



1P



20-30M



12+



nano
games

RAILWAYS ALBAN VIARD



ALBAN
VIARD
STUDIO
GAMES
PLUS



Au milieu du 19^{ème} siècle, c'est l'époque de la Révolution Industrielle. Tirez parti de l'ère de la vapeur et construisez votre empire ferroviaire en développant des voies de chemin de fer, en construisant des bâtiments et en déplaçant des passagers pour dégager le plus de profit.



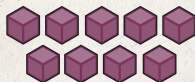
Matériel



8 cartes Plan/Action



1 carte de Suivi



9 Cubes











9 Dés



But du jeu

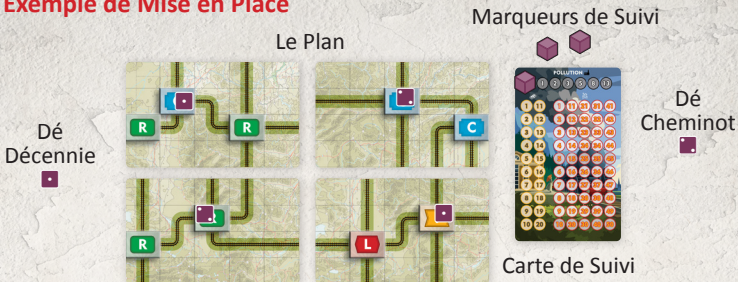
Vous devez créer un réseau de chemin de fer sur une durée de 120 années en construisant des voies ferrées ainsi que des nouveaux bâtiments et en déplaçant des passagers, pour tirer autant de profit que possible.

Mise en place (voir l'exemple illustré à la page suivante)

- Mélangez les 8 cartes Plan/Action et piochez-en 4, face Plan visible. Ces cartes forment le plan sur lequel figurent les bâtiments, les terrains et les voies de chemins de fer.
- Placez les 4 cartes Plan de manière à former un rectangle horizontal de 2 cartes par 2 cartes. C'est normal si des voies de chemin de fer ne sont pas reliées au niveau des bords des cartes.
- Utilisez 4 dés pour placer les Passagers sur le plan. Ces dés sont placés sur les bâtiments figurant sur les cartes. Les bâtiments sont identifiés **R - Résidence**, **L - Loisir**, **C - Commerce**, et **I - Industrie**, comme décrit à droite.
- Placez ces 4 dés sur le plan à raison de 1 dé sur chaque carte. 2 dés doivent indiquer un  et 2 dés doivent indiquer un . Vous pouvez associer n'importe quel bâtiment de votre choix avec n'importe quel(le) dé/valeur.
- Piochez les 3 cartes suivantes du paquet de cartes Plan/Action et retournez-les face Action visible. Ces cartes constituent votre main et montrent les icônes Action.
- Placez la dernière carte Plan/Action de côté, face Plan visible.
- Placez la carte de Suivi sur le côté droit du plan.
- Placez 3 cubes près de la carte de Suivi. 1 cube sert comme marqueur pour suivre le Capital , 1 sert pour suivre le Profit , et 1 sert pour suivre la Pollution . Placez le marqueur Pollution sur 1. Les deux autres ne sont pas encore placés sur leurs pistes respectives.
- Placez les 6 derniers cubes devant vous comme marqueurs de voie ferrée pour la partie.
- Placez 1 dé indiquant un  sur le côté gauche du plan. C'est le dé Décennie, servant à indiquer le nombre de tours dans la partie.
- Placez 1 dé indiquant un  sur le côté droit de la carte de Suivi. C'est le dé Cheminot, servant à suivre le nombre de cheminots en votre possession.
- Placez les 3 derniers dés indiquant un , un , et un  devant vous ; ce sont vos dés Bâtiment. Les chiffres sur les dés représentent le nombre de Passagers dans ces bâtiments.

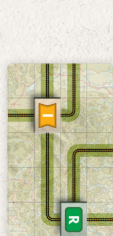


Exemple de Mise en Place

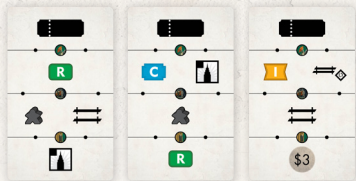


Dés Bâtiment

Marqueurs Voie



Cartes dans votre réserve

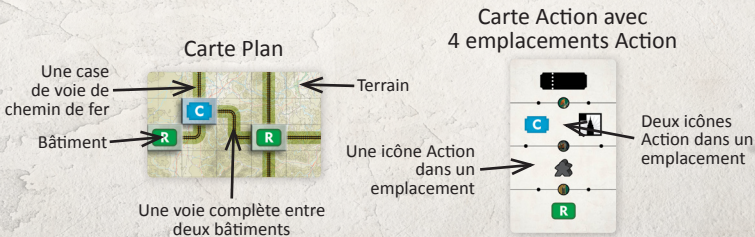


Cartes dans votre main



Pile Défausse

Description des Cartes



Phases du Tour

Chaque tour est constitué de 3 phases :

1. Effectuer une première action
2. Effectuer une seconde action
3. Comptabiliser une décennie

Phase 1

Vous devez maintenant effectuer une **SEULE** action. Il y a 8 actions disponibles :

- Acheter une Voie Ferrée Complète
- Construire un Bâtiment
- Déplacer un Passager
- Recruter un Cheminot
- Augmenter votre Capital
- Diminuer le Niveau de Pollution
- Ajouter un Passager
- Améliorer une Voie Ferrée

Signification des Icônes Action



Ticket



Une unité de voie ferrée



Deux unités de voie ferrée



Un Passager
Un Cheminot



Icônes Destination



Améliorer une Voie Ferrée



Diminuer la Pollution



Construire un Bâtiment



Gagner du Capital

Règles générales pour effectuer les actions :

Accomplir une action nécessite de jouer des cartes de votre main et de les placer dans votre pile défausse (côté droit).

Lorsque vous accomplissez une action, vous choisissez une ou plusieurs icônes Action figurant sur la carte pour réaliser complètement l'action.

Vous pouvez utiliser plusieurs cartes de votre main pour accomplir une action.

Si vous utilisez deux emplacements différents d'une même carte pour accomplir l'action, vous devez augmenter le niveau de Pollution d'un cran. On ne peut jamais dépasser le niveau 13 inscrit sur la piste.

Si vous utilisez deux icônes d'un même emplacement pour réaliser l'action, vous n'avez pas à augmenter le niveau de pollution.

Chaque icône ne peut être utilisée qu'une seule fois pour accomplir une seule action (parmi les 8 énumérées).

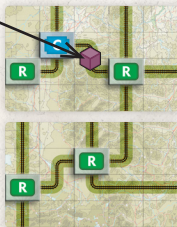
Important : Si la Destination nécessaire n'est pas disponible, vous pouvez jouer 2 icônes Destination de votre choix pour la remplacer.

Acheter une Voie Ferrée Complète ←→

- Utilisez autant d'icônes Rail que le nombre d'unités de voie ferrée que vous voulez acheter. Si vous jouez 3 icônes Rail, vous devez construire une voie ferrée de 3 unités (3 cases) entre **deux bâtiments**, ni plus, ni moins. Les bâtiments peuvent être situés sur différentes cartes du plan, mais ils doivent être reliés entre eux par la voie ferrée.
- Vous devez jouer une icône Destination correspondant au bâtiment d'une des extrémités de la voie.
- Diminuez votre dé Cheminot de 1. S'il atteint 0, mettez-le en-dessous de la carte de Suivi jusqu'à ce que vous obteniez à nouveau des cheminots.
- Placez un cube Marqueur Voie sur la voie, les arêtes du cube étant alignées orthogonalement avec les cartes et la grille de cases.

Remarque : Si vous n'avez plus de cheminot (c'est-à-dire que votre dé Cheminot est en-dessous de la carte de Suivi), vous ne pouvez pas acheter de voie ferrée. Vous devez au préalable recruter un cheminot avant d'acheter la voie ferrée (voir **Recruter un Cheminot**) mais cela compte comme une Action à part entière. Si vous n'avez plus de cube Marqueur Voie, vous ne pouvez plus acheter de voies ferrées pour le restant de la partie.

Option 1 :
Ces 2 bâtiments sont reliés par une voie de 2 cases. Acheter cette voie nécessite de jouer 2 icônes Unité de Voie Ferrée, une icône Destination **C** ou **R**, et un cheminot.



Option 2 :
Une autre option consisterait à construire cette voie de 3 cases, ce qui nécessite 3 icônes de voie ferrée et une icône Destination **C** ou **I**, ainsi qu'un cheminot. Comme pour l'option 1, vous ajouteriez un Marqueur Voie sur la voie et diminuerez votre dé Cheminot de 1.

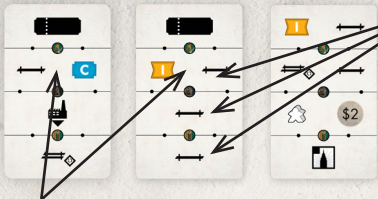
Ajoutez un Marqueur Voie sur la voie et diminuez votre dé Cheminot de 1.

Dé Cheminot indiquant



Marqueurs Voie





Pour payer l'Option 1 :

Vous pourriez jouer la première carte en utilisant l'emplacement 2 pour obtenir 1 unité de voie ferrée + une icône Destination **C**, ainsi que la deuxième carte en utilisant l'emplacement 2 (ou 3 ou 4) pour l'autre unité de voie ferrée. Du fait de n'avoir utilisé qu'un emplacement de chaque carte, vous ne généreriez aucune pollution.

Construire un Bâtiment

- Utilisez l'icône Construire un Bâtiment figurant sur l'une de vos cartes Action.
- Payez un Capital égal au double du nombre de passagers indiqué par le dé Bâtiment (par exemple, un dé Bâtiment indiquant 3 passagers coûte 6 en Capital).

Vous avez la possibilité de construire 3 bâtiments au cours de la partie, représentés par les 3 dés Bâtiments. La couleur des dés que vous utilisez dans la partie **ne représente pas** la couleur des bâtiments.

Vous pouvez construire le dé Bâtiment où vous le souhaitez sur le plan, excepté sur les bâtiments existants (**R L C I** imprimés sur les cartes, ainsi que les dés Bâtiments que vous avez déjà construits). Vous pouvez même construire sur une case de voie ferrée, cette case ne serait alors plus un chemin de fer. La couleur du bâtiment est fonction de l'endroit où vous construisez le dé Bâtiment :

- Si vous construisez le dé orthogonalement adjacent à un bâtiment existant (soit un bâtiment déjà imprimé sur la carte, soit un dé Bâtiment), le dé devient un bâtiment de la même couleur que le bâtiment adjacent et possède un nombre de passagers égal à celui indiqué sur le dé.
- Si vous construisez le dé à un endroit non adjacent à un bâtiment existant, le bâtiment est un Bâtiment **L** et possède un nombre de passagers égal à celui indiqué sur le dé.

Dès que deux bâtiments (ou plus) sont orthogonalement adjacents, ces deux bâtiments adjacents sont considérés comme un seul bâtiment, tous les Passagers appartenant à l'ensemble du grand bâtiment (les Passagers peuvent être déplacés plus tard dans la partie).

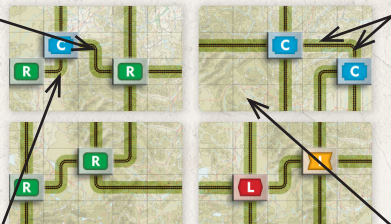
Pour payer l'Option 2 :
 Vous pourriez jouer uniquement la deuxième carte en utilisant les emplacements 2, 3 et 4 pour obtenir l'icône Destination **I** et 3 unités de voie ferrée ; cependant, utiliser 3 emplacements de la même carte augmenterait la Pollution de 2 crans. Au lieu de cela, vous pourriez jouer les trois cartes en utilisant l'emplacement 2 pour la première carte, l'emplacement 2, 3 ou 4 de la deuxième carte et l'emplacement 1 ou 2 de la troisième carte ; cela ne générerait aucune pollution, mais vous auriez joué toutes vos cartes, ce qui vous laisserait sans icône pour le tour !

Remarque :

- Vous ne pouvez pas construire un dé Bâtiment si cette action entraîne une fusion de plusieurs bâtiments de couleurs différentes.
- Il est possible de construire plusieurs dés Bâtiment pour fusionner différents bâtiments s'ils sont tous de même couleur. Si vous construisez un deuxième (ou troisième) dé Bâtiment à côté du premier dé Bâtiment, le deuxième dé Bâtiment est de la même couleur que le premier dé Bâtiment.

Vous pouvez construire un dé Bâtiment ici, ce sera un bâtiment **C**. Les 2 bâtiments **C** adjacents forment maintenant un seul grand bâtiment **C** de deux cases.

Vous ne pouvez pas construire un dé Bâtiment ici car cela entraîne la fusion de deux bâtiments de couleurs différentes.



Vous pouvez construire deux bâtiments ici (en 2 actions), tous ces bâtiments fusionneront et formeront un grand bâtiment **C** de 4 cases.

Vous pouvez construire un dé Bâtiment ici, il deviendra un bâtiment **L**. Il sera relié par voie ferrée à l'autre bâtiment **L** vers la partie sud du plan.

Déplacer un Passager

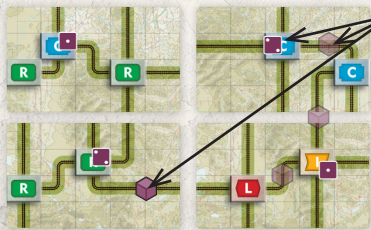
- Utilisez l'icône Ticket figurant sur l'un des emplacements de vos cartes Action.
- Utilisez l'icône Destination figurant sur l'un des emplacements de vos cartes Action.
- Diminuez le dé Bâtiment de départ de 1. Si cela réduit un \square à 0, placez le dé en tant que dé Passager au-dessus du plan. Ce dé Passager pourra être utilisé plus tard dans la partie (voir **Ajouter un Passager**).

Le point que vous retirez du dé représente un Passager. Le Passager utilise uniquement les voies ferrées ayant un **cube Marqueur Voie** dessus. Il arrête son déplacement au premier bâtiment sur le trajet correspondant à l'icône Destination que vous avez jouée. Il n'y a pas de boucle et vous ne pouvez pas traverser deux fois le même bâtiment.

Vous recevez les bonus suivants dans l'ordre indiqué ci-dessous :

1. Augmentez votre Profit à l'aide du marqueur d'un nombre de crans égal au nombre d'arrêts durant le déplacement. Chaque bâtiment traversé compte pour 1 arrêt, y compris le bâtiment de destination finale, mais sans compter le bâtiment de départ.
2. Appliquez un bonus Destination correspondant à la fois à l'icône et à la destination :
 - **Commerce C** : Recevez +5 en Capital (si cela dépasse 20, restez à 20) et augmentez votre niveau de Pollution d'un cran (jamais au-delà de 13).
 - **Industrie I** : Augmentez votre dé Cheminot de 1 (limite 6) et augmentez votre niveau de Pollution d'un cran (jamais au-delà de 13).
 - **Résidence R** : Diminuez votre niveau de Pollution d'un cran (jamais en-deçà de l'emplacement 1 le plus à gauche).
 - **Loisir L** : Convertissez une fois du Capital en Profit, à l'aide du taux de change suivant.
 - Dépensez 1 en Capital pour recevoir 1 en Profit
 - Dépensez 1+2=3 en Capital pour recevoir 2 en Profit
 - Dépensez 1+2+3=6 en Capital pour recevoir 3 en Profit
 - Dépensez 1+2+3+4=10 en Capital pour recevoir 4 en Profit
 - Dépensez 1+2+3+4+5=15 en Capital pour recevoir 5 en Profit. Votre piste Capital étant limitée à 20, vous ne pouvez donc pas convertir plus de 15 en Capital en une seule fois.
3. Recevez un Capital égal au nombre de cases Chemin de fer traversées durant le déplacement, sans compter les bâtiments ; les voies améliorées comptent double (voir **Améliorer une Voie Ferrée**).

Remarque : La piste Profit n'a pas de limite, mais dépasser la piste imprimée est extrêmement improbable.



2. Vous diminuez le dé Bâtiment de départ de 1.

Le Passager se déplace à travers un **C**, un **I** et un **L** et arrive au premier bâtiment **R** (destination finale). Vous obtenez 4 en Profit, puis vous diminuez votre niveau de Pollution d'un cran (sans sortir de la piste Pollution), enfin vous obtenez 2+3+2+4 en Capital jusqu'à la limite de 20 sur la piste Capital.

1. Vous jouez l'icône Ticket et l'icône Destination verte **R**. Ces icônes figurent sur la même carte mais à deux emplacements différents, donc vous devez augmenter votre niveau de Pollution d'un cran (sans dépasser 13).



Recruter un Cheminot

- Utilisez l'icône grise Cheminot figurant sur l'un des emplacements de vos cartes Action.
- Augmentez votre dé Cheminot de 1 (limite 6).


Augmenter votre Capital

- Utilisez autant d'icônes argent que vous désirez figurant sur les emplacements des cartes Action (aucune carte n'en possédant plus d'une, vous n'avez donc pas à augmenter la Pollution).
- Augmentez votre Capital selon la valeur totale de ces icônes (limite 20).

Diminuer le Niveau de Pollution

- Utilisez l'icône Diminuer la Pollution figurant sur l'un des emplacements de vos cartes Action.
- Diminuez votre niveau de Pollution d'un cran (sans sortir de la piste).

Ajouter un Passager

- Utilisez l'icône blanche Passager figurant sur l'un des emplacements de vos cartes Action.
- Ajoutez 1 Passager à 1 bâtiment. S'il n'y a pas de dé sur le bâtiment et s'il y a un dé Passager au-dessus du plan, ajoutez le dé Passager sur un bâtiment vide, indiquant un  sur le dé. S'il y a déjà un dé Passager sur le bâtiment, pivotez le dé de manière à augmenter de 1 le nombre de Passagers (limite 6).




Améliorer une Voie Ferrée

- Utilisez l'icône Améliorer une Voie Ferrée figurant sur l'un des emplacements de vos cartes Action.
- Utilisez une icône Destination correspondant au bâtiment d'une des extrémités de la voie.
- *Pivotez le cube Marqueur Voie d'un angle de 45°.* Cette voie est maintenant **une voie améliorée**.
Une voie améliorée rapporte 2 fois plus en Capital lorsque vous Déplacez un Passager (par exemple, une voie améliorée de 4 cases de voie de chemin de fer rapporte 8 en Capital).

Phase 2

Si vous disposez de suffisamment de cartes Action en main pour jouer la Phase 2 après avoir joué la Phase 1 (pour rappel, toutes les cartes jouées durant la Phase 1 partent dans la pile défausse, face Action visible), vous pouvez jouer la Phase 2 selon les mêmes règles que la Phase 1.

Comptabiliser une décennie

- Complétez votre main avec des cartes provenant de la réserve (*au premier tour de la partie, il s'agit de la 8ème carte Plan que vous n'avez pas utilisée lors de la mise en place*) pour débiter le prochain tour avec 3 cartes en main. S'il n'y a pas suffisamment de cartes en réserve pour parvenir à 3 cartes, mélangez toutes les cartes de la pile défausse (côté droit), placez-les dans votre réserve (côté gauche) face Plan visible, puis piochez autant de cartes que nécessaire pour débiter le prochain tour avec 3 cartes en main.
- Augmentez le dé Décennie de 1. Si cela conduit à augmenter un  pour la première fois, pivotez le dé pour indiquer à nouveau un . Lorsque vous devez augmenter un  pour la seconde fois, la partie est alors terminée (12 tours ont maintenant été joués).

Fin de la Partie

Après 120 années (12 tours avec jusqu'à 2 Actions chacun), la partie s'achève. Votre score est égal à votre Profit + 3 Profit par voie ferrée ayant un marqueur dessus (peu importe sa longueur et son éventuelle amélioration) moins le chiffre du niveau actuel de Pollution.

Objectifs

Dans le cas où vous souhaiteriez jouer avec des objectifs différents :

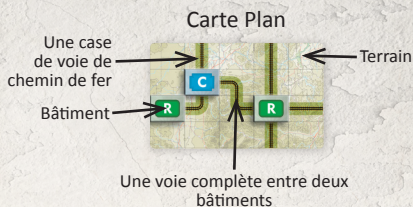
Lors de la mise en place, choisissez un objectif parmi ceux de la liste suivante. Pour la première partie, il est recommandé de jouer avec l'Economiste.

- 1. L'Economiste** : Totalisez le plus grand Profit possible avec un plan donné.
- 2. Le Maire** : Déplacez tous les Passagers vers leurs Destinations.
- 3. Le Conducteur de Train** : Déposez les Passagers aux 4 types de bâtiments **R L C I** au moins une fois.
- 4. L'Ingénieur** : Construisez et améliorez toutes les voies ferrées complètes du plan.
- 5. Le Baron du Chemin de Fer** : N'importe quelle combinaison des objectifs **1, 2, 3, et 4.**

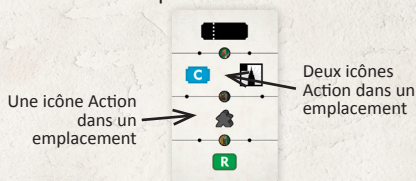
Signification des Icônes Action



Description des Cartes



Carte Action avec 4 emplacements Action



Résumé d'une Décennie

- Complétez votre main avec des cartes provenant de la réserve (*au premier tour de la partie, il s'agit de la 8ème carte Plan que vous n'avez pas utilisée lors de la mise en place*) pour débiter le prochain tour avec 3 cartes en main. S'il n'y a pas suffisamment de cartes en réserve pour parvenir à 3 cartes, mélangez toutes les cartes de la pile défaussée (côté droit), placez-les dans votre réserve (côté gauche) face Plan visible, puis piochez autant de cartes que nécessaire pour débiter le prochain tour avec 3 cartes en main.
- Augmentez le dé Décennie de 1. Si cela conduit à augmenter un pour la première fois, pivotez le dé pour indiquer à nouveau un . Lorsque vous devez augmenter un pour la seconde fois, la partie est alors terminée (12 tours ont maintenant été joués).

REMERCIEMENTS

Jeu : Alban Viard
Graphismes : Todd Sanders et Sampo Sikiö
Edition des Règles : Nathan Morse et Stanislas Gayot