

# Explore NEW YORK

A ROUTE CHARTING GAME



**VIDEO RULES**

DIFFERENT LANGUAGES



**AND  
MORE**

# ★ BREF RÉSUMÉ DU PROCESSUS DE JEU BREF PROCESSUS



## MISE EN PLACE DU JEU

1. Donnez à chaque joueur une Carte de la Ville.
2. Mélangez le Paquet de Touristes. Pour 3 joueurs, utilisez tout le paquet. Pour 2 ou 4 joueurs, retirez 3 cartes du paquet.
3. Donnez à chaque joueur un marqueur.
4. Choisissez aléatoirement le premier joueur.

## TOUR DU JOUEUR

- ÉTAPE 1.** Le premier joueur pioche 3 cartes du Paquet de Touristes, en choisit et en défausse 1, puis garde 2 cartes en tant que Cartes du Tour.
- ÉTAPE 2.** Chaque joueur choisit un bloc de la ville en fonction des coordonnées sur les Cartes du Tour.
- ÉTAPE 3.** Chaque joueur place les touristes des Cartes du Tour dans le bloc de la ville choisi sur leur Carte de la Ville.
- ÉTAPE 4.** Chaque joueur trace des liens de parcours sur leur Carte de la Ville:
- a) Soit deux liens de parcours:
    - Le premier lien de parcours doit être placé le long d'un côté du bloc de la ville choisi.
    - Le deuxième lien de parcours doit prolonger le premier. Il peut continuer tout droit, tourner à gauche ou à droite.
  - b) Ou bien un seul lien de parcours, mais le long de n'importe quel bloc de la ville sur la Carte de la Ville.
- ÉTAPE 5.** Les Cartes du Tour sont défaussées. Le tour passe au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Le jeu continue à partir de l'ÉTAPE 1. Les joueurs continuent à jouer jusqu'à la fin du jeu.

## FIN DU JEU

Lorsque les 3 dernières cartes du Paquet de Touristes sont piochées, le dernier tour commence. Une fois le dernier tour terminé, le jeu se termine.

## AVANT DE MARQUER DES POINTS, DÉTERMINER LA ROUTE FINALE

Le Parcours Final est une seule ligne continue composée des liens de parcours tracés pendant le jeu qui rapporte au joueur le plus de points de victoire. Pour déterminer leur Parcours Final, chaque joueur doit effacer de leur Carte de la Ville:

- a) Les liens de parcours qui ne font pas partie du Parcours Final.
- b) Les liens de parcours bifurqués et/ou alternatifs qui se connectent à votre Parcours Final, mais qui vous rapportent moins de points de victoire.
- c) Tous les touristes qui ne se trouvent pas dans l'un des blocs de la ville le long du Parcours Final.

## DÉCOMPTE DES POINTS DE VICTOIRE

Les points de victoire sont gagnés à partir des blocs de la ville situés le long des liens de parcours du Parcours Final. Les joueurs calculent leurs points de victoire en remplissant les cases de score au bas de la Carte de la Ville.

## SYMBOLS SPÉCIAUX SUR LES CARTES TOURISTES TOURISTES:

- \* Chaque joueur peut sélectionner n'importe quel nombre de 1 à 6 comme coordonnée X ou Y.
- + Chaque joueur doit tracer 1 lien de parcours supplémentaire.

## BONUS DE CAFÉ:

☕ Chaque joueur doit placer deux touristes supplémentaires du type indiqué dans le même bloc de la ville où ce joueur vient de placer des touristes ce tour-ci.

# Explore NEW YORK

A ROUTE CHARTING GAME

## OBJECTIF DU JEU

Dans ce jeu compétitif pour 2 à 4 joueurs, tracez votre propre parcours à travers New York City et placez des touristes dans différents blocs de la ville. Votre objectif est de créer un parcours long et continu qui passe par de nombreuses attractions intéressantes pour les touristes que vous avez placés. À la fin du jeu, seuls les touristes et les attractions situés dans les blocs de la ville le **long de votre parcours** vous rapporteront des points de victoire. Le joueur avec le plus de points de victoire remporte la partie!

## COMPOSANTS

1. 4 Cartes de la Ville, représentant schématiquement une section de New York City.
2. Paquet de Touristes de 27 cartes.
3. 4 Marqueurs effaçables de différentes couleurs.
4. Règles du jeu.

## MISE EN PLACE DU JEU

1. Donnez à chaque joueur une Carte de la Ville.
2. Mélangez le Paquet de Touristes. Pour une partie à 3 joueurs, utilisez tout le paquet. Pour des parties à 2 ou 4 joueurs, retirez 3 cartes du paquet au hasard et remettez-les dans la boîte sans les regarder.
3. Donnez à chaque joueur un marqueur de n'importe quelle couleur.
4. Choisissez aléatoirement le premier joueur.

*Au lieu de donner un marqueur à chaque joueur, les joueurs peuvent décider de partager tous les marqueurs pour piocher les touristes en rouge, vert et bleu. Utilisez la couleur violette pour les liens de parcours.*

## DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule sur 9 tours dans une partie à 2 ou 4 joueurs, ou sur 8 tours dans une partie à 3 joueurs (jusqu'à ce que le paquet de cartes soit épuisé). À chaque tour, le Premier Joueur révèle 3 cartes du paquet de Touristes, en choisit une et la défausse, puis garde les 2 autres cartes révélées pour que tous les joueurs les utilisent. Ces cartes indiquent les coordonnées X et Y d'un bloc de la ville. Chaque joueur choisit ensuite un bloc de la ville, pioche des touristes dans ce bloc, et trace des liens de routes sur sa carte de la ville. Ensuite, le joueur suivant dans l'ordre des aiguilles d'une montre devient le Premier Joueur et un nouveau tour commence.

## TOUR DU JOUEUR

Le tour du joueur se compose de 5 étapes:

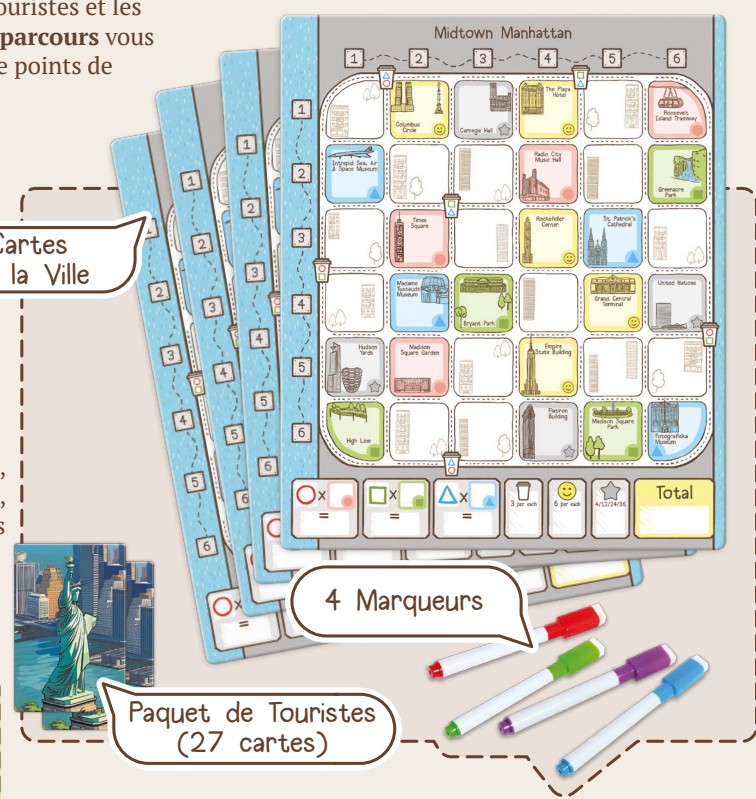
1. Le premier joueur pioche 3 cartes du Paquet de Touristes, en choisit une à défausser, et garde les 2 autres cartes révélées en tant que Cartes du Tour pour que tous les joueurs les utilisent.
2. Chaque joueur choisit un bloc de la ville en fonction des coordonnées sur les Cartes du Tour.
3. Chaque joueur pioche des touristes dans le bloc de la ville choisi sur sa Carte de la Ville.
4. Chaque joueur trace des liens de parcours sur sa Carte de la Ville.
5. Les Cartes du Tour sont défaussées. Le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre devient le premier joueur.

Cartes de la Ville

4 Marqueurs

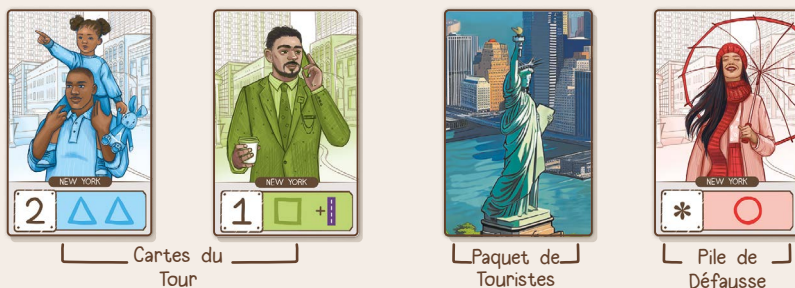
Paquet de Touristes (27 cartes)

*Au début, vos touristes et liens de parcours peuvent être dispersés sur la Carte de la Ville, non connectés. Votre objectif est de les connecter pendant le jeu en ajoutant des liens de parcours, formant ainsi un chemin long et continu.*



**ÉTAPE 1.** Le premier joueur pioche 3 cartes du dessus du Paquet de Touristes et les place face visible au centre de la table.

Le premier joueur choisit et défausse l'une de ces 3 cartes, en la plaçant dans la pile de défausse. Les 2 cartes restantes deviennent les Cartes du Tour.



### CHAQUE CARTE TOURISTE INCLUT :

- a) **2** Un nombre, de 1 à 6, qui représente une coordonnée X ou Y sur la Carte de la Ville.
- b) **\*** Certaines cartes touristes ont un symbole \* à la place d'un nombre. Cela signifie que chaque joueur peut sélectionner n'importe quel nombre de 1 à 6 comme coordonnée X ou Y.
- c) **+|** Certaines cartes touristes ont un symbole de lien de parcours supplémentaire (+1 lien de parcours).
- d) **□** Un ou deux symboles de touristes. Il y a 3 types de touristes dans le jeu :



- – Ces touristes aiment les lieux animés : places publiques bondées, stades, et centres commerciaux (attractions avec un cercle rouge).
- – Ces touristes préfèrent les parcs, les arboretums, et autres espaces verts urbains (attractions avec un carré vert).
- △** – Ces touristes apprécient les attractions culturelles: musées, galeries d'art, et théâtres (attractions avec un triangle bleu).

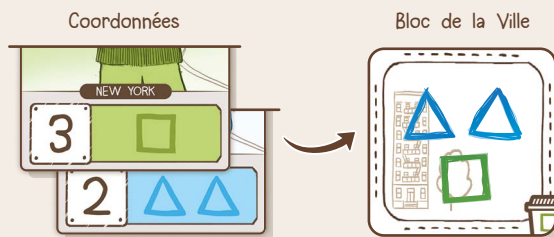
**ÉTAPE 2.** Chaque joueur choisit un bloc de la ville sur sa Carte de la Ville selon les coordonnées indiquées sur les deux Cartes du Tour. Chaque joueur doit choisir un bloc de la ville **vide** (c'est-à-dire qu'il n'a pas de touristes piochés). Voici comment choisir un bloc de la ville:

- a) Si les deux Cartes du Tour montrent le même nombre, par exemple 2 et 2, il n'y a qu'un seul bloc de la ville disponible, et il doit être sélectionné.
- b) Si les nombres sur les deux Cartes du Tour sont différents, chaque joueur peut décider quel nombre utiliser pour la coordonnée X et quel nombre pour la coordonnée Y. Par exemple, si les Cartes du Tour affichent les nombres 2 et 1, le joueur peut choisir soit le bloc de la ville aux coordonnées (2, 1) soit (1, 2). Si l'un des deux blocs de la ville disponibles est occupé (contenant des touristes des tours précédents), le joueur doit choisir l'autre bloc de la ville disponible.
- c) S'il y a un \*, au lieu d'un nombre, chaque joueur peut choisir n'importe quel nombre de 1 à 6 pour l'une de ses coordonnées X ou Y. Si les deux cartes ont des symboles \*, chaque joueur peut choisir n'importe quel bloc de la ville sur la Carte de la Ville.
- b) Si tous les blocs de la ville avec les coordonnées disponibles sont occupés (ils contiennent déjà des touristes des tours précédents), un joueur doit choisir n'importe quel autre bloc de la ville vide et y piocher un seul touriste de n'importe quel type pendant l'ÉTAPE 3.



**ÉTAPE 3.** Chaque joueur pioche des touristes dans leur bloc de la ville vide choisi sur sa Carte de la Ville.

- Chaque joueur pioche les touristes des deux Cartes du Tour dans le bloc de la ville choisi.
- Si un joueur n'a pas utilisé les coordonnées fournies pour choisir un bloc de la ville (voir ÉTAPE 2.d), ce joueur doit piocher un seul touriste de n'importe quel type dans le bloc de la ville choisi.



**ÉTAPE 4.** Chaque joueur trace des liens de parcours sur sa Carte de la Ville. Les liens de parcours doivent être tracés sur les routes, situées entre les blocs de la ville. Les routes sont marquées par une ligne en pointillé. Chaque joueur doit tracer des liens de parcours de l'une des trois manières suivantes:

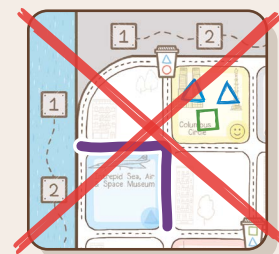
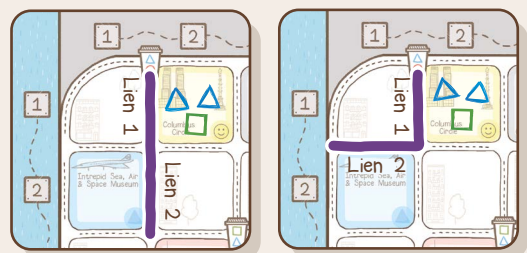
- Deux liens de parcours.

**Lien 1.** Le premier lien de parcours doit être tracé le long de n'importe quel côté (gauche, droite, haut, ou bas) du bloc de la ville où le joueur vient de placer des touristes.

**Lien 2.** Le deuxième lien de parcours doit prolonger le premier. Il peut continuer tout droit ou tourner à gauche ou à droite. Le deuxième lien de parcours n'est pas obligé d'être à côté du bloc de la ville où un joueur vient de placer des touristes.

- Un seul lien de parcours, mais n'importe où sur la Carte de la Ville. Si un joueur préfère ne pas tracer le lien de parcours à côté du bloc de la ville où il vient de placer des touristes, il a l'option de tracer un seul lien de parcours, mais à côté de n'importe quel bloc de la ville sur la Carte de la Ville.

- Si un joueur a pioché un seul touriste (voir ÉTAPE 3.b), il doit tracer un seul lien de parcours, mais à côté de n'importe quel bloc de la ville sur la Carte de la Ville.



#### Lien de parcours supplémentaire

Ce symbole sur une carte touriste signifie que chaque joueur doit tracer un lien de parcours supplémentaire à côté de n'importe quel bloc de la ville sur sa Carte de la Ville. Ce lien de parcours n'est pas obligé de prolonger le parcours tracé par le joueur pendant ce tour. Si les deux Cartes du Tour ont ce symbole, chaque joueur doit tracer deux liens de parcours supplémentaires, chacun à côté de n'importe quel bloc de la ville sur la Carte de la Ville.

**ÉTAPE 5.** Les Cartes du Tour sont défaussées. Le tour passe au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Une fois que tous les joueurs ont fini de tracer leurs liens de parcours, le tour du premier joueur est terminé. Les Cartes du Tour sont placées dans la pile de défausse, et le jeu passe au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Le jeu continue à partir de l'ÉTAPE 1. Les joueurs continuent à jouer jusqu'à la fin du jeu.

#### FIN DU JEU

Lorsque les 3 dernières cartes du Paquet de Touristes sont piochées, le dernier tour commence. Une fois le dernier tour terminé, le jeu se termine et les joueurs calculent leurs points de victoire.

## CARTE DE LA VILLE

La Carte de la Ville est une section schématique de New York City, composée de carrés de  $6 \times 6$ . Ces carrés représentent les blocs de la ville sur votre Carte de la Ville. Pendant le jeu, les joueurs piochent des touristes dans les blocs de la ville sur leur Carte de la Ville.

Les routes, marquées par une ligne en pointillé, sont situées entre les blocs de la ville. Pendant le jeu, les joueurs tracent des liens de parcours sur ces routes imprimées.

Sur le côté gauche de la Carte de la Ville, il y a des coordonnées Y, de 1 à 6. En haut de la Carte de la Ville, il y a des coordonnées X, de 1 à 6. Pendant le jeu, les joueurs utiliseront ces coordonnées pour choisir un bloc de la ville.



## TYPES DE BLOCS DE LA VILLE



Les attractions avec un **cercle rouge** attirent les touristes qui aiment les lieux animés tels que les places publiques bondées, les stades, et les centres commerciaux. Ces touristes sont représentés par le symbole .



Les attractions avec un **Carré vert** attirent les touristes qui préfèrent les parcs, les arboretums, et autres espaces verts urbains. Ces touristes sont représentés par le symbole .



Les attractions avec un **Triangle bleu** attirent les touristes qui apprécient les attractions culturelles: musées, galeries d'art, et théâtres. Ces touristes sont représentés par le symbole .



Les attractions avec un **Smiley jaune** sont intéressantes pour tout le monde. Chaque attraction avec un smiley le long de votre Parcours Final vous rapporte 6 points de victoire.



Les attractions avec une **étoile grise** sont importantes pour les touristes qui souhaitent en voir le plus possible. Vous gagnez plus de points de victoire si vous avez un plus grand nombre de ces attractions sur votre Parcours Final: 4 points de victoire pour 1 attraction; 12 pour 2; 24 pour 3; et 36 points pour 4.



Les **Blocs de la ville blancs** ne rapportent pas de points de victoire. Cependant, les touristes dans ces blocs contribueront aux points de victoire s'ils sont inclus dans le Parcours Final.



Veillez noter que les routes dans les coins de la Carte de la Ville sont arrondies. Ces coins arrondis symbolisent seulement un lien de parcours dans les coins de la Carte de la Ville.



Des cafés sont situés à certaines intersections de routes sur la Carte de la Ville. Si un lien de parcours touche (est tracé jusqu'à ou dépasse) le symbole du café, un joueur doit immédiatement piocher les deux touristes indiqués sur le symbole du café dans le même bloc de la ville où il vient de placer des touristes pendant son tour. Dès que vous obtenez le bonus du café, entourez le café utilisé sur votre Carte de la Ville.

Dans certaines situations, vous pouvez avoir l'opportunité d'atteindre plusieurs cafés pendant le même tour. Dans ces cas, tous les touristes supplémentaires doivent être placés dans le même bloc de la ville où un joueur vient de placer des touristes pendant son tour. Chaque café rapporte 3 points de victoire à la fin du jeu s'il est situé sur votre Parcours Final.

## AVANT LE CALCUL DES POINTS, DÉTERMINEZ LE PARCOURS FINAL.

À la fin du jeu, chaque joueur doit déterminer son Parcours Final. Le Parcours Final est une seule ligne continue constituée des liens de parcours tracés pendant le jeu et qui rapportera au joueur le plus de points de victoire.

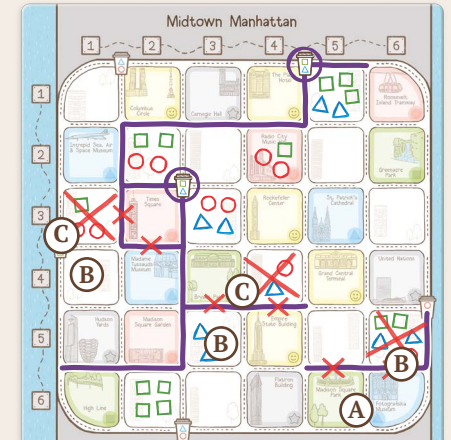
Le Parcours Final doit respecter les règles suivantes:

1. Chaque lien de parcours du Parcours Final ne peut être utilisé qu'une seule fois en le traversant.
2. Le Parcours Final peut se croiser lui-même.
3. Le Parcours Final peut commencer et se terminer au même point, formant une boucle.

Tout d'abord, chaque joueur doit effacer les liens de parcours qui ne font pas partie du Parcours Final:

1. Les liens de parcours qui ne sont pas connectés à votre Parcours Final (A).
2. Les liens de parcours secondaires et/ou alternatifs qui se connectent à votre Parcours Final, mais vous rapportent moins de points de victoire (B).
3. Tous les touristes qui ne sont pas dans l'un des blocs de la ville longeant le Parcours Final (C).

Exemple de Parcours

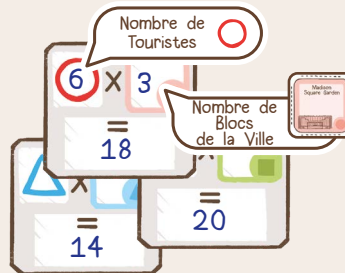


## CALCUL DES POINTS DE VICTOIRE

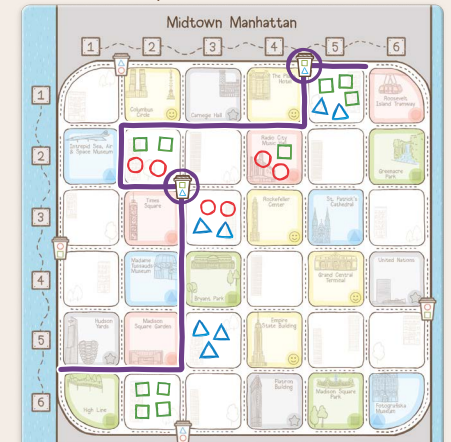
Les points de victoire sont gagnés à partir des blocs de la ville qui sont situés le long des liens du Parcours Final. Notez que si le Parcours Final ne touche qu'un coin d'un bloc de la ville, ce bloc n'est pas considéré comme étant le long du Parcours Final.

Chaque joueur calcule ses points de victoire en remplissant les cases de score en bas de la Carte de la Ville.

1. Comptez le nombre de touristes avec un cercle rouge sur votre Parcours Final et inscrivez-le sur le côté gauche de la case de score correspondante. Comptez le nombre d'attractions avec un cercle rouge sur votre Parcours Final et inscrivez-le sur le côté droit de la case de score correspondante. Multipliez ces deux nombres et enregistrez le résultat.
2. Complétez de manière similaire les deux cases de score suivantes pour les types de touristes avec un carré vert et un triangle bleu.
3. Comptez le nombre de cafés le long de votre Parcours Final, puis multipliez ce nombre total par 3 et enregistrez le résultat dans la case de score appropriée.
4. Comptez le nombre d'attractions jaunes le long de votre Parcours Final, multipliez ce nombre total par 6 et enregistrez le résultat dans la case de score appropriée.
5. Comptez le nombre d'attractions grises le long de votre Parcours Final et gagnez des points en fonction du nombre total comme suit: 4 points de victoire pour 1 attraction grise; 12 pour 2; 24 pour 3; et 36 points pour 4. Enregistrez le résultat dans la case de score appropriée.
6. Additionnez tous les résultats obtenus et inscrivez le nombre total de points de victoire.



Exemple de Parcours Final



|   |    |    |              |
|---|----|----|--------------|
|   |    |    | <b>Total</b> |
| 6 | 12 | 12 | 82           |

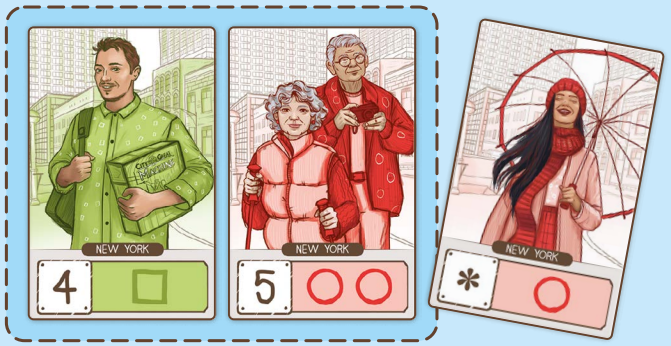
**Le joueur avec le plus de points de victoire remporte la partie!**



*Les touristes ont été profondément impressionnés par la fantastique visite touristique que vous avez organisée pour eux. Ils la recommanderont certainement à leurs amis et prévoient une autre visite à New York dans le futur!*

## EXEMPLE D'UNE PARTIE À 2 JOUEURS

Max et Lina prennent chacun une Carte de la Ville. Ils décident de partager tous les marqueurs, prenant à tour de rôle pour piocher les touristes et les routes dans leurs couleurs respectives. Ils mélangent le Paquet de Touristes et retirent 3 cartes de celui-ci. Max est choisi comme premier joueur.



## PREMIER TOUR

Max révèle 3 cartes du Paquet de Touristes. Après avoir examiné sa Carte de la Ville, il décide de conserver les cartes avec les coordonnées 4 et 5 sur la table en tant que Cartes du Tour. Il défausse la carte avec la \* coordonnée. Max choisit le bloc de la ville avec les coordonnées X = 4 et Y = 5. Max pioche 3 touristes dans le bloc de la ville choisi et 2 liens de parcours: le premier le long de son bloc de la ville, et le second lien s'étendant directement vers le bas à partir du premier.

Lina sélectionne le bloc de la ville avec les coordonnées X = 5 et Y = 4. Elle pioche 3 touristes dans le bloc de la ville choisi et pioche 2 liens de parcours: le premier le long de son bloc de la ville, et le second lien s'étendant vers la droite (tout droit) à partir du premier lien. Comme le deuxième lien de parcours de Lina a atteint un café, elle ajoute immédiatement 2 touristes du symbole du café dans le bloc de la ville auquel elle a déjà ajouté des touristes. Lina entoure ensuite le café pour indiquer qu'il a déjà été utilisé. Lina devient la prochaine première joueuse.

## DEUXIÈME TOUR

Lina révèle 3 cartes du Paquet de Touristes. Elle défausse la carte avec la coordonnée 1 et sélectionne les cartes avec les coordonnées 2 et 4 en tant que Cartes du Tour. Les deux joueurs choisissent le bloc de la ville avec les coordonnées X = 4 et Y = 2. Ce choix permet à Lina de piocher 2 touristes et 3 liens de parcours, un de plus que d'habitude grâce au symbole du lien de + parcours supplémentaire sur la carte.



Max pioche également 2 touristes avec un triangle bleu dans le bloc de la ville choisi. Cependant, il a pioché ses 3 liens de parcours différemment pour atteindre un café. Il entoure le café et ajoute un touriste avec un carré vert et un touriste avec un triangle bleu dans le bloc de la ville choisi. Les Cartes du Tour sont défaussées, et Max devient le prochain premier joueur.

Les joueurs continuent à prendre des tours jusqu'à la fin du jeu.

