

inhoud:

- 1 spelbord • 60 spoortegels • 69 wagons
- 8 telstenen • 32 aandelen • 1 aandelenbordje
- 1 spelregels "Cable Car" • 1 spelregels uitbreiding

Een spel van Dirk Henn voor 2-6 spelers vanaf 8 jaar

SAN FRANCISCO CABLE CAR

Doel van het spel: Aan begin van de 20e eeuw heerst er grote bedrijvigheid in de straten van San Francisco. Het straatbeeld wordt dan in grote mate bepaald door Cable Cars. Ieder speler kruipt in de rol van Cable-Car-ondernemer en bouwt tijdens het spel aan zijn netwerk. Wie lukt het om het meest winstgevende Cable-Car-netwerk te bouwen?

Spelopbouw en voorbereiding

- **spelbord** – met daarop afgebeeld:
 - 60 vierkante velden waar de spoortegels op komen te liggen,
 - 32 genummerde Cable-Car-stations aan de rand van het speelveld
 - 1 "energiecentrale" in het midden en
 - 1 puntenspoor aan de rand van het bord.
- Leg het spelbord in het midden van de tafel.

- 61 Cable-Car-wagons – in de 6 spelerskleuren: geel, blauw, oranje, groen, lila en zwart.



Iedere speler neemt de wagons in zijn kleur en plaatst deze zoals in de overzichten hieronder is aangegeven op het spelbord. De cijfers geven de velden aan waarop de spelers hun wagons moeten plaatsen. De wagons komen altijd op de rechtse spoordeel (dus op het stootblok) van het stationsveld te staan en blijven tijdens het spel aan die kant rijden. Het linkse spoordeel (de remise) behoort tot geen van de spelers. Ongebruikte wagons gaan terug in de doos.

... 2 spelers (ieder 16 wagons)

geel	blauw
alle oneven stations 1, 3, 5, ..., 31	alle even stations 2, 4, 6, ..., 32

... 3 spelers (ieder 10 wagons)

geel		blauw		oranje	
1	20	2	19	3	18
4	23	7	22	5	21
6	25	9	27	8	24
11	28	12	29	10	26
15	31	14	32	13	30

- 6 telstenen – één in elke spelerskleur om de punten bij te houden.



Iedere speler neemt de telsteen in de kleur van zijn keuze en plaatst deze op veld "0" van het puntenspoor.

- 60 spoortegels
- Schud de spoortegels en leg deze gedekt naast het spelbord.
- Iedere speler neemt ongezien een tegel op hand en bekijkt deze.



Cable-Car-Station

energiecentrale

Verdeling van de wagons met ...

... 4 spelers (ieder 8 wagons)

geel		blauw		oranje		groen	
4	23	3	24	1	21	2	22
7	27	8	28	6	25	5	26
11	32	12	31	10	30	9	29
16		15		13		14	
20		19		18		17	

... 5 spelers (ieder 6 wagons)

geel	blauw	oranje	groen	lila
1	6	3	2	4
5	12	7	9	8
10	18	15	13	11
14	23	19	21	20
22	27	25	26	24
28	32	29	30	31

... 6 spelers (ieder 5 wagons)

geel	blauw	oranje	groen	lila	zwart
1	2	4	6	3	7
5	11	8	15	9	12
10	18	14	20	13	22
19	25	21	24	23	28
27	29	26	31	30	32

Spelverloop

De jongste speler begint. Daarna wordt gespeeld volgens de wijzers van de klok. In zijn beurt voert de speler volgende actie uit:

Spoortegel aanleggen

De speler, die aan de beurt is, legt de spoortegel, die hij op hand heeft, op het spelbord. Wil hij deze tegel niet neerleggen, dan mag hij, mits nog beschikbaar, een nieuwe tegel van de gedekte voorraad nemen. Deze tegel **moet** hij op het bord leggen. De andere tegel houdt hij op hand.

Heeft de speler na het leggen van de tegel geen tegel meer op hand, dan neemt hij, mits nog beschikbaar, een nieuwe tegel uit de voorraad.

Ook spelers van wie alle lijnen aan een eindstation zijn aangesloten leggen verder tegels aan.

Opmerking: De spoortegels zijn zo ontworpen, dat elke lijn aan het einde van het spel op een station aansluit. Hierbij kan het voorkomen, dat wegen worden gebouwd, die met geen enkel station zijn aangesloten. Deze wegen spelen zijn niet van belang voor het spel.

Plaatsingsregels

- Elke tegel moet op een **leeg** veld worden gelegd. Daarbij moet de tegel **aansluiten** (zijkant tegen zijkant) op een reeds gelegde tegel of aan een van de velden aan de rand van het spelbord.
- Alle spoortegels moeten in **dezelfde richting** liggen: d.w.z. de daken van de huizen wijzen allemaal in dezelfde richting als het dak van energiestation.
- Een tegel mag niet zo worden neergelegd, dat een Cable-Car-lijn van het ene naar het andere station over slechts één tegel voert. Uitzondering: De tegel kan op geen andere wijze worden neergelegd.
- Spoortegels mogen aan **elke** Cable-Car-lijn worden aangesloten.



Spoortegels moeten zijkant tegen zijkant op een vrij veld worden neergelegd.



De daken van de huizen wijzen allemaal dezelfde kant uit.



Een Cable-Car-lijn mag niet over slechts één tegel voeren.

Voorbeeld:

Geel ontvangt 3 punten, omdat zijn lijn tweemaal over dezelfde spoortegel voert.

Oranje ontvangt 2 punten.

Groen ontvangt 10 punten. De lijn is weliswaar slechts 5 tegels lang, maar eindigt in de energiecentrale.



Waarderingen en einde van het spel

Elke Cable-Car-lijn die aan een eindstation wordt aangesloten, wordt direct gewaardeerd.

Elke spoortegel, waarover de Cable-Car-lijn voert, levert de betreffende speler 1 overwinningpunt op. Voert de Cable Car-lijn **meerdere keren** over dezelfde tegel, dan levert dit ook **meerdere punten** op. Wordt de Cable-Car-lijn aangesloten op de energiecentrale in het midden van het speelveld, dan worden de punten voor deze lijn **verdubbeld**.

De punten worden met een telsteen op het puntenspoor aan de rand van het spelbord bijgehouden. De wagon wordt vervolgens 90° gedraaid om aan te geven dat deze Cable-Car lijn is gewaardeerd.

Opmerking: Bij de waardering van een lijn, die in de energiecentrale in het midden van het speelveld eindigt, tellen de op het bord afgedrukte wegen niet mee. Enkel neergelegde spoortegels tellen mee.

Het spel is afgelopen, zodra alle Cable-Car-lijnen zijn gewaardeerd en alle spoortegels zijn neergelegd. De speler met de meeste overwinningpunten wint het spel.

Varianten

- Voor meer mogelijkheden voor het plaatsen van de spoortegels kan men de regel m.b.t. richting van de daken van de huizen negeren.
- Om de keuze bij het leggen van spoortegels te vergroten, kan men besluiten om met 2 of 3 tegels (i.p.v. 1 tegel) op hand te spelen. Een grote keuze kan de speelduur verlengen.

Contenu de la boîte :

- 1 plateau de jeu • 60 cartes de rails • 69 wagons • 8 pions de décompte • 32 actions • 1 tableau d'actions • 1 règle du jeu Cable Car • 1 règle du jeu extension

Un jeu de Dirk Henn pour 2 à 6 personnes à partir de 8 ans

SAN FRANCISCO CABLE CAR

But du jeu: en ce début de 20e siècle, une activité fébrile règne dans les rues de San Francisco. Les Cable Cars sillonnent la ville. Chaque joueur joue le rôle d'une compagnie de Cable Car et étend au fil du jeu ses lignes de Cable Car. Pour chaque ligne ralliant une gare d'arrivée, il reçoit des points de victoire. Qui parviendra, à la fin du jeu, à obtenir le plus de succès avec sa ligne de Cable Car ?

Mise en place et préparation

• Plateau de jeu – représentant :

- 60 cases carrées sur lesquelles les cartes de rails sont posées
- 32 stations de Cable Car numérotées autour du plateau
- 1 « Powerstation » au milieu
- 1 piste de score sur le bord du plateau de jeu

Le plateau de jeu est placé au milieu de la table.

• 61 wagons – Dans les 6 couleurs de jeu jaune, bleu, orange, vert, mauve et noir.



Chaque joueur reçoit les wagons d'une couleur et les répartit selon le tableau (voir en bas et à droite) sur le plateau de jeu. Les nombres indiquent sur quelles cases les joueurs doivent poser leurs wagons, ceux-ci étant toujours posés sur le rail droit (donc le butoir) des cases de station, où ils restent pendant tout le jeu. Le rail gauche (la gare) n'est affecté à aucun joueur. Les wagons en trop sont remis dans la boîte.

... 2 joueurs (chacun 16 wagons)

Jaune	Bleu
toutes les stations impaires 1, 3, 5, ..., 31	toutes les stations paires 2, 4, 6, ..., 32

... 3 joueurs (chacun 10 wagons)

Jaune	Bleu	Orange
1	20	2
4	23	7
6	25	9
11	28	12
15	31	14
		19
		32

• 6 pions de décompte – Un pion de chacune des 6 couleurs de jeu pour marquer les points de victoire.

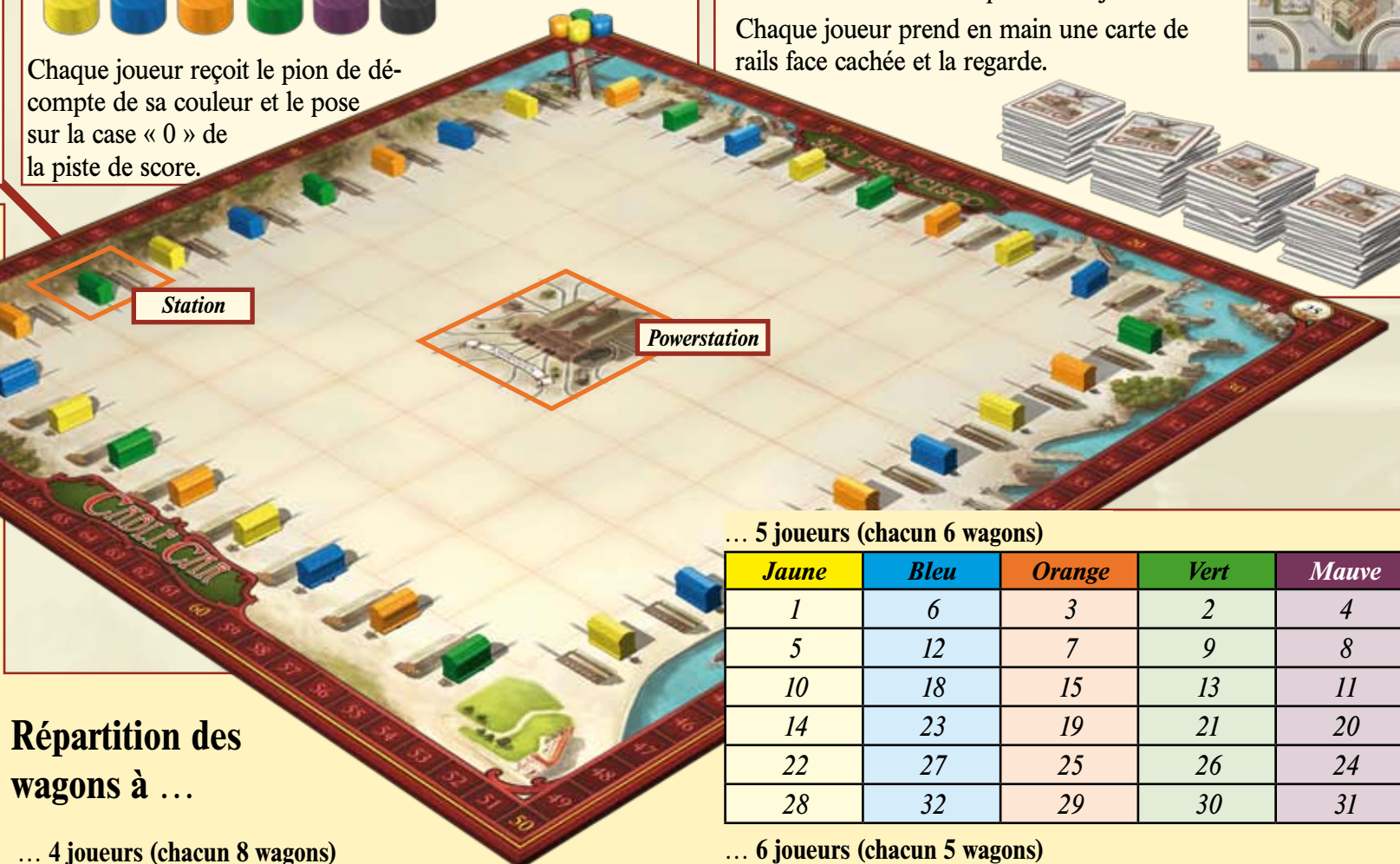


Chaque joueur reçoit le pion de décompte de sa couleur et le pose sur la case « 0 » de la piste de score.

• 60 cartes de rails

Les cartes de rails sont mélangées et posées faces cachées à côté du plateau de jeu.

Chaque joueur prend en main une carte de rails face cachée et la regarde.



Répartition des wagons à ...

... 4 joueurs (chacun 8 wagons)

Jaune	Bleu	Orange	Vert
4	23	3	24
7	27	8	28
11	32	12	31
16		15	
20		19	
			17

... 5 joueurs (chacun 6 wagons)

Jaune	Bleu	Orange	Vert	Mauve
1	6	3	2	4
5	12	7	9	8
10	18	15	13	11
14	23	19	21	20
22	27	25	26	24
28	32	29	30	31

... 6 joueurs (chacun 5 wagons)

Jaune	Bleu	Orange	Vert	Mauve	Noir
1	2	4	6	3	7
5	11	8	15	9	12
10	18	14	20	13	22
19	25	21	24	23	28
27	29	26	31	30	32

Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune commence, suivi des autres dans le sens des aiguilles d'une montre. Il exécute le coup suivant :

■ Poser les cartes de rails

Le joueur dont c'est le tour pose la carte de rails qu'il tient en main sur le plateau de jeu. S'il ne souhaite pas poser cette carte, il a le droit, tant qu'il y en a encore, de tirer une nouvelle carte de la pioche face cachée. Mais il **doit** cependant alors poser celle-ci. Il garde l'autre carte en main.

Une fois la carte posée, le joueur prend en main une nouvelle carte de rails de la pioche, s'il n'en possède plus d'autre et qu'il reste encore des cartes.

Les joueurs dont toutes les lignes ont déjà rallié une station d'arrivée continuent eux aussi à poser des cartes.

Remarque : les cartes de rails ont été ainsi conçues qu'à la fin du jeu, chaque ligne rallie une station quelconque. Il peut se produire à cette occasion que des boucles qui ne sont raccordées à aucune station soient construites. Ces boucles n'ont aucune importance pour le jeu.

Règles de pose des cartes

- Chaque carte doit être posée sur une case **libre**. La carte **doit** à cette occasion **toucher** au moins une carte de rails déjà posée sur le plateau de jeu (arête contre arête) ou être placée sur l'une des cases en bord de plateau.
- Les cartes de rails doivent être toutes **orientées dans la même direction**, c.-à-d. que tous les toits des maisons doivent montrer dans le même sens que la Powerstation.
- On n'a **pas** le droit de poser une carte de telle manière qu'une ligne de Cable Car mène d'une station à une autre par 1 seule carte. Seule exception : la carte ne peut plus être placée autrement.
- Les cartes de rails peuvent être posées contre **toutes les lignes**.



Exemple : le joueur jaune obtient 3 points, car sa ligne passe deux fois par une carte.

Le joueur orange obtient 2 points.

Le joueur vert obtient 10 points. La ligne ne compte certes que 5 cartes, mais se termine au centre.



Les cartes de rails doivent être posées arête contre arête sur une case libre.



Tous les toits des maisons doivent montrer dans le même sens.



Une ligne de Cable Car ne peut pas passer par une seule carte et s'arrêter là.

Décompte et fin du jeu

Chaque ligne de Cable Car est immédiatement décomptée dès qu'elle rallie une station d'arrivée.

Chaque carte de rails par laquelle passe la ligne rapporte 1 point de victoire au joueur correspondant. Si la ligne passe **plusieurs fois** sur la même carte, les points sont également **multipliés** en conséquence. Si la ligne se termine à la « Powerstation » au centre, les points pour cette ligne **comptent double**.

Les points sont reportés avec le pion de décompte sur la piste de score au bord du plateau.

Le wagon est tourné à 90°, indiquant que cette ligne a été décomptée.

Remarque : si une ligne se termine à la Powerstation au centre, les rails imprimés vers la Powerstation ne comptent pas. Seules les cartes de rails posées sont intégrées au décompte.

Le jeu est terminé lorsque toutes les lignes ont été décomptées et que toutes les cartes ont été posées. Le vainqueur est celui qui a pu remporter le plus de points de victoire.

Variantes

- Si l'on souhaite avoir plus de possibilités de poser les cartes de rails, on peut renoncer à orienter les cartes selon les toits des maisons.
- On peut également convenir de tenir 2 ou 3 cartes en main au lieu de 1. Le choix est ainsi plus grand et le jeu peut durer plus longtemps.

Doel van het spel: Als aandeelhouder bouwen de spelers tijdens het spel aan het netwerk van de afzonderlijke Cable-Car-maatschappijen en verzamelen aandelen. Elke voltooide Cable-Car-lijn levert de betreffende maatschappij winstpunten op. Wie heeft de meeste aandelen in de meest winstgevende maatschappijen en wint het spel?

SAN FRANCISCO CABLE CAR DE MAATSCHAPPIJEN

(Kennis van het basisspel is aanbevolen).

Een spel van Dirk Henn voor 2-6 spelers vanaf 8 jaar

Spelopbouw en voorbereiding

In deze variant bezitten de spelers geen eigen Cable-Car-maatschappij. In plaats daarvan bezitten de spelers aandelen van enkele van de 8 verschillende Cable-Car-maatschappijen. Alle 8 maatschappijen doen steeds mee ongeacht het aantal spelers. De opbouw en voorbereiding van het spel zijn hetzelfde als in het "Cable Car" basisspel met de volgende aanpassingen:

- **32 wagons** - De 4 wagons van elke kleur (elke Cable Car-maatschappij heeft een andere kleur) worden, zoals in het overzicht hieronder is aangegeven, geplaatst op de betreffende stationsvelden op het spelbord. De cijfers geven aan op welke velden de wagons komen te staan.

geel	blauw	oranje	groen	lila	zwart	rood	bruin
1	2	3	4	5	6	7	8
11	9	12	10	15	13	16	14
18	20	17	19	22	24	21	23
28	27	26	25	32	31	30	29

- **8 telstenen** - Alle 8 telstenen komen op veld "0" van het telspoor te staan ongeacht het aantal spelers.



- **32 aandelen** - Er zijn voor elke Cable Car-maatschappij vier aandelen beschikbaar: een 10%-, 20%-, 30%- en 40%-aandeel.

- **1 aandelenbordje**

Sorteer de aandelen naar percentage. Schud de afzonderlijke stapels en leg deze gedekt op de betreffende velden van het aandelenbordje. Iedere speler ontvangt van elke stapel gedekt één kaart. De bovenste kaart van elke stapel wordt gedraaid en komt open naast de betreffende stapel te liggen.



Spelverloop

De speler die aan de beurt is kan in deze variant kiezen tussen twee actiemogelijkheden:

- **spoorregel aanleggen** (zie regels basisspel)
- **aandelen ruilen**

Buiten deze aanpassing zijn de regels hetzelfde als in het "Cable Car" basisspel.

Actie: aandelen ruilen

De speler, die aan de beurt is, legt één van zijn aandelen gedekt onderop de stapel met hetzelfde percentage. Vervolgens neemt hij of de openliggende of de bovenste gedekte kaart van deze stapel. Neemt hij het openliggende aandeel, dan wordt direct een nieuw aandeel gedraaid.



Voorbeeld: Suzanne wil graag het gele 20%-aandeel hebben. Zij legt haar eigen 20%-aandeel onder de 20%-stapel en neemt het openliggende gele 20%-aandeel.

Let op:

Aandelen mogen worden geruild, totdat één van de telstenen van een van de Cable-Car-maatschappijen op of voorbij het 25-puntenveld op het telspoor komt.

Waardering van de Cable-Car-lijnen

De waardering van Cable-Car-lijnen is gelijk aan de regels in het basisspel. De punten zijn nu winstpunten voor de Cable-Car-maatschappijen en geen overwinningpunten voor de spelers.



Eindwaardering en einde van het spel

Zodra alle Cable Car-lijnen zijn gewaardeerd en alle spoorregels zijn neergelegd eindigt het spel en volgt de eindwaardering.

Bepaal eerst de waarde van elke Cable-Car-maatschappij:

Maatschappij(en) met de meeste winstpuntenelk waarde 8, met daarna de meeste winstpuntenelk waarde 7, etc. met de minste winstpunten.....elk waarde 1

Geef de waarde aan op het telspoor met een wagon van de maatschappij.



Voorbeeld van bepalen van de waarde van de maatschappijen: Geel staat vooraan en krijgt waarde 8. Oranje staat op de tweede plaats en krijgt waarde 7. Blauw en Groen zijn beiden derde; zij krijgen beiden waarde 6. Rood staat op de vierde plaats en krijgt waarde 5.

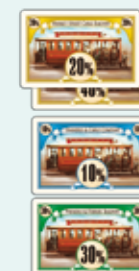
Daarna berekenen de spelers hun overwinningpunten:

40%-aandeel = 4x waarde van de betreffende mij.; 30%-aandeel = 3x waarde; 20%-aandeel = 2x waarde; 10%-aandeel = 1x waarde

De speler met het hoogste totale percentage aandelen van een maatschappij ontvangt een bonus. Deze bonus is gelijk aan het aantal winstpunten van de maatschappij gedeeld door 10 (afgerond naar beneden). In geval van een gelijke stand ontvangen alle betreffende spelers de bonus. De speler tellen hun punten op. De speler met de meeste punten wint het spel.

Voorbeeld van berekenen van de punten van de spelers: Pim heeft het gele 40%- en 20%-aandeel, het blauwe 10%-aandeel en het groene 30%-aandeel. Hij verdient daarmee: 4x waarde 8 + 2x waarde 8 = 48 punten van de waarde van de gele mij.; 1x 5 = 5 punten van de blauwe mij.; 3x 4 = 12 punten van de groene mij. = 65 punten van alle maatschappijen.

Omdat Pim een belang heeft van 60% in de gele mij., heeft hij de meerderheid in gele aandelen. Hij ontvangt 38:10 = 3,8; afgerond naar beneden = 3 bonuspunten. Zijn puntentotaal aan het einde van het spel is dus 65 + 3 = 68 punten.



But du jeu : en tant qu'actionnaires, les joueurs étendent au fil du jeu les réseaux des différentes compagnies de Cable Car et achètent des parts d'actions. Pour chaque ligne achevée, la compagnie correspondante obtient des points de succès. Qui acquerra des participations dans les compagnies les plus lucratives et remportera la partie ?

SAN FRANCISCO CABLE CAR LES COMPAGNIES

Un jeu de Dirk Henn pour 2 à 6 personnes à partir de 8 ans

Mise en place et préparation

Avec cette variante, les lignes de Cable Car n'appartiennent pas aux joueurs. Au lieu de cela, chaque joueur possède des actions de certaines des 8 différentes compagnies de Cable Car. Quel que soit le nombre de joueurs, on joue toujours avec toutes les compagnies.

La mise en place est la même que pour le jeu de base « Cable Car », à quelques différences près :

- **32 wagons** - 4 wagons de chaque couleur (une couleur correspond à une compagnie de Cable Car) sont placés sur les cases de station correspondantes du plateau de jeu selon le tableau suivant. Les nombres indiquent sur quelles cases les wagons doivent être posés.

Jaune	Bleu	Orange	Vert	Mauve	Noir	Rouge	Brun
1	2	3	4	5	6	7	8
11	9	12	10	15	13	16	14
18	20	17	19	22	24	21	23
28	27	26	25	32	31	30	29

- **8 pions de décompte** - Quel que soit le nombre de joueurs, 8 pions de décompte sont posés sur la case « 0 » de la piste de score.



- **32 actions** - Pour chacune des 8 compagnies de Cable Car, il existe une action de 10%, 20%, 30% et 40%.

- **1 tableau d'actions**

Les actions sont classées selon leurs pourcentages. Les piles sont mélangées séparément et réparties faces cachées sur les cases correspondantes du tableau d'actions. Chaque joueur tire une carte face cachée de chaque pile d'actions. La carte du dessus de chaque pile est retournée et posée face découverte à côté de la pile respective.



(Connaissances du jeu de base supposées).

Déroulement du jeu

Le joueur dont c'est le tour peut choisir entre deux options :

- **Poser les cartes de rails** (voir règles du jeu de base « Cable Car »).
- **Échanger une action**

Pour le reste, les règles du jeu de base s'appliquent.

Option : échanger une action

Le joueur dont c'est le tour pose l'une de ses propres actions face cachée sous la pile avec le même pourcentage. Il prend alors soit la carte posée face découverte soit la carte face cachée du dessus de la même pile. S'il décide de prendre l'action posée face découverte, il en retourne une autre.



Exemple : Susi aimerait posséder l'action 20% jaune. Elle pose sa propre action 20% sous la pile des 20% et prend à la place l'action 20% jaune posée face découverte.

Attention :

les actions ne peuvent être échangées que jusqu'à ce que le premier pion de décompte d'une ligne de Cable Car ait atteint ou dépassé la case des 25 points sur le bord du plateau de jeu.

Décompte des lignes de Cable Car

Le décompte se fait comme dans le jeu de base. Les points sont maintenant des points de succès des lignes de Cable Car et non pas des points de victoire des joueurs.



© Copyright 2009 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany

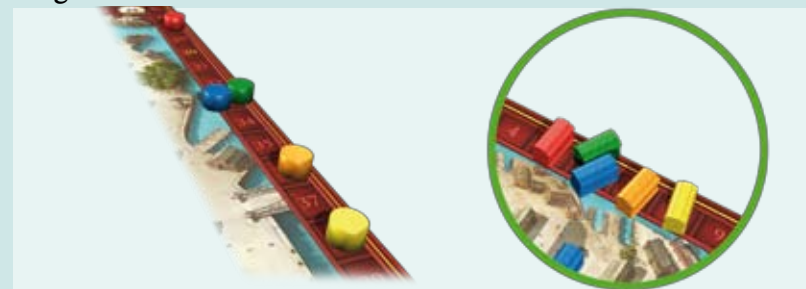
Décompte final et fin du jeu

Le jeu est terminé lorsque toutes les cartes ont été posées et que toutes les lignes ont été décomptées. On procède alors au décompte final.

On calcule tout d'abord la valeur de chaque compagnie de Cable Car:

Compagnie/s avec le plus de points de succès ..chacune valeur 8, avec le 2^{ème} majorité de points de succès.....chacune valeur 7, etc., avec le moins de points de succès.....chacune valeur 1

Les valeurs sont indiquées sur l'échelle des points à l'aide d'un wagon de Cable Car.



Exemple de calcul de la valeur des compagnies : jaune est en tête et obtient la valeur 8. Orange est en 2^{ème} position et obtient la valeur 7. Bleu et vert sont en 3^{ème} position et reçoivent tous deux la valeur 6. Rouge est quatrième et obtient la valeur 5.

Chaque joueur calcule maintenant ses points de victoire :

Action 40% = 4x la valeur de la compagnie respective; action 30% = 3x la valeur; action 20 % = 2x la valeur; action 10% = 1x la valeur

Le joueur possédant le pourcentage d'actions le plus élevé d'une compagnie obtient des points de bonus. Pour cela, les points de succès de la compagnie sont divisés par 10 et, au besoin, arrondis. En cas d'égalité, tous les joueurs concernés obtiennent la valeur totale. Chaque joueur additionne maintenant ses points. Celui ayant le plus de points de victoire est déclaré vainqueur.

Exemple de calcul des points de victoire des joueurs : Nina possède les actions 40% et 20% jaunes, l'action 10% bleue et l'action 30% verte. Elle obtient donc : 4x valeur 8 + 2x valeur 8 = 48 points avec la valeur de la compagnie jaune ; 1x 5 = 5 points de la compagnie bleue ; 3x 4 = 12 points de la compagnie verte = au total 65 points des compagnies.

Comme Nina détient 60% de la compagnie jaune, elle possède la majorité des actions jaunes et obtient en plus : 38:10 = 3,8; arrondi = 3 points de bonus. Elle obtient donc à la fin du jeu 65 + 3 = 68 points.

