



Aide de jeu réalisée par fredm (fredm@boiteajeux.net)
 http://www.boiteajeux.net
 v1.2 – 02/2004

DEBUT DE PARTIE

Chaque joueur commence avec :

- 2 actions vendues (shares)
- 10\$ (pour les 2 actions vendues)
- 1 *link* (capacité de déplacement de marchandise) sur l'*engine track*
- un revenu de 0

Sur la carte standard (Etats-Unis) :

- 3 cubes de marchandises sur les cités de Pittsburgh et Wheeling
- 2 cubes de marchandises sur toutes les autres cités

1. EMISSION DE TITRE DE PROPRIETE (ACTIONS)

Un joueur gagne 5\$ par titre vendu. Il en vend autant qu'il veut par tour mais pas plus de 15 par joueur pour une partie.

Attention, phase 7 : On doit payer 1\$ de frais par action vendue (donc entre 2\$ et 15\$).

Variante (débutants) : On peut émettre des titres à tout moment dans la partie pour payer des constructions ou des frais.

2. DETERMINATION DE L'ORDRE DU TOUR

- La mise de départ est de 1\$ (Utilisation possible de l'action « Turn order »)
- Un joueur qui passe, place son pion à la dernière place restante
- Le 1er et le 2ème joueur payent la totalité de leur enchère, les autres payent la moitié (exception le premier joueur qui passe son tour ne paye jamais).

3. CHOIX DES ACTIONS

| ACTION | COMMENTAIRE | PHASE |
|--------------|--|-------------------------------------|
| FIRST MOVE | Permet au joueur de déplacer les marchandises en premier, indépendamment de l'ordre du tour | 5. Déplacement des marchandises |
| FIRST BUILD | Permet au joueur de construire ses rails en premier, indépendamment de l'ordre du tour | 4. Construction de voie ferrée |
| ENGINEER | Permet au joueur de construire 4 rails (au lieu de 3) | 4. Construction de voie ferrée |
| LOCOMOTIVE | Permet d'avancer son pion d'une case sur l'échelle des locomotives (Engine Track) | effet immédiat |
| URBANIZATION | Permet de placer une nouvelle ville (New City) avant de construire des rails | 4. Construction de voie ferrée |
| PRODUCTION | Permet, au début de la phase, tirer deux cubes marchandise et les placer sur n'importe quelle case libre de la carte indicative des marchandises (1 cube par case) | 9. Production des marchandises |
| | Variante (Bruno Faidutti) : le joueur pioche 4 cubes et en choisit 2 qu'il place sur la grille (il remet les 2 cubes non utilisés dans la réserve), le joueur choisit la valeur d'un dé. | |
| TURN ORDER | Permet de passer un tour pendant la prochaine phase d'enchère | 2. Détermination de l'ordre du tour |

TOUR DE JEU

1. Emission de titre de propriété
2. Détermination de l'ordre du tour
3. Choix des actions
4. Construction de voie ferrée
5. Déplacement des marchandises
6. Encaissement des revenus
7. Acquiescement des frais
8. Réduction des revenus
9. Production des marchandises
10. Déplacement du marqueur de tour

4. CONSTRUCTION DE VOIE FERREE

COÛT DES TUILES

- \$2 = tuile simple sur hex normal
- \$3 = tuile simple sur rivière
- \$4 = tuile simple sur montagne
- \$1 + \$1/voie = hex ville
- \$3 = remplacer simple par complexe
- \$3 = remplacer sur une ville
- \$2 = autres remplacements

- Utilisation possible des actions « First Build », « Engineer » et Urbanization »
- Chaque joueur peut construire au plus 3 hex (exception « Engineer »)
- Les voies ferrées sont construites à partir des cités (city)
- Chaque joueur place un marqueur de sa couleur sur les voies qu'il construit, il en est le propriétaire
- Une ligne incomplète non poursuivie pendant un tour devient neutre
- Le propriétaire d'une ligne complète ne peut pas changer durant la partie

5. DEPLACEMENT DES MARCHANDISES

Le déplacement de marchandises permet la mise en place d'un transport récurrent et donc de gain récurrent. Ce gain se caractérise par une augmentation de revenu.

- Cette phase se déroule en 2 tours : une 1^{ère} marchandise par joueur puis une 2^{ème} marchandise par joueur.
- On peut remplacer un déplacement de marchandise par une augmentation de capacité de déplacement (+1 *link* sur l'*Engine track*, maximum de 6), une seule fois par tour de jeu.
- Une marchandise doit finir son mouvement par la première ville (de la couleur de la marchandise) rencontrée.
- Une marchandise ne peut pas parcourir plus de tronçon que le nombre de *links* sur l'*Engine Track* du joueur effectuant le déplacement.
- On augmente le revenu (du joueur à qui appartient le tronçon) de 1\$ par tronçon parcouru.

6. ENCAISSEMENT DES REVENUS

Chaque joueur encaisse ses revenus
 (Revenu de N → N \$)

7. ACQUITESSEMENT DES FRAIS

Les frais sont de :

1\$ par action vendue (donc de 2\$ à 15\$)

1\$ par *link* sur l'*Engine Track* (Déplacement de marchandise, de 1 à 6)

On paye donc de 3\$ à 21\$ de frais par tour.

Si le montant des frais dépasse l'argent liquide d'un joueur, on réduit ses revenus. Un joueur qui est en dessous de 0\$ de revenu est éliminé du jeu.

8. REDUCTION DES REVENUS (IMPOTS)

Chaque joueur doit payer des impôts (baisse de revenu) en fonction de son niveau de revenu actuel.

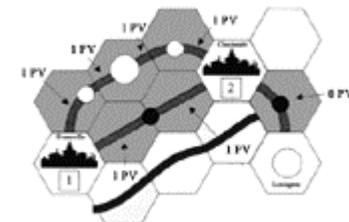
| REVENU ACTUEL | BAISSE DE REVENU |
|---------------|------------------|
| 11\$ à 20\$ | - 2\$ |
| 21\$ à 30\$ | - 4\$ |
| 31\$ à 40\$ | - 6\$ |
| 41\$ à 50\$ | - 8\$ |
| > 50\$ | - 10\$ |

9. PRODUCTION DES MARCHANDISES

- Utilisation possible de l'action « Production » avant les lancers de dés.
- On lance autant de dés que de joueurs, une fois les dés pour les villes de l'Ouest et une fois pour les villes de l'Est
- On déplace les cubes dans les villes qui correspondent aux valeurs des dés

POINTS DE VICTOIRE (FIN DE PARTIE)

- + 3 PV PAR \$ DE REVENU
- + 1 PV PAR LIAISON (LIGNE COMPLETE)
- 3 PV PAR TITRE EMIS (MAXIMUM DE – 45 PV)



Exemple pour le calcul des liaisons