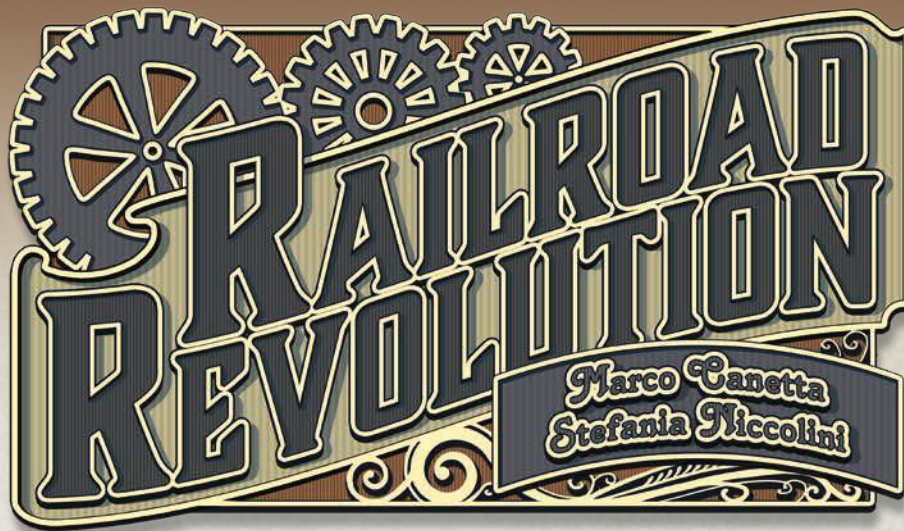




Présentation du Jeu

Amérique, XIXème siècle. En adoptant le Pacific Railroad Act au Congrès, le gouvernement des Etats-Unis a ouvert l'intérieur du continent aux compagnies de chemin fer. La course se faisait sur la traversée des Grandes Plaines et de la Ligne Continentale, créant ainsi des Etats-Unis d'Amérique véritablement unifiés. Les campements de l'Ouest, encouragés par les Homesteads Acts, offraient d'autres incitations pour étendre le réseau de rails à travers toutes les régions du pays.

Avec des voyages plus véloces, vint une nécessité de communication encore plus rapide et les compagnies du Télégraphe prirent rapidement avantage des dispositions prises par les Acts, leur permettant de connecter leurs lignes à celles du Télégraphe des compagnies de chemin de fer en même temps qu'elles étaient construites.

La croissance rapide des compagnies du Télégraphe rendit leurs parts très attractives auprès des entrepreneurs qui affluèrent aux terminus des nouvelles villes connectées pour obtenir une partie des actions.

Vous êtes à la tête d'une petite compagnie de chemin de fer sur la Côte Est, concourant contre des compagnies rivales pour étendre votre réseau de rails vers l'Ouest et développer votre entreprise. Vous devrez construire des gares dans les villes que vous tâcherez de relier et contribuerez au développement du premier télégraphe transcontinental.

Vous devrez également gérer votre force de travail avec soin, en utilisant les Ouvriers les mieux qualifiés au moment le plus opportun.

La Révolution du Rail a débuté!

Matériel

Avant le début de la première partie, veuillez à détacher toutes les tuiles de leur support.

- 1) 1 Plateau de Jeu
- 2) 4 Plateaux Joueur
- 3) 64 Ouvriers
(16 Blanc, 12 Violet, 12 Orange, 12 Gris, 12 Turquoise)
- 4) 52 Bâtiments
(13 dans chacune des 4 couleurs Joueur : Noir, Bleu, Rouge, Jaune)
- 5) 68 Rails (17 dans chacune des 4 couleurs Joueur)
- 6) 12 Marqueurs Performance (3 dans chacune des 4 couleurs Joueur)

- 7) 48 Parts du Télégraphe



- 8) 6 tuiles Télégraphe



- 9) 13 tuiles Ville



- 10) 24 tuiles Train



- 11) 38 tuiles Étape



- 12) 9 tuiles Marché



- 13) 4 tuiles Mise en place (recto-verso)



- 14) 1 tuile Premier Joueur



- 15) 52 Billets (10 de 50\$, 26 de 100\$, 12 de 500\$, 4 de 1000\$)



Pour une vidéo explicative de la façon de jouer au jeu, ainsi que pour avoir les dernières FAQ et mises à jour, scannez ce QR code ou visitez notre site web www.whatsyourgame.eu/games/railroadrevolution

PRÉPARATION INITIALE

Les règles sont expliquées pour une partie à 4 joueurs. Toutes les exceptions de règle pour une partie à 2 ou 3 joueurs apparaîtront dans des cadres Bleus. Si la partie se joue à moins de 4 joueurs, remettez dans la boîte le matériel inutilisé.

1. PLATEAU DE JEU

Placez le Plateau de Jeu au centre de la table. Le Plateau de Jeu est divisé en plusieurs zones (voir image à droite).

2. PLATEAUX JOUEURS, BÂTIMENTS ET RAILS

Chaque Joueur choisit une couleur (**Jaune**, **Rouge**, **Noir** ou **Bleu**), prend le Plateau Joueur de la couleur choisie et le place devant lui.

Chaque Joueur prend ensuite **12 Bâtiments** et **15 Rails** à sa couleur et les place dans la partie supérieure de son Plateau Joueur sur les emplacements correspondants.



Placez 1 des 2 Rails restants de chaque joueur sur la case Rail initial (sur la droite du Plateau de Jeu, entre les Villes de Washington et Charlotte).

Placez le Bâtiment et le Rail restants de chaque joueur à côté du Plateau de Jeu (ils seront nécessaires pour les tuiles Mise en place, voir étape de Mise en Place 12).



3. ARGENT

Chaque joueur reçoit **600\$**.



Placez l'argent restant à côté du Plateau de Jeu en tant que réserve commune.

4. OUVRIERS

Chaque joueur prend 4 Ouvriers **Blancs** et les place à côté de son Plateau Joueur pour former son stock personnel.



Dans les parties à moins de 4 joueurs, remettez dans la boîte les Ouvriers **Blancs** restants.

Tous les autres Ouvriers sont placés à côté du Plateau de Jeu en tant que réserve commune.



5. PARTS DU TÉLÉGRAPHE

Chaque tuile représente une Part dans la Compagnie du Télégraphe.



Chaque joueur reçoit **3 Parts du Télégraphe** et les place à côté de son Plateau Joueur.

Les Parts restantes sont placées à côté du Plateau de Jeu en tant que réserve commune.

NOTE: à tout moment du jeu, vous pouvez vendre une ou plusieurs de vos Parts et gagner 150\$ pour chacune, en défaussant les Parts dans la réserve commune.

6. TRAINS

Chaque Joueur prend un **Train "Promouvoir 2 Ouvriers"** (voir image) et le place face visible à côté de son Plateau Joueur.



Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, remettez dans la boîte les Trains "Promouvoir 2 Ouvriers" restants.

Triez les autres Trains en fonction des icônes sur le recto et formez 4 piles faces visibles. Placez les piles à côté du Plateau de Jeu.



3 Joueurs : Chaque pile ne doit contenir que 4 Trains.
2 Joueurs : Chaque pile ne doit contenir que 3 Trains.

Remettez dans la boîte les Trains restants.

7. ÉTAPES

Triez les tuiles Étape en piles en fonction des lettres et numéros au verso. Mélangez chaque pile séparément et formez 5 piles faces cachées et placez-les à côté du Plateau de Jeu.



Chaque joueur prend **une tuile Étape A1 et une tuile Étape A2** et les place faces visibles à côté de son Plateau Joueur.

Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, remettez les tuiles Étapes A1 et A2 restantes dans la boîte de jeu.



8. PISTES PERFORMANCE

Placez un Marqueur Performance de chaque Joueur dans la case du bas de chacune des Pistes Performance (sur le bord droit du Plateau de Jeu).



9. TUILES MARCHÉ

Mélangez les tuiles Marché, formez une pile face cachée et placez-la sur la case en bas à droite du Plateau de Jeu. Retournez face visible la première tuile du dessus de la pile.



10. VILLES

Séparez les 13 tuiles Ville en quatre piles en fonction des numéros au verso. Puis, sur chaque case Ville du Plateau de jeu, placez au hasard, face visible, une tuile Ville du numéro correspondant (ex: une tuile Ville "2" sur une case "2", etc).



3 joueurs : Placez un Bâtiment de la couleur inutilisée sur la case "Première Gare" de San Francisco, Bismarck et Houston.

2 joueurs : Placez un Bâtiment d'une couleur inutilisée sur la case "Première Gare" de San Diego, Salt Lake City, Duluth et Little Rock.

11. TÉLÉGRAPHE

La partie basse du Plateau de Jeu montre la ligne du Télégraphe, divisée en 8 sections.

Mélangez les tuiles Télégraphe et placez-en une au hasard, face visible, sur chaque section Télégraphe non illustrée par une icône Marché.



← **Icône Marché**



3 joueurs: Placez un Bâtiment de la couleur inutilisée sur la case "Premier Bureau" des 2ème et 5ème sections (en partant de la gauche)

2 joueurs: Placez un Bâtiment d'une couleur inutilisée sur la case "Premier Bureau" des 1ère, 4ème et 7ème sections (en partant de la gauche).

12. TUILES MISE EN PLACE

Parmi les 4 tuiles Mise en place, piochez-en un nombre égal au nombre de joueurs de la partie. Placez-les à côté du Plateau de Jeu, chacune avec une face visible choisie au hasard.

Remettez dans la boîte les tuiles restantes.

Prenez 4 Ouvriers de la réserve commune (un de chaque couleur) et placez-en un au hasard à côté de chacune des tuiles Mise en place.

Dans une partie à moins de 4 joueurs, remettez dans la réserve commune les Ouvriers non placés.



Déterminez au hasard un Premier Joueur et donnez-lui la tuile Premier Joueur. Puis, en commençant par le joueur à la droite du Premier Joueur et en continuant dans le sens anti-horaire, chaque joueur choisit 1 tuile Mise en place, en prenant le bonus indiqué sur la face visible (voir page 14) et l'Ouvrier associé.

L'Ouvrier rejoint le stock personnel du joueur. Si la tuile permet au joueur de placer un Rail ou un Bâtiment, il doit être pris parmi ceux placés à côté du Plateau de jeu. Après la mise en place, remettez toutes les tuiles Mise en Place ainsi que tous les Bâtiments et Rails restants à côté du Plateau de Jeu dans la boîte.

13. RÉSERVE COMMUNE

Les Billets et les Parts dans la réserve commune ne sont pas limités. Dans le cas peu probable où le stock d'un de ces éléments serait épuisé, utilisez un autre moyen pour en garder la trace.

Les Ouvriers sont en quantité limitée. Dans le cas où il n'y aurait plus d'Ouvrier d'une certaine couleur dans la réserve commune, lorsque vous êtes censé en gagner un, prenez un Ouvrier de la couleur de votre choix à la place.

Lorsque les règles indiquent qu'un joueur doit payer (icône argent avec un signe moins), cela signifie toujours qu'il doit payer avec de l'argent, en prenant des Billets de son stock personnel et en les remplaçant dans la réserve commune. Lorsque vous défaussez des Parts ou des Ouvriers, vous les prenez de votre stock personnel ou de votre Plateau Joueur et les replacez dans la réserve commune. Lorsque vous gagnez de l'argent (icône argent avec un signe plus), des Parts ou des Ouvriers, ils sont pris de la réserve commune et placés dans votre stock personnel.

STOCK DU JOUEUR

Chaque joueur a maintenant dans son stock personnel:

- ▶ 600\$
- ▶ 3 Parts du Télégraphe
- ▶ 5 Ouvriers
- ▶ 1 Train "Promouvoir 2 Ouvriers"
- ▶ 2 tuiles Étape (1xA1, 1xA2)
- ▶ Ainsi que des Parts ou de l'Argent en plus en fonction de la tuile Mise en Place choisie

DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule dans le sens horaire, en commençant par le Premier Joueur, chaque joueur effectuant un tour.

À votre tour, vous devez:

1. Prendre 1 Ouvrier de votre stock personnel (à côté de votre Plateau Joueur),
2. Le placer sur 1 des 4 cases Actions de votre Plateau Joueur et
3. Réaliser l'action indiquée.

Les quatre actions principales disponibles sont indiquées sur votre Plateau Joueur:

STATION (GARE): construire une Gare dans une Ville à laquelle vous êtes connecté.

RAILROAD (VOIE FERRÉE): étendre votre réseau de Rails.

TELEGRAPH (TÉLÉGRAPHE): construire un Bureau du Télégraphe.

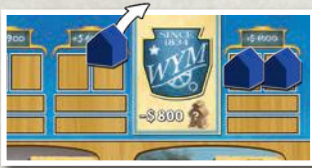
TRADE (COMMERCE): vendre un avoir de votre compagnie pour soulever des fonds.



Il n'y a pas de limite au nombre d'Ouvriers (de n'importe quelle combinaison) pouvant être placés sur la même case Actions.

Au début de votre tour, si vous n'avez plus d'Ouvrier dans votre stock personnel (car tous vos Ouvriers sont sur votre Plateau Joueur), enlevez tous les Ouvriers de votre Plateau Joueur et remplacez-les dans votre stock personnel.

NOTE: cela ne compte pas comme une action, vous devez donc ensuite procéder comme d'habitude, prendre un Ouvrier de votre stock, le placer sur votre Plateau Joueur et réaliser l'action choisie.



Pendant la partie, toutes les pièces sur votre Plateau Joueur sont disponibles. Toutefois, lorsqu'un joueur a complètement vidé toutes les sections de son Plateau Joueur à la gauche du logo de sa Compagnie (ne laissant aucun Bâtiment ni aucun Rail), le jeu touche à sa fin et la valeur des compagnies est convertie en Points de Victoire (PV) (voir page 13).

La valeur d'une compagnie augmente en atteignant des Étapes (voir page 11), en réalisant des progrès sur les pistes de Performance (voir page 12), en ayant des Trains actifs (voir page 10) et en contribuant aux infrastructures du réseau du Télégraphe (voir page 13). Le joueur ayant le plus de PV remporte la partie.

ACTIONS ET OUVRIERS

La partie supérieure de la case Actions montre l'**action principale**, qui doit être réalisée complètement.

La partie inférieure de la case Actions montre un effet additionnel disponible en fonction du type d'Ouvrier qui a été placé.

Chaque Ouvrier réalise toujours l'action principale, en y ajoutant des effets additionnels en fonction de son type (couleur). L'effet additionnel est toujours optionnel (c-à-d que vous pouvez toujours choisir de ne réaliser que l'action principale, peu importe le type d'Ouvrier utilisé).

Les différents types d'Ouvriers sont :

Blanc (Non spécialisé) : vous permet de Promouvoir un Ouvrier (promouvoir vos Ouvriers est nécessaire pour atteindre les Étapes de votre compagnie, voir page 11).

Violet (Chef d'équipe) : donne des bonus additionnels (souvent liés au gain de PV).

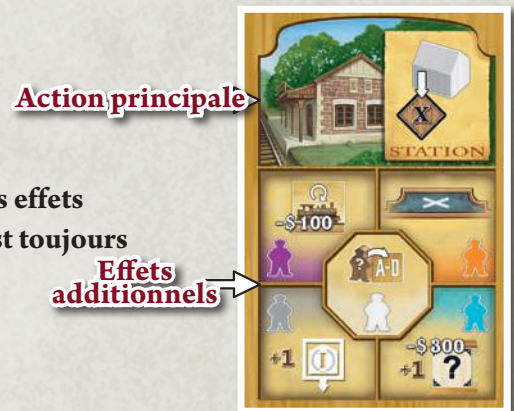
Orange (Comptable) : rend les actions moins chères ou vous donne de l'argent.

Gris (Négociateur) : donne des bonus additionnels (accorde généralement des avantages de jeu).

Turquoise (Ingénieur) : améliore l'action principale.

NOTE: la capacité des Ouvriers non spécialisés (**Blanc**) est toujours la même pour toutes les actions : vous pouvez promouvoir un de vos Ouvriers. La capacité des Ouvriers spécialisés (**Violet**, **Orange**, **Gris**, **Turquoise**) varie en fonction de l'action réalisée (voir page 16).

IMPORTANT: vous pouvez utiliser n'importe quel Ouvrier spécialisé comme s'il s'agissait d'un Ouvrier non spécialisé. Ainsi, lorsque vous placez un Ouvrier spécialisé sur votre Plateau Joueur, vous pouvez l'utiliser pour sa capacité spéciale **OU** vous pouvez l'utiliser comme un Ouvrier non spécialisé et réaliser une promotion.



RÈGLES GÉNÉRALES

- ◇ **RÉSOLUTION DES EFFETS :** Vous pouvez résoudre les effets d'une action (incluant tout effet additionnel de la partie inférieure de la case Actions) dans n'importe quel ordre, notamment payer le coût pour réaliser l'action principale elle-même. Par exemple, si vous voulez réaliser une action mais que vous n'avez pas assez d'argent pour le faire et qu'un effet de l'action vous permet d'obtenir de l'argent, vous pouvez résoudre cet effet en premier, gagner l'argent puis payer le coût de l'action.
- ◇ **NOMBRE MINIMUM D'OUVRIERS DISPONIBLES :** Vous ne pouvez jamais avoir moins de 4 Ouvriers disponibles (Plateau Joueur et stock personnel) à la fin de votre tour; donc vous ne pouvez réaliser aucune action ou prendre n'importe quel bonus ou récompense si cela a pour conséquence d'avoir moins de 4 Ouvriers disponibles à la fin de votre tour.
- ◇ **VENDRE DES PARTS DU TÉLÉGRAPHE :** À tout moment du jeu, vous pouvez vendre une ou plusieurs de vos Parts du Télégraphe et gagner 150\$ pour chacune d'elles, en remettant les Parts dans la réserve commune.

NOTE: l'inverse n'est pas vrai ; vous ne pouvez pas simplement acheter des Parts de la réserve commune.
- ◇ **EMBAUCHE SUPPLÉMENTAIRE :** À tout moment du jeu, vous pouvez engager 1 Ouvrier de la couleur de votre choix en payant 800\$. **NOTE:** il existe des moyens moins coûteux d'obtenir des Ouvriers, mais parfois il arrive que vous ayez besoin d'un Ouvrier spécifique à un moment donné et c'est là une façon de l'obtenir.
- ◇ **TRAINS:** si vous prenez une tuile Train (c-à-d à chaque fois que vous prenez un bonus ou une récompense avec cette icône), prenez-en un à partir de n'importe quelle pile à côté du Plateau de Jeu et placez-la à côté de votre Plateau Joueur (avec la face montrant l'icône 8PV). Les piles de tuiles Train sont limitées.

Vous pouvez avoir plusieurs Trains du même type. Il n'y a pas de limite au nombre de Trains que vous pouvez posséder.



GARE (STATION)



ACTION PRINCIPALE : CONSTRUIRE UNE GARE DANS UNE VILLE À LAQUELLE VOUS ÊTES CONNECTÉ

Prenez le **Bâtiment le plus à gauche** de votre Plateau Joueur et placez-le sur une Ville disponible de votre choix (voir ci-dessous Règles de Placement).

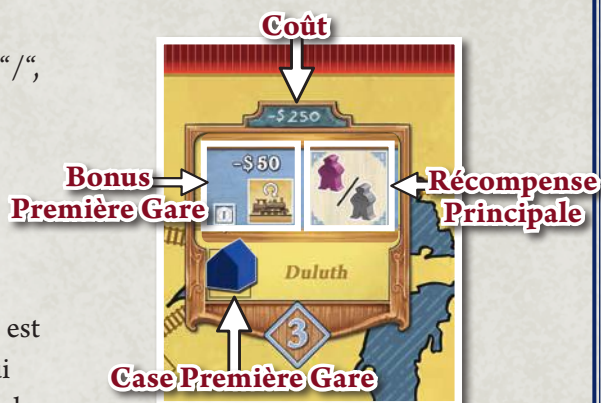
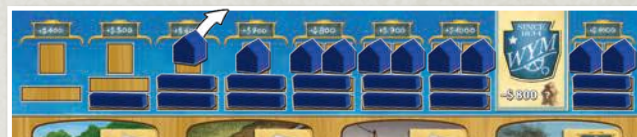
Vous **devez payer le coût** indiqué au-dessus de la Ville et vous **pouvez prendre la récompense principale**, indiquée sur le côté droit de la tuile Ville.

La récompense principale peut être d'avancer sur les pistes Performance ou de gagner un ou deux Ouvriers (s'il y a le symbole “/”, cela signifie que vous gagnez un des deux Ouvriers indiqués).

NOTE: pour les Villes de Washington et Charlotte, les tuiles Ville sont imprimées sur le Plateau de Jeu.

RÈGLES DE PLACEMENT :

- ▶ Une Ville disponible est une Ville à laquelle votre réseau de Rails est connecté (c-à-d que vous avez construit un Rail dans une case qui est directement connectée à cette Ville par une voie imprimée sur le plateau). Par exemple, au début de la partie, votre réseau de Rails est connecté à Washington et Charlotte.
- ▶ Si vous êtes le **premier joueur à placer une Gare dans une Ville**, placez le Bâtiment dans la case “**Première Gare**” en bas à gauche, puis **vous pouvez prendre le bonus** indiqué sur le côté gauche de la tuile Ville, en payant son coût, s'il y en a un (voir page 15).
- ▶ Si vous n'êtes pas le premier, placez le Bâtiment dans la zone à droite de la case “**Première Gare**”.
- ▶ Chaque Ville ne peut accueillir exactement qu'une Gare de chaque joueur.



EXEMPLE :

En tant que joueur **Bleu**, vous pouvez construire une Gare dans n'importe quelle Ville connectée à votre réseau de Rails : Washington, Charlotte, Miami ou Little Rock.

Vous ne pouvez pas construire à Houston ou à Chicago car votre réseau de Rails n'y est pas connecté.



VOIE FERRÉE (RAILROAD)



ACTION PRINCIPALE: ÉTENDRE VOTRE RÉSEAU DE RAILS

Prenez les **2 Rails les plus à gauche** de votre Plateau Joueur et placez chacun d'eux sur une case Rail disponible de votre choix (*voir ci-dessous Règles de Placement*).

Vous devez payer **400\$**, plus **100\$ supplémentaires pour chaque icône "Terrain Difficile"** (triangle) à côté des cases où vous construisez. La couleur des triangles sert à les identifier.



Si la case où vous construisez dispose de l'icône terrain "Plaines", il n'y a pas de coût supplémentaire.

RÈGLES DE PLACEMENT :

- ▶ Une case Rail disponible est une case connectée à votre réseau de Rails. Votre réseau de Rails inclut toute Ville que vos Rails atteignent, que vous ayez construit une Gare dans cette Ville ou non. Tous les joueurs débutent le jeu avec un réseau incluant Washington et Charlotte.
- ▶ Chaque case Rail du Plateau ne peut contenir exactement qu'un Rail de chaque joueur.
- ▶ Lorsque vous placez les Rails, ils ne doivent pas nécessairement être connectés entre eux, du moment qu'ils sont tous les deux placés dans des cases disponibles.

NOTE: vous devez placer exactement 2 Rails.

Si vous ne pouvez pas payer le coût de placement des deux Rails ou si vous n'avez plus de Rails sur votre Plateau Joueur, vous ne pouvez pas choisir cette action.

La seule exception à cette règle s'applique s'il ne vous reste que 1 Rail, dans ce cas vous pouvez réaliser l'action, en payant le coût complet (400\$ plus les coûts additionnels pour le terrain, s'il y en a) comme d'habitude.



MARCHÉ :

Certaines cases Rail sont marquées d'une icône Marché. Après avoir complété votre action dans son ensemble, si un Rail a été placé dans une case avec une icône Marché (peu importe que cela soit le premier Rail placé dans cette case), la tuile Marché en cours est résolue (*voir page 10*).

NOTE: même si vous placez des Rails dans plus d'une case Rail avec une icône Marché pendant une action, une seule tuile Marché est résolue.

EXEMPLE 1: Bleu construit deux Rails comme indiqué. Le coût total est de 600\$ (400\$, plus 200\$ pour les 2 icônes "Terrain Difficile" imprimées au-dessus de la case la plus à droite).



EXEMPLE 2: Bleu construit deux Rails comme indiqué. Le coût global est de 900\$ (400\$, plus 200\$ pour les 2 icônes "Terrain Difficile" imprimées au-dessus de la case à côté de Washington, plus 300\$ pour les 3 icônes "Terrain Difficile" imprimées au-dessus de la case à côté de Charlotte).



TÉLÉGRAPHE (TELEGRAPH)

Visant à étendre son réseau du Télégraphe, la Western Union fit don de ses parts aux compagnies de chemin de fer en échange de l'accès au système du Télégraphe du chemin de fer. La connexion au réseau de la Western Union signifiait, en contrepartie, que les compagnies de chemin de fer pouvaient offrir les services du Télégraphe aux communautés qui apparurent le long des lignes de chemin de fer. Ceci est représenté dans le jeu par le placement de Bâtiments (Bureau du Télégraphe) dans une section de la ligne du Télégraphe.



ACTION PRINCIPALE : CONSTRUIRE UN BUREAU DU TÉLÉGRAPHE

Prenez le **Bâtiment le plus à gauche** de votre Plateau Joueur et placez-le sur une **section disponible de la ligne du Télégraphe**, située sur la partie basse du Plateau de Jeu (voir ci-dessous les Règles de Placement).

Prenez immédiatement la récompense principale de cette section : gagnez le nombre de Parts du Télégraphe indiqué par le numéro marron dans la section Télégraphe où vous venez de construire.



RÈGLES DE PLACEMENT :

- Une section disponible est une section qui ne contient pas déjà un de vos Bâtiments. Chaque section ne peut contenir exactement qu'un seul Bureau de chaque joueur.
- Si vous êtes le **premier joueur à placer un Bureau** dans une section, placez le Bâtiment sur la case "Premier Bureau" à gauche et prenez le bonus Premier Bureau, **un nombre de Parts supplémentaires**, indiqué dans cette section par le numéro blanc à côté de l'icône "Premier Bureau".
- Si vous n'êtes pas le premier à placer un Bâtiment dans une section, placez-le dans la zone à droite de la case.

TUILE TÉLÉGRAPHE :

Que vous ayez construit ou non le Premier Bureau, s'il y a une tuile Télégraphe dans cette section, vous pouvez défausser un de vos Ouvriers (de votre Plateau Joueur ou de votre stock) pour prendre le bonus indiqué sur la tuile Télégraphe de cette section (voir page 14).

NOTE : Prendre le bonus n'enlève pas la tuile Télégraphe; elle reste pour toute la durée de la partie, permettant à quiconque plaçant un Bureau dans cette section de l'utiliser.

RAPPEL : Vous ne pouvez jamais avoir moins de 4 Ouvriers disponibles (Plateau Joueur et stock personnel) à la fin de votre tour.

EXEMPLE :

Bleu construit le Premier Bureau dans cette section, il gagne 4 Parts du Télégraphe (3 pour la récompense principale et 1 de plus pour le bonus Premier Bureau). Il choisit d'utiliser le bonus de la tuile Télégraphe, défausse un Ouvrier et gagne



EXEMPLE :

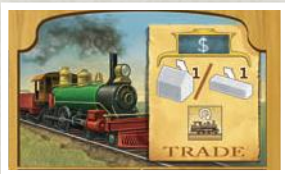
Rouge construit un Bureau dans cette section. Elle n'est pas la première à construire ici, elle ne gagne donc que la récompense principale de 3 Parts.

Elle choisit également d'utiliser le bonus de la tuile Télégraphe, défausse un Ouvrier et gagne 600\$.



MARCHÉ : Deux des sections Télégraphe comportent une icône Marché. Après avoir complété votre action dans son ensemble, si un Bureau a été placé dans une case avec une icône Marché (peu importe qu'il s'agisse ou non du premier Bureau placé dans cette case), la tuile Marché en cours est résolue (voir page 10).

COMMERCE (TRADE)



ACTION PRINCIPALE : VENDEZ DES AVOIRS DE VOTRE COMPAGNIE POUR SOULEVER DES FONDS

Sur la partie supérieure de votre Plateau Joueur, des Bâtiments et des Rails sont entreposés dans 8 sections différentes. Au-dessus de chaque section est imprimé un montant en argent.

Défaussez un Rail ou un Bâtiment de la section la plus à gauche de votre Plateau Joueur disposant toujours d'une pièce dessus et retirez-la du jeu (remettez-la dans la boîte). S'il y a des Rails et des Bâtiments dans la section la plus à gauche, vous pouvez choisir lequel défausser.

Gagnez le montant en argent indiqué au-dessus de la section d'où vous venez de prendre la pièce.

NOTE : vous ne pouvez vendre que 1 pièce par action.

TUILE TRAIN :

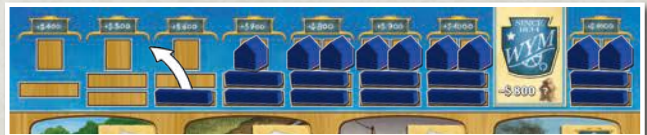


Avant ou après avoir fait la vente, **vous pouvez retourner une de vos tuiles Train.**

Si le Train est face visible, vous recevez le bonus indiqué sur la face (voir page 14) puis retournez-le face cachée.

Si le Train est face cachée, retournez-le face visible. Vous ne prenez pas le bonus en faisant cela mais votre Train est maintenant sur sa face meilleure.

NOTE : à la fin de la partie, chaque tuile Train face visible vous rapportera 8 PV.



EXEMPLE : La partie la plus à gauche occupée de votre Plateau Joueur ne comporte qu'un Rail, il s'agit donc de l'unique avoir que vous pouvez vendre. Vous le vendez et gagnez 600\$.

Si vous choisissez encore de vendre lors de la prochaine action, vous pourrez vendre soit un Bâtiment soit un Rail de la prochaine section et gagner 700\$.

EXEMPLE :

Vous choisissez de retourner cette tuile Train, face cachée. Vous gagnez 3 Parts.



MARCHÉS

Alors que les réseaux de Rails et du Télégraphe s'étendaient, les entrepreneurs qui étaient intéressés par l'acquisition de participations dans le bourgeonnant business du Télégraphe proposèrent d'agir en tant que sous-traitants, en recrutant des spécialistes et en menant des travaux pour le compte de la compagnie du chemin de fer en échange de parts dans la Compagnie du Télégraphe.



Après avoir complètement terminé votre action dans son ensemble, si un Rail ou un Bureau a été placé dans une case avec une icône Marché (peu importe qu'il s'agisse ou non du premier Rail ou premier Bureau placé dans cette case), la tuile Marché en cours est résolue.

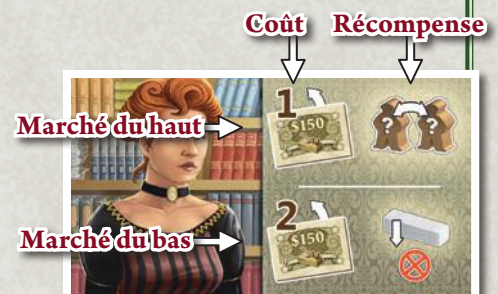
NOTE : même si vous placez des Rails dans plus d'une case avec une icône Marché pendant une action, une seule tuile Marché est résolue.

Chaque tuile propose deux Marchés possibles, chacun offrant une récompense et coûtant de 1 à 4 Parts (see page 15).

Accepter un Marché signifie défausser les Parts requises et prendre la récompense correspondante.

Le joueur qui vient de placer le Rail ou le Bureau peut accepter un ou les deux Marchés de la tuile Marché face visible. Puis, en sens horaire, **chaque autre joueur** peut accepter un des deux Marchés de la tuile Marché face visible. **NOTE :** accepter un Marché est optionnel.

Une fois que la tuile est résolue, placez-la face cachée dans la pile de défausse et retournez la tuile du dessus de la pile, face visible. Si la pile est vide, mélangez la pile de défausse et formez une nouvelle pile.



ÉTAPES DE COMPAGNIE

Les Étapes de compagnie sont les objectifs de croissance de votre compagnie. Alors que votre compagnie grandit, elle a besoin d'Ouvriers pour gérer votre réseau étendu de Rails et de Gares. Votre compagnie a une politique de promotion interne, vous devez donc vous assurer qu'il y ait un flux constant de recrutement pour remplacer les Ouvriers qui deviennent Managers.

Pour compléter une Étape, vous devez remplir les conditions indiquées (voir page 12) et promouvoir certains de vos Ouvriers au niveau Manager. À la fin de la partie, chaque Étape complétée que vous possédez rapportera les PV indiqués dans le coin en haut à gauche.

Chaque Étape dispose de 1 à 3 conditions et requiert 1 ou 2 Managers (comme indiqué dans le coin en haut à droite de la tuile). Les Étapes A, B et C requièrent des Ouvriers de types spécifiques alors que les Étapes D requièrent des Ouvriers ne n'importe quel type.



Promouvoir un Ouvrier signifie le déplacer de votre stock personnel ou de votre Plateau Joueur (y compris celui que vous venez d'utiliser pour réaliser l'action principale) et le placer sur une Étape de votre compagnie.

NOTE: Il n'est pas nécessaire d'avoir rempli n'importe laquelle des conditions de l'Étape avant de placer des Ouvriers dessus.

Une fois placés sur une Étape, les Ouvriers sur une Étape de compagnie sont maintenant des Managers et ne sont plus considérés comme disponibles (vous ne pouvez donc pas les utiliser pour réaliser des actions). Ils ne peuvent pas être déplacés ni enlevés avant que l'Étape ne soit complétée, ils sont alors défaussés (voir ci-dessous).



VOUS POUVEZ PROMOUVOIR UN OUVRIER :

- ▶ À chaque fois que vous réalisez une action avec un Ouvrier non-spécialisé (**Blanc**).
- ▶ À chaque fois que vous prenez un bonus "Promouvoir un Ouvrier" ou une récompense (voir pages 14-15).

RAPPEL : vous pouvez toujours utiliser un Ouvrier spécialisé comme s'il s'agissait d'un Ouvrier non spécialisé. Ainsi, lorsque vous placez un Ouvrier spécialisé sur votre Plateau Joueur, vous pouvez l'utiliser pour sa capacité propre **OU** vous pouvez l'utiliser comme un Ouvrier non spécialisé et réaliser une promotion.

RAPPEL : Vous ne pouvez jamais avoir moins de 4 Ouvriers disponibles (Plateau Joueur et stock personnel) à la fin de votre tour.

COMPLÉTER UNE ÉTAPE :

Pour compléter une Étape, le(s) Ouvrier(s) indiqué(s) doi(ven)t être sur la tuile et vous devez avoir rempli les conditions indiquées (voir page 12).

À la fin du tour (après que tout Marché ait été résolu) au cours duquel vous avez complété une Étape, défaussez le(s) Manager(s) en les remettant dans la réserve commune et retournez la tuile Étape face cachée.

Puis, vous devez prendre une tuile Étape de remplacement provenant de la pile avec une lettre supérieure alphabétiquement à l'Étape que vous venez de compléter. Par exemple, si vous complétez une Étape "A", vous devez prendre une nouvelle Étape de la pile "B". Lorsque vous réalisez une Étape "D", vous ne prenez pas de tuile de remplacement.

Lorsque vous devez prendre une Étape de remplacement, prenez les 3 tuiles faces cachées du dessus de la pile appropriée, choisissez-en une et placez-la à côté de votre Plateau Joueur, puis remettez les tuiles restantes en-dessous de la pile appropriée. Si vous complétez vos deux Étapes au cours du même tour, remplacez-les une par une.

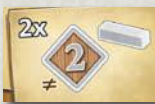
EXEMPLE: vous venez de compléter une Étape B. Piochez 3 tuiles de la pile C, choisissez en une et placez les autres en-dessous de la pile.

VARIANTE: Pour une partie plus stratégique, choisissez votre tuile parmi l'ensemble des tuiles de la pile appropriée, au lieu de choisir parmi les 3 premières tuiles de la pile.



CONDITIONS DES TUILES ÉTAPE

Les tuiles Étape indiquent les conditions suivantes :



Avoir connecté un nombre minimum de Villes différentes d'un niveau spécifique (vous n'avez pas besoin d'avoir une Gare dans ces Villes).
Exemple : vous devez avoir 2 Villes ou plus dont le niveau est exactement 2, connectées.



Avoir construit un nombre minimum de Rails dans des cases Rails avec une icône Marché.
Exemple : vous devez avoir des Rails dans 1 case Rail ou plus avec l'icône Marché.



Avoir construit un nombre minimum de Gare dans des Villes d'un niveau spécifique.
Exemple : vous devez avoir des Gares dans 1 Ville ou plus dont le niveau est exactement 3.



Avoir construit un nombre minimum de Rails dans des cases Rails ayant exactement la même configuration d'icônes terrain. *Exemple : vous devez avoir des Rails dans 3 cases Rails ou plus avec exactement 2 icônes «Terrain Difficile».*

PISTES PERFORMANCE

Sur le côté droit du Plateau de Jeu se trouvent 3 pistes Performance.

La Performance globale de votre compagnie est calculée en fonction des positions de vos marqueurs sur les trois pistes de Performance.



Réseau : Multipliez le nombre de Villes de "niveau 5" différentes que vous avez connecté (que vous y ayez ou non construit une Gare) par le PV atteint par votre marqueur sur la piste de droite.



Gares : Multipliez le nombre de Gares que vous avez construit par le PV atteint par votre marqueur sur la piste du milieu.



Télégraphe : Multipliez le nombre de Bureaux du Télégraphe que vous avez construit par le PV atteint par votre marqueur sur la piste de gauche.

Les PV sont indiqués à gauche de chaque piste.



EXEMPLE:

Rouge a construit 3 Bureaux du Télégraphe, elle marque donc 15 PV.

Lorsque vous gagnez un Avancement sur les pistes Performance, déplacez un de vos marqueurs d'une case vers le haut. Si vous gagnez plusieurs Avancements, vous pouvez toujours diviser le total des Avancements sur les différentes pistes Performance.

S'il y a une icône d'argent avec un signe moins, vous devez payer le montant d'argent indiqué quand votre marqueur passe ce point.

VARIANTE: Si vous souhaitez un défi plus relevé, payez 500\$, 500\$ et 1000 \$ (au lieu de 50\$, 50\$ et 100\$).

S'il y a une icône d'une ou plusieurs Parts avec une flèche, vous devez défausser le nombre de Parts indiqué lorsque votre marqueur passe ce point.

S'il y a une icône d'un Ouvrier avec une flèche, vous devez défausser n'importe lequel de vos Ouvriers lorsque votre marqueur passe ce point.

EXEMPLE: Pour déplacer son marqueur vers la prochaine case, **Jaune** doit défausser 1 Part.



FIN DU JEU ET DÉCOMPTE



Lorsqu'un joueur a **complètement vidé** toutes les sections de son Plateau Joueur **à la gauche du logo de sa compagnie** (ne laissant aucun Bâtiment ni aucun Rail), continuez à jouer jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué le même nombre de tours (c-à-d jusqu'au joueur placé à droite du Premier Joueur). Puis, chaque joueur joue 1 dernier tour avant que le jeu ne prenne fin.

EXEMPLE : si le Premier Joueur est celui qui déclenche la fin du jeu, chaque autre joueur aura un tour de plus, puis tous les joueurs joueront leur dernier tour. Si, cependant, le joueur immédiatement à la droite du Premier Joueur déclenche la fin de partie, alors chaque joueur n'aura plus qu'un tour à jouer.

NOTE: les Étapes peuvent être complétées à la fin du tour de n'importe quel joueur, ainsi les Marchés résolus dans le dernier tour peuvent permettre aux joueurs de compléter des Étapes, même après avoir joué leur dernier tour.

Les Points de Victoire sont ensuite comptabilisés en utilisant le carnet de Décompte. Le joueur ayant le plus de PV remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur concerné ayant le plus d'argent l'emporte (les Parts comptant pour 150\$). S'il y a toujours une égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.

Les PV sont octroyés pour :

- ▶ 8 PV pour chaque **tuile Train face visible**
- ▶ PV pour **chaque Étape complétée**
- ▶ PV pour les **pistes Performance**
- ▶ 5 / 8 PV pour **chaque connexion au Télégraphe** (*voir ci-dessous*)

Les PV indiqués entre deux sections du Télégraphe du Plateau de Jeu sont attribués à chaque joueur ayant construit un Bureau du Télégraphe dans les deux sections du Télégraphe adjacentes.



EXAMPLE:

Bleu marque 5 PV pour avoir connecté deux sections.
Le Bureau du Télégraphe supplémentaire à gauche n'est
connecté à rien d'autre, ainsi il ne rapporte rien.

Noir marque 18 PV au total ($5 + 5 + 8$) pour avoir connecté ensemble trois sections du côté gauche et deux à droite.

Rouge marque 0 PV puisqu'elle n'a connecté aucune section.

Auteurs: Marco Canetta & Stefania Niccolini

Artwork: Mariano Iannelli

Edition du livret de règle.: Paul Grogan

Traduction française:

Julien Béguin (Oni60)

Correcteurs:

Dylan Maillard-Turck, Jean-Michel Auzias,

Questions, commentaires et suggestions peuvent être envoyées à:

games@whatsyourgame.eu

www.whatsyourgame.eu

© 2016 What's Your Game GmbH

All rights reserved



Les auteurs souhaitent remercier tous les testeurs pour leur soutien et leurs suggestions.

TUILE MISE EN PLACE



Avancez jusqu'à un total de 3 cases sur les Pistes Performance.



Placez votre Rail de Mise en Place (celui placé à côté du Plateau de Jeu) gratuitement dans une case Rail disponible de votre choix. Ignorez tout effet de n'importe quelle icône "Terrain Difficile".



Gagnez 3 Parts.



Placez votre Bâtiment de Mise en Place (celui placé à côté du Plateau de Jeu) dans une des deux sections Télégraphe avec une icône Marché. Placez-le dans la case "Premier Bureau". Ne gagnez aucune Part et ne résolvez pas le Marché.



Echangez un de vos Ouvriers avec un Ouvrier de votre choix provenant de la réserve commune.



Placez votre Bâtiment de Mise en Place (celui placé à côté du Plateau de Jeu au début de la partie) dans la case "Première Gare" de Washington ou de Charlotte (à votre choix). Vous ne payez pas le coût et ne prenez aucune récompense (principale ou de "Première Gare").



Prenez une tuile Train, en suivant les règles habituelles (voir page 6).

TUILES TRAINS



Promouvez 1 ou 2 Ouvriers.



Avancez jusqu'à un total de 3 cases sur les Pistes Performance.



Gagnez 600\$.



Gagnez 3 Parts.



Payez 100\$, prenez le Rail le plus à gauche de votre Plateau Joueur et placez-le dans une case Rail disponible de votre choix, sans coût supplémentaire. Ignorez tout effet de n'importe quelle icône "Marché" ou "Terrain Difficile".

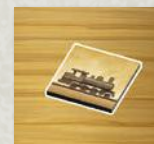
TUILES TÉLÉGRAPHE



Prenez le Rail le plus à gauche de votre Plateau Joueur et placez-le gratuitement dans une case Rail disponible de votre choix. Ignorez tout effet de n'importe quelle icône "Marché" ou "Terrain Difficile".



Deux fois, retournez un Train en suivant les règles habituelles. Chaque retournement est réalisé individuellement, vous pouvez donc retourner 2 Trains différents ou tourner puis retourner le même Train.



Prenez une tuile Train, en suivant les règles habituelles (voir page 6).



Promouvez 1 ou 2 Ouvriers.



Gagnez 600\$.



Avancez jusqu'à un total de 4 cases sur les Pistes Performance.

VILLES - RÉCOMPENSES PREMIÈRE GARE



Retournez un Train en suivant les règles habituelles et en payant le coût indiqué s'il y en a un.



Prenez une tuile Train en suivant les règles habituelles et en payant le coût indiqué.



Gagnez 2 Parts.



Avancez sur les Pistes Performance jusqu'au nombre total de cases indiqué.



Payez 200\$ pour gagner un Ouvrier de votre choix de la réserve commune.



Echangez un de vos Ouvriers (de votre Plateau Joueur ou de votre stock personnel) avec un Ouvrier de votre choix de la réserve commune.



Gagnez 1 Part.
Vous pouvez également Promouvoir 1 Ouvrier.



Payez 200\$ pour Promouvoir 1 ou 2 Ouvriers.



Avancez de 1 case sur une Piste Performance. Vous pouvez également Promouvoir 1 Ouvrier.

TUILES MARCHÉ



Echangez un de vos Ouvriers (de votre Plateau Joueur ou de votre stock personnel) avec un Ouvrier de votre choix de la réserve commune.



Prenez le Rail le plus à gauche de votre Plateau Joueur et placez-le gratuitement dans une case Rail disponible de votre choix. Ignorez tout effet de n'importe quelle icône "Marché" ou "Terrain Difficile".



Prenez le Bâtiment le plus à gauche de votre Plateau Joueur et placez-le dans une case Ville disponible de votre choix. Vous ne payez pas le coût et ne prenez aucune récompense (principale ou de "Première Gare").



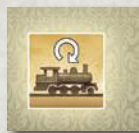
Prenez le Bâtiment le plus à gauche de votre Plateau Joueur et placez-le dans une section du Télégraphe disponible de votre choix. Ne gagnez aucune Part, ne prenez pas la récompense de la tuile Télégraphe et ne résolvez pas le Marché.



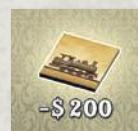
Promouvez 1 ou 2 Ouvriers.
Payez 100\$ pour chacun.



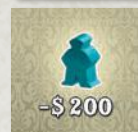
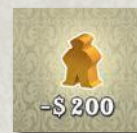
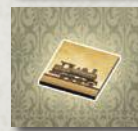
Deux fois, retournez un Train en suivant les règles habituelles. Chaque retournement est réalisé individuellement, vous pouvez donc retourner 2 Trains différents ou tourner puis retourner le même Train.



Retournez un Train en suivant les règles habituelles.



Prenez une tuile Train en suivant les règles habituelles et en payant le coût s'il y en a un.



Gagnez le ou les Ouvrier(s) indiqué(s), en payant le coût s'il y en a un.



Avancez sur les Pistes Performance jusqu'au nombre total de cases indiqué.

CAPACITÉS DES OUVRIERS



La capacité d'un Ouvrier non spécialisé (**Blanc**) est toujours la même pour toutes les actions : Promouvoir 1 Ouvrier.

La capacité des Ouvriers spécialisés (**Violet**, **Orange**, **Gris**, **Turquoise**) varie en fonction de l'action réalisée (*voir ci-dessous*).

RAPPEL : vous pouvez utiliser n'importe quel Ouvrier spécialisé comme s'il s'agissait d'un Ouvrier non spécialisé.

Ainsi, lorsque vous placez un Ouvrier spécialisé sur votre Plateau Joueur, vous pouvez l'utiliser pour sa capacité propre **OU** vous pouvez l'utiliser comme un Ouvrier non spécialisé et réaliser une promotion.

STATION (GARE)



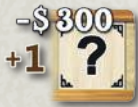
Violet : payez 100\$ pour retourner une de vos tuiles Train en suivant les règles habituelles.



Gris : recevez le bonus Première Gare, en payant son coût, s'il y en a un. Ceci vient en plus de recevoir le bonus si vous êtes le premier à construire une Gare dans cette Ville.



Orange : ne payez pas le coût indiqué au-dessus de la Ville pour construire la Gare. Toutes les autres règles s'appliquent.



Turquoise : payez 300\$ pour prendre de nouveau la récompense principale de la Ville.

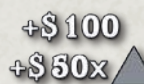
RAILROAD (VOIE FERRÉE)



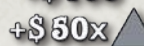
Violet : payez 300\$ pour prendre une tuile Train en suivant les règles habituelles.



Gris : gagnez 2 Parts du Télégraphe.



Orange : gagnez 100\$ et 50\$



supplémentaires pour chaque icône "Terrain Difficile" à côté des cases où vous avez construit avec cette action. Dans les faits, il s'agit d'une réduction sur le coût de l'action principale.



Turquoise : placez 3 Rails au lieu de 2 en suivant les règles habituelles (payez 400\$, plus 100\$ pour chaque icône "Terrain Difficile").

TELEGRAPH (TÉLÉGRAPHE)



Violet : échangez un de vos Ouvriers (de votre Plateau Joueur ou de votre stock) avec un Ouvrier de votre choix, pris dans la réserve commune.



Gris : recevez le bonus Premier Bureau. Ceci vient en plus de recevoir le bonus si vous êtes le premier à construire un Bureau dans cette section.



Orange : gagnez 100\$ pour chaque Part du Télégraphe que vous venez de prendre, incluant celles obtenues pour avoir placé votre Bureau dans la case "Premier Bureau".



Turquoise : payez 400\$ pour obtenir la récompense bonus de la tuile Télégraphe. Ceci peut être fait en plus ou alternativement pour obtenir le bonus en défaussant un Ouvrier avec l'action principale.

TRADE (COMMERCE)



Violet : Avancez jusqu'à un total de 3 cases sur les Pistes Performance.



Gris : acceptez un des deux Marchés de la tuile Marché face visible. Si vous le faites, gagnez également 1 Part. Dans les faits, il s'agit d'une réduction du coût du Marché. Ce Marché n'est offert qu'à vous, les autres joueurs ne peuvent donc pas participer.

La tuile est ensuite placée face cachée dans la pile de défausse et la tuile du dessus de la pile est retournée.



Orange : gagnez 100\$ pour chaque tuile Train que vous possédez (comptez les tuiles faces visibles et cachées).



Turquoise : retournez une tuile Train en suivant les règles habituelles. Puisque l'action principale elle-même vous permet de retourner une tuile Train, vous pouvez de nouveau retourner la même tuile.