille 3/4/5/6/7 rapportent 2/3/5/7/10 points.
- Points pour toutes les tuiles bonus obtenues
- déduction faite du nombre de relais de poste non posés

En cas d'égalité des joueurs avec le plus de points de victoire, le gagnant est celui qui possède la tuile de fin, ou le premier joueur après lui dans l'ordre du jeu.