



Règles

7+
1-4

2-4
1-4

20 min



Johan Benvenuto
Gricha German
Pauline Détraz

City Tour



C'est le grand jour !

Vous allez enfin pouvoir conduire le mythique City Tour à travers les rues farfelues de Paper City, la ville toujours en mouvement ! Vous allez avoir fort à faire car, ici, les virages apparaissent de manière imprévisible et les sites touristiques changent de place d'un jour sur l'autre !

Les vacances seront l'occasion parfaite pour faire vos preuves ! Si vous parvenez à transporter les voyageurs à destination pendant 12 jours, peut-être deviendrez-vous les chauffeurs officiels du City Tour !

Le jeu propose 12 journées réparties en 4 niveaux. Nous vous recommandons de jouer chaque journée en suivant l'ordre numérique de 1 à 12 sans brûler les étapes.

Par la suite, vous aurez la possibilité de créer vos propres journées et vos propres niveaux.

NIVEAU 1: LE CITY TOUR DÉMARRE

Bienvenue à bord du City Tour Bus ! Vous êtes excités de démarrer l'aventure. Découvrez sans plus attendre vos trois premières journées ! Bonne route !

Les trois journées de ce niveau suivent exactement les mêmes règles, seules les mises en place seront différentes.

Avant de commencer, sortez les 18 sites touristiques des 2 planches cartonnées :

- 3 ponts et 3 fontaines
- 3 jardins botaniques et 3 labyrinthes
- 3 châteaux et 3 grandes horloges



BUT DU JEU

City Tour est un jeu coopératif dans lequel vous devez récupérer des voyageurs sur votre itinéraire et les déposer aux bons sites touristiques afin de réaliser les différents objectifs de chaque journée.

MATÉRIEL DE JEU

- 4 tuiles Plateau à assembler
- 18 sites touristiques
- 1 bus pouvant contenir 6 pions Voyageur
- 32 tuiles Routes
- 35 pions Voyageur : 11 verts, 11 orange, 11 bleus, 2 blancs
- 3 cartes Journée numérotées de 1 à 3

Attention ! Vous ne devez prendre que les 3 premières cartes du paquet. Cette carte Cadena vous informe que les cartes suivantes ne doivent pas être utilisées avant d'en avoir la permission.



Journée 1

MISE EN PLACE

1. Assemblez les 4 tuiles Plateau pour former les contours de ville de Paper City. Placez le plateau assemblé au centre de la table en laissant l'intérieur vide.
2. Posez le bus sur l'emplacement Bus vert du cadre, à côté de la case **A**.
3. Prenez les 32 tuiles Routes, mélangez-les faces cachées et formez 2 piles égales. Placez-les côté à côté près du plateau.
4. Sortez tous les pions Voyageur, exceptés les 2 pions blancs qui restent dans la boîte. Formez une réserve à proximité des joueurs pour pouvoir vous servir pendant la partie.
5. Prenez la carte Journée 1. Le dos de cette carte indique les 6 sites touristiques que vous devez utiliser, ainsi que les endroits où vous devez les placer. Les sites doivent être posés dans les encoches en bordure de plateau situées derrière les cases **A** à **F**, comme indiqué sur votre carte Journée.
6. Pour finir, placez la carte Journée près du plateau, devant la sortie de Paper City, face Objectif visible.

Tous les éléments non utilisés restent dans la boîte.



Le joueur qui est monté dans un bus le plus récemment commence la partie.

DÉROULEMENT

C'est à votre tour de jouer !

Piochez la première tuile de chacune des deux piles. Regardez-les, puis choisissez-en une que vous placez devant le bus. Vous pouvez la pivoter dans le sens que vous voulez avant de la poser définitivement. Défaussez la seconde tuile en la remettant dans la boîte du jeu. Elle ne sera plus utilisée lors de cette partie.

Vous devez maintenant faire avancer le bus jusqu'à la fin de la route que vous venez de former.

Les marches arrière et les demi-tours ne sont pas autorisés.



Les voyageurs

En avançant le bus, vous pouvez rencontrer des voyageurs. Ceux-ci n'attendent qu'une chose : monter à bord !

Pour chaque voyageur rencontré, prenez dans la réserve un pion Voyageur de la même couleur que celui représenté sur la tuile Routes, et placez-le dans le bus. La position des voyageurs dans le bus n'a pas d'importance.



2 Attention ! Le bus ne peut prendre que 6 voyageurs au maximum. Si le bus est déjà plein, alors avancez-le jusqu'au bout de la route sans récupérer de voyageur.

Les sites touristiques

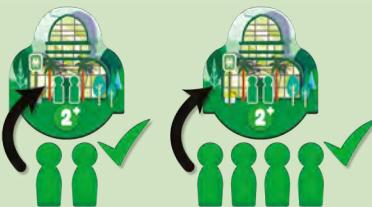
Dès que le bus passe devant un site, déposez-y tous les voyageurs qui ont la même couleur que ce site.



Note : ce repère visuel, placé au milieu de la route, vous indique que vous êtes bien arrivé devant un site.

Comparez alors le nombre de voyageurs attendus à ce site au nombre de voyageurs que vous venez de déposer.

- Le nombre de voyageurs déposés est supérieur ou égal au nombre de voyageurs requis : **BRAVO** ! Vos voyageurs sont arrivés à bon port et sont ravis ! Laissez-les tous sur le site jusqu'à la fin de la partie, même si vous en avez plus que prévu.



- Le nombre de voyageurs déposés est strictement inférieur au nombre de voyageurs requis : **ZUT** ! Ce site paraît bien vide avec si peu de visiteurs. Remettez tous les voyageurs déposés dans la réserve.



Attention ! Le bus n'est pas obligé de passer par tous les différents sites du jeu.

Il est possible, en cours de partie, que l'accès à un site devienne impossible après la pose de votre tuile, comme le montre l'image ci-contre. Pas de panique ! Vous pouvez continuer la partie tant que votre objectif final reste réalisable.



Si vous constatez que vous ne pourrez pas réaliser l'objectif final demandé, alors vous pouvez recommencer la partie depuis le début. Pour cela, récupérez tout le matériel de jeu et effectuez à nouveau la même mise en place pour retenter votre chance.

Votre tour est terminé, c'est au joueur situé à votre gauche de jouer.



FIN DU TRAJET

Dès que le bus a quitté la ville, la journée est terminée. Comptez tous les voyageurs présents sur les sites touristiques.

Vérifiez si vous avez réussi votre journée en vous référant à la carte Journée en cours :

- vous avez autant, ou plus de voyageurs que demandé : **BRAVO** ! Votre trajet a été bien pensé. Vous pouvez passer à la journée suivante.



Journée 2

Jouez avec la carte Journée 2 en suivant les ajustements de mise en place indiqués au dos de la carte.

- il vous manque des passagers : **ZUT** ! Le trajet n'a pas satisfait suffisamment de voyageurs. Vous devez recommencer la partie et la réussir pour pouvoir découvrir le voyage suivant !



Journée 3

Jouez avec la carte Journée 3 en suivant les ajustements de mise en place indiqués au dos de la carte.

IMPORTANT : vous n'êtes pas obligés de réaliser les trois journées en une seule fois. Reprenez simplement la journée à laquelle vous vous étiez arrêtés lors de votre précédente partie pour tenter de finir votre niveau.

FIN DU NIVEAU 1

Lorsque vous aurez réalisé les trois cartes Journée avec succès, le niveau 1 sera terminé. Vous pouvez alors découvrir le **niveau 2**.

NIVEAU 2 : CONTRÔLE SURPRISE

Vous voilà repartis pour trois jours, mais avec quelques surprises en plus ! Des rumeurs circulent. Le maire de Paper City parlerait de mettre en place un contrôle surprise des tickets de bus !

Les trois journées de ce niveau suivent exactement les mêmes règles, seules les mises en place seront différentes.

MATÉRIEL

Découvrez votre nouvel équipement, en ne récupérant de la planche que les éléments du niveau 2, à savoir :

- 1 parc d'attractions
- 1 tuile Contrôleur



Puis, retirez de la boîte la carte Cadenas orange pour vous permettre de récupérer les 5 cartes du niveau 2 :

- 3 cartes Journée numérotées de 4 à 6
- 1 carte Parc d'attractions
- 1 carte Contrôleur



Attention ! Une nouvelle carte Cadenas vous informe que les prochaines cartes ne doivent pas être utilisées avant d'en avoir la permission.



Sortez l'insert en plastique du fond de la boîte, puis sortez la planche cartonnée contenant les nouveaux éléments des trois futurs niveaux.

Journée 4

MISE EN PLACE

Mettez en place le plateau, le bus et les pions Voyageur, comme décrit au niveau 1.

Puis :

- retirez une tuile Routes au hasard et remplacez-la par la tuile Contrôleur. Mélangez toutes les tuiles puis formez 2 piles faces cachées.
- prenez la carte Journée 4, et suivez les consignes de mise en place indiquées au dos de la carte. N'oubliez pas de placer les cartes Parc d'attractions et Contrôleur en ligne à côté de la carte Journée 4.



Les éléments non utilisés restent dans la boîte.

DÉROULEMENT

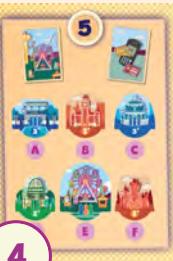
Maintenant que vous avez ajouté les cartes Parc d'attractions et Contrôleur à la carte Journée, de nouvelles règles s'appliquent. Ces cartes servent d'aide-mémoires pour rappeler ces nouvelles règles.

1. Le parc d'attractions : lorsque le bus arrive devant le parc d'attractions, seuls 3 voyageurs doivent y descendre, à savoir, 1 voyageur bleu, 1 voyageur orange et 1 voyageur vert. Les autres voyageurs doivent rester dans le bus. Si ce n'est pas possible, vous avez perdu ! Recommencez la partie en organisant mieux votre itinéraire.



2. Contrôle surprise : une fois que vous l'avez piochée, la tuile Contrôleur doit obligatoirement être jouée et vous devez alors défausser la seconde tuile que vous venez de piocher. Une fois cette tuile Contrôleur posée, le bus se déplace dessus.

Contrôle surprise ! Malheureusement l'un des voyageurs n'a pas pris de ticket ! Retirez du bus le voyageur de votre choix et remettez-le dans la réserve. Le bus continue ensuite sa route. Attention ! Si le bus passe une seconde fois par cette tuile, alors la règle s'appliquera à nouveau. Si le bus est vide, rien ne se passe.



Journée 5

Jouez avec la carte Journée 5 en suivant les ajustements de mise en place indiqués au dos de la carte.



Journée 6

Jouez avec la carte Journée 6 en suivant les ajustements de mise en place indiqués au dos de la carte.

FIN DU NIVEAU 2

Lorsque vous aurez réalisé les trois cartes Journée avec succès, le niveau 2 sera alors terminé. Vous pouvez maintenant découvrir le **Niveau 3**.

NIVEAU 3 : ITINÉRAIRE IMPOSÉ

Déjà deux niveaux réalisés, que le temps passe vite ! Vous n'êtes toutefois pas au bout de vos surprises car une nouvelle gare vient d'être inaugurée à Paper City. Outre la nouvelle affluence qu'il va vous falloir gérer, des travaux sont à prévoir, ce qui risque de perturber la circulation ! Paper City a besoin de vous !

Les trois journées de ce niveau suivent exactement les mêmes règles, seules les mises en place seront différentes.

MATÉRIEL

Découvrez votre nouvel équipement, en ne sortant de la planche que les éléments du niveau 3, à savoir :

- 1 gare
- 2 panneaux Déviation à assembler

Puis, retirez de la boîte la carte Cadenas verte pour vous permettre de récupérer les 5 cartes du niveau 3 :

- 3 cartes Journée numérotées de 7 à 9
- 1 carte Gare
- 1 carte Déviation



Attention ! Une dernière carte Cadenas violette vous informe que les cartes restantes ne doivent pas être utilisées avant d'en avoir la permission.



Journée 7

MISE EN PLACE

Mettez en place le plateau, le bus, les pions Voyageurs et les 2 piles de tuiles Routes, comme pour le niveau 1.

Puis :

- prenez la carte Journée 7 et suivez les consignes de mise en place indiquées au dos de la carte. N'oubliez pas de placer toutes les cartes indiquées, en ligne, à côté de la carte Journée 7.

Note : les 2 panneaux Déviation doivent être placés devant les sites correspondants, au milieu de la route.



Les éléments non utilisés restent dans la boîte.

DÉROULEMENT

Maintenant que vous avez ajouté les cartes Gare et Déviation, de nouvelles règles s'appliquent. Les cartes servent d'aide-mémoires pour rappeler ces nouvelles règles.

1. La gare : lorsque le bus arrive devant la gare, 6 voyageurs doivent obligatoirement y descendre peu importe leur couleur. Si ce n'est pas possible, vous avez perdu ! Recommencez une nouvelle partie en organisant mieux votre itinéraire.



2. La déviation : Les travaux ont débuté et Paper City est sens dessus dessous ! Désormais, seuls les sites touristiques rencontrés entre les deux panneaux Déviation pourront recevoir des visiteurs ! Ainsi, si le City Tour passe par un site touristique avant d'avoir rencontré le premier panneau Déviation ou après le second, vous ne pouvez pas y déposer de voyageurs !



Journée 8

Jouez avec la carte Journée 8 en suivant les ajustements de mise en place indiqués au dos de la carte.



Journée 9

Jouez avec la carte Journée 9 en suivant les ajustements de mise en place indiqués au dos de la carte.



FIN DU NIVEAU 3

Lorsque vous aurez réalisé les trois cartes Journée avec succès, le niveau 3 sera alors terminé. Vous pouvez maintenant découvrir le **Niveau 4**.

NIVEAU 4 : LES GRANDS VOYAGEURS EN VILLE

Vous arrivez au dernier niveau... le plus difficile ! Le maire a programmé de nouveaux événements dans son stade et les voyageurs n'ont plus que ça en tête ! Mais certains d'entre eux ne sont là que pour la journée et devront repartir de Paper City avec le bus : ce sont les Grands Voyageurs !

Les trois journées de ce niveau suivent exactement les mêmes règles, seules les mises en place seront différentes.

MATÉRIEL

Découvrez votre nouvel équipement, en récupérant le dernier élément de la planche :

- 1 stade

Puis, retirez de la boîte la carte Cadenas violette pour vous permettre de récupérer les 7 cartes du niveau 4 :

- 3 cartes Journée numérotées de 10 à 12

- 1 carte Stade

- 3 cartes Grands Voyageurs, lettrées de A à C

2 nouveaux voyageurs font leur apparition :

- 2 pions Voyageur blancs appelés « Fans »



DÉROULEMENT

Maintenant que vous avez ajouté les cartes Stade et Grands Voyageurs, de nouvelles règles s'appliquent. Les cartes servent d'aide-mémoires pour rappeler ces nouvelles règles.

● **Le stade** : lorsque le bus arrive devant le stade, seuls les 2 fans doivent y descendre, les autres voyageurs doivent rester dans le bus. Pour cela, le bus aura dû d'abord les récupérer aux sites correspondants, dans l'ordre de votre choix. Si ce n'est pas le cas, vous avez perdu ! Recommencez une nouvelle partie en organisant mieux votre itinéraire.



● **Les Grands Voyageurs** : lorsque le bus quitte la ville, il doit en sortir avec les voyageurs indiqués sur la carte Grands Voyageurs. Pas de panique ! Si le bus a plus de voyageurs que prévu mais qu'il transporte bien ceux indiqués par la carte Grands Voyageurs, alors la condition est remplie avec succès. Sinon, vous devez recommencer la partie depuis le début.



Attention ! En fin de partie, les Grands Voyageurs indiqués sur la carte s'ajoutent aux voyageurs présents sur les sites touristiques. N'oubliez pas de les compter pour vous donner plus de chances de valider votre carte Journée !

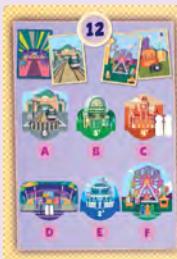
Journée 11

Jouez avec la carte Journée 11 en suivant les ajustements de mise en place indiqués au dos de la carte.



Journée 12

Jouez avec la carte Journée 12 en suivant les ajustements de mise en place indiqués au dos de la carte.



FIN DU NIVEAU 4

Lorsque vous aurez réalisé les trois cartes Journée avec succès, le niveau 4 sera terminé. Vous aurez alors démontré à quel point l'esprit d'équipe était essentiel pour mener à bien vos trajets tout au long des vacances à Paper City !

Vous en voulez encore ? Vous pouvez désormais créer vos propres types de journée !

NOUVELLES JOURNÉES À COMPOSER

Maintenant à vous de jouer en créant vos propres journées avec tous les éléments que vous avez en main. Amusez-vous à composer vos journées et vos niveaux en vous aidant des consignes ci-dessous.

- Prenez une carte Journée parmi les 12 existantes, puis choisissez une des deux options suivantes :
 - utilisez la mise en place indiquée au dos de la carte, mais en intervertissant les positions des différents sites,
 - ou bien,
 - ne vous préoccupez pas de la mise en place au dos de la carte mais conservez son objectif Journée. Créez alors vos propres dispositions de la façon suivante :
 - ◆ utilisez les sites touristiques de votre choix,
 - ◆ puis ajoutez les cartes que vous voulez à votre carte Journée, ainsi que le matériel associé aux cartes choisies : Parc d'attractions, Gare, Stade, Grands Voyageurs, Contrôleur et/ou Déviation, en vous rappelant qu'elles deviennent obligatoires pour réussir votre objectif du jour.
- Jouez avec les 2 piles de tuiles Routes faces visibles pour rendre vos trajets encore plus stratégiques !

Partagez-nous vos expériences ! ➔        blueorangenews

Bonne route !

