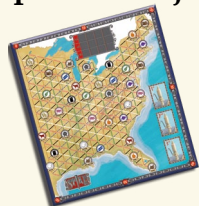




CONTENU

1 plateau de jeu



12 Jetons de cargaison



12 jetons pour le prix des marchandises



4 tuiles de score élevé
utilisées si les joueurs
dépassent le score le plus
élevé du plateau de jeu



3 cartes de temps



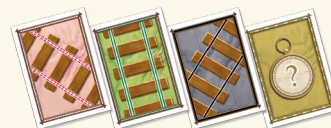
36 cartes de contrat



36 cartes de trajet



60 cartes de rails
10 x 6 sortes



12 marqueurs de livraison



180 voies ferrées
45 de chaque



4 Pions locomotive



4 Pions de score



4 séries de wagons en quatre couleurs composées de :

3 tuiles Locomotive



3 tuiles ravitailleur
de charbon



3 tuiles wagon de fret

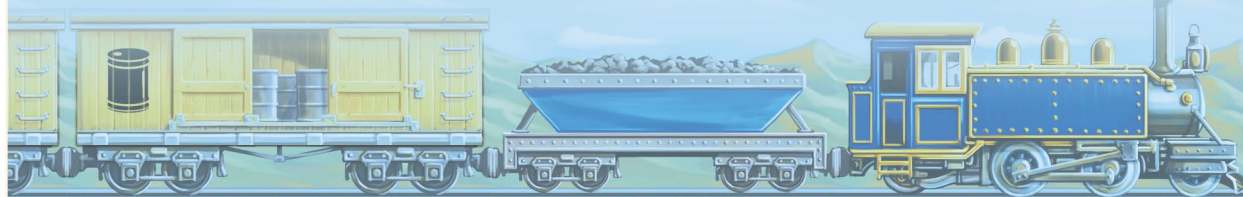


4 Cartes aide de jeu



RESUME DU JEU

Vous êtes un magnat des chemins de fer qui crée un réseau de voies ferrées pour votre nouvelle ligne qui passe à travers l'est des États-Unis. Construisez des voies ferrées pour relier les villes et pour gagner de l'argent tout en étendant votre réseau. Améliorez vos moteurs, vos ravitailleurs et vos wagons pour transporter plus rapidement et plus loin vos wagons de fret. Remplissez vos contrats et vos trajets pour recevoir de gros bénéfices ! A la fin, le joueur qui termine la partie avec le plus d'argent sera le vrai Roi des Rails !



PREPARATION

- 1 Placez le plateau au centre de la table.
Placez les cartes de temps faces cachées sur leurs emplacements sur le plateau de jeu. Retournez la première pour indiquer que vous êtes dans la manche 1.
- 2 Mélangez les jetons de marchandises et placez-les au hasard faces visibles dans les box dans l'espace du marché des marchandises du plateau. Remarquez qu'il y a trois rangées de valeur 1, 2 et 3.
- 3 Donnez à chaque joueur tous les éléments de train de sa couleur : voies ferrées, locomotive, et tuiles de wagon ainsi que son marqueur de score. Placez les marqueurs de score de chaque joueur sur la case '\$'0' de la piste de score.
- 4 Il y a 36 cartes de contrat double côté – 6 contrats différents pour chacune des 12 marchandises. Prenez au hasard une carte de chaque sorte (12 cartes) et mélangez-les. Distribuez-les ensuite de manière égale à chaque joueur. La face visible qui a été distribuée à chaque joueur est la face qu'ils doivent utiliser. Remettez toutes les cartes contrat inutilisées dans la boîte.
- 5 Donnez à chaque joueur les jetons cargaison correspondants aux cartes contrat qu'ils ont reçues. Placez-les sur les contrats correspondants. Donnez à chaque joueur 1 marqueur de livraison par contrat.
- 6 Mélangez les cartes de rails et choisissez un premier joueur. (Lors d'une partie à deux joueurs, retirez trois cartes de chaque type de rail avant de commencer à jouer). Chaque joueur reçoit cinq cartes rails. Le premier joueur choisit maintenant une des cartes rails de sa main pour la donner au joueur à sa droite. Les joueurs jouent dans le sens horaire, en commençant par le premier joueur.
- 7 Placez quatre cartes rails pour former la pioche des cartes visibles. Placez le reste des cartes faces cachées à côté des voies faces visibles pour former une pioche.
- 8 Mélangez les cartes trajet et distribuez-en une face cachée à chaque joueur. Les joueurs marqueront un bonus à la fin de la partie pour avoir relié la ville du haut de la carte à au moins une des autres villes de la carte.
- 9 Chaque joueur dans le sens horaire, place sa locomotive dans une ville de son choix. Il est tout à fait possible d'avoir 2 locomotives ou plus sur la même ville.
- 10 Chaque joueur prépare son train de départ en reliant la locomotive (qui a 1 flèche) au ravitailleur (qui a 2 cartes) et à un wagon de fret.



PRESENTATION DES TUILES DE TRAIN

Pendant la partie vous pouvez améliorer les trois parties de votre train :



VITESSE: de combien de cases votre train peut se déplacer pendant un tour. C'est indiqué par les flèches sur votre locomotive et cela commence à 1.



PUISSANCE: Jusqu'à combien de cartes vous pouvez piocher lorsque vous choisissez de piocher des cartes rails. C'est indiqué par la valeur de votre ravitailleur de charbon et cela commence à 2.



CARGAISON: Le nombre de wagons de fret attaché indique combien de cargaison votre train peut transporter. Chaque wagon de fret peut transporter une cargaison. Vous commencez avec un seul wagon de fret. Vous pouvez toujours jeter une cargaison à n'importe quel moment pour faire de la place pour une nouvelle cargaison. Les cargaisons jetées sont replacées sur la carte de contrat.

EXPLICATION D'UN DEPLACEMENT DE TRAIN

Votre locomotive sur le plateau de jeu représente votre train et il est soit :

- Au repos dans une case de ville, ou
- En train de voyager entre les cases de ville.

Au début de votre tour, si votre train est en mouvement (c'est à dire, sur une pièce de voies ferrées, pas dans une ville), il peut déplacer son train. La longueur du déplacement est basée sur la vitesse du train. C'est un « **déplacement de train gratuit** », et cela ne compte pas comme une action. La longueur du déplacement dépend du nombre de flèches inscrit sur votre locomotive. Déplacez votre pion locomotive de zéro case (inactif) à un maximum de # cases = au nombre de flèches sur votre tuile locomotive. Une pièce de voies ferrées où de ville correspond à une case.

IMPORTANT! Vous ne pouvez déplacer votre train que sur vos voies ferrées.

Lorsque vous déplacez votre train dans une ville...

- Vous pouvez livrer une marchandise si possible.
- Le train s'arrête et devra être redémarré lors d'un tour suivant.

REGLE SPECIALE POUR PASSER UNE VILLE : Si le prochain déplacement d'un train est sur une ville, un joueur peut ignorer cette case et donc déplacer son train sur la voie ferrée suivante (s'il y en a une). Cela permet au train de rester en mouvement pour le prochain tour. Rappelez-vous, qu'un train qui commence son tour dans une ville doit utiliser une action de mouvement pour redémarrer.

EXPLICATION DU CHARGEMENT ET DE LA LIVRAISON

CHARGEMENT

Chaque ville a une icône de marchandise d'imprimé. C'est la SEULE sorte de cargaison qui peut être prise dans cette ville. Lorsque votre train est dans une ville, vous pouvez CHARGER un de vos jetons cargaison s'il correspond à la marchandise provenant de cette ville. A n'importe quel moment avant de partir, déplacez le jeton de cargaison qui est sur votre carte contrat pour le placer sur un wagon de fret vide de votre train. Vous êtes autorisé à jeter un jeton de cargaison pour faire de la place pour un nouveau jeton de cargaison. Remplacez le jeton de cargaison jeté sur la carte de contrat correspondante devant vous.

LIVRAISON

Les cartes de contrat indiquent l'argent que vous gagnez en livrant une marchandise spécifique sur une ville spécifique. Si vous avez ce jeton sur votre train lorsqu'il est dans cette ville, vous pouvez immédiatement le livrer. Choisissez quelle ville vous convient le mieux, mais rappelez-vous que vous ne pouvez marquer des points que pour UNE seule ville sur cette carte. Remettez le jeton cargaison et sa carte de contrat dans la réserve et marquez les points correspondants sur la piste de score. Placez-un de vos marqueurs de livraison sur cette ville pour montrer que vous avez livré ici et que VOUS ne pouvez plus rien livrer dans cette ville pour vos contrats restants. Les autres joueurs peuvent toujours livrer dans cette ville s'ils ne l'ont pas déjà fait.

TRES IMPORTANT! Chaque joueur ne peut livrer qu'UNE cargaison dans une ville donnée pendant le cours de la partie. Exemple : si vous avez une carte contrat qui vous rapporte \$9 pour avoir livré des FRUITS à Topeka, et un autre contrat qui vous rapporte \$11 si vous livrez des VACHES à Topeka, vous devez choisir Topeka comme destination pour un seul des contrats.

Pendant votre tour, si votre train N'est PAS dans une ville vous pouvez utiliser votre déplacement de train gratuit (voir page 4). Ensuite, vous DEVEZ faire 1 des actions suivantes

- A. Piocher des cartes rails
- B. Construire une voie en utilisant ses cartes rails (score des marchandises)
- C. Redémarrer le train
- D. Déplacement supplémentaire (une case de plus)
- E. Améliorer son train (Vitesse / Puissance / Fret)

A. PIOCHER DES CARTES RAILS

Piocher des cartes rails soit dans la pioche soit parmi les cartes faces visibles. Vous devez piocher au moins 1 carte jusqu'au nombre de cartes indiqué sur votre ravitailleur de charbon. Dès que vous avez pris toutes vos cartes, remettez des cartes faces visibles (si besoin) pour qu'il y en ait toujours quatre. Si vous avez pris la dernière carte de la pioche, retournez la carte de temps suivante pour indiquer que la nouvelle manche commence et remélangez les cartes de rails (voir la partie Manche page 7).

B. CONSTRUIRE DES RAILS ET SCORE DES MARCHANDISES

Les joueurs qui n'ont plus de voies ferrées ne peuvent pas choisir cette action. Ils doivent terminer la partie en utilisant leur réseau existant.

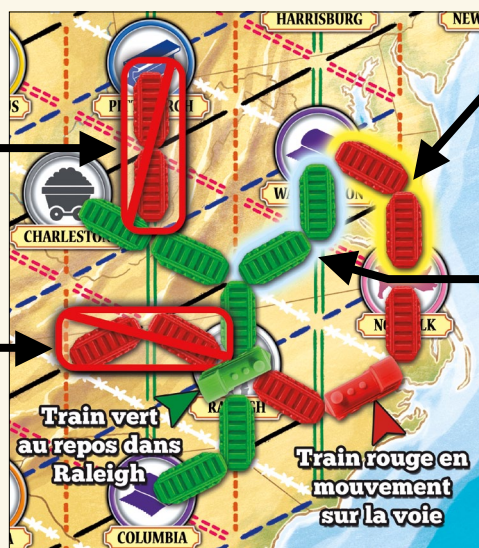
Utilisez les cartes de rails que vous avez en main pour placer des voies ferrées sur le plateau de jeu. Vous ne pouvez seulement poser des voies ferrées que directement reliées à votre réseau personnel. Au début de la partie, votre réseau est seulement composé du lieu où est votre train. Lorsque vous construisez des voies, vous devez toujours terminer une connexion à une nouvelle ville à partir de votre réseau. Vous pouvez bifurquer à partir d'une ville ou d'une jonction touchée par vos voies ferrées.

Construction Interdite!

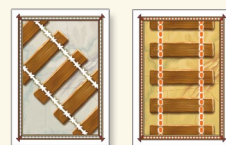
On ne peut pas bifurquer à partir du réseau d'un autre joueur.

Construction Interdite !

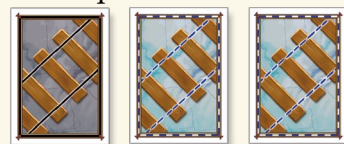
Cela ne relie pas une ville.



Jenn a joué ces cartes pour construire ces deux voies.



Dan a joué ces cartes pour bifurquer de son réseau.



JOKER
(voir Page 6.)

Chaque carte que vous jouez doit correspondre à la couleur de la voie (sur le plateau de jeu) sur laquelle vous souhaitez construire. Les cartes utilisées de cette manière sont défaussées, faces visibles, dans une pile à côté de la pioche des cartes rails.

JOKER : Plusieurs cartes rails de la même sorte fonctionnent comme JOKER. Le nombre de cartes de la même sorte que vous jouez s'échangent contre **une carte de moins** (que le nombre joué) de la sorte de votre choix. Vous pouvez échanger plusieurs séries de JOKERS en un tour.

Exemple:

2 cartes rails blanc uni = 1 carte rails de la sorte de votre choix,

3 cartes rails pointillés bleus = 2 cartes de la sorte de votre choix, et ainsi de suite.

SCORE POUR LES MARCHANDISES: Vérifiez la valeur de la marchandise fournie par la nouvelle ville reliée et indiqué par le Marché sur le plateau de jeu. Elle aura une valeur de \$1, \$2 ou \$3. Marquez immédiatement ces points sur la piste de score. Le prix de cette marchandise est ensuite changé en \$1. Si le jeton de cette marchandise est sur le \$3 ou le \$2 baissez-le sur la rangée \$1, en déplaçant les autres jetons de cette colonne vers le haut pour remplir la case vide. Aucune autre colonne n'est affectée.



Exemple: Jenn relie ses voies à Norfolk et marque pour les COCHONS. Elle marque \$3 sur la piste de score et elle déplace le jeton de marchandise COCHONS sur l'emplacement \$1. Les deux autres jetons remontent d'un emplacement chacun.

C. REDEMARRER VOTRE TRAIN

Si votre train est actuellement dans une ville, vous pouvez le redémarrer et le déplacer le long de vos voies. Le nombre de rails duquel on le déplace est indiqué sur votre locomotive. Vous pouvez Prendre (voir page 4) une marchandise avant de quitter la ville. Si vous déplacez votre train jusque dans une ville, vous pouvez (si possible) Livrer une cargaison (voir page 4).

D. DEPLACEMENT SUPPLEMENTAIRE (une case de plus)

Si votre train est actuellement sur une case de voie ferrée, vous pouvez l'avancer d'une case de plus sans tenir compte de la vitesse de votre train. Cela peut permettre à votre train d'entrer dans une ville pour livrer ou prendre une cargaison.

E. AMELIORER SON TRAIN

Pour améliorer votre train, échangez simplement votre moteur ou votre ravitailleur avec la valeur supérieure suivante, ou bien ajoutez un wagon de fret. Chaque type peut être amélioré deux fois. La première amélioration coûte \$3. Retirez immédiatement 3 à votre score. La seconde amélioration coûte \$5, là encore retirez immédiatement 5 de votre score. Vous êtes seulement autorisé à améliorer un seul objet et d'un seul niveau par tour.

MANCHES ET CARTES DE TEMPS

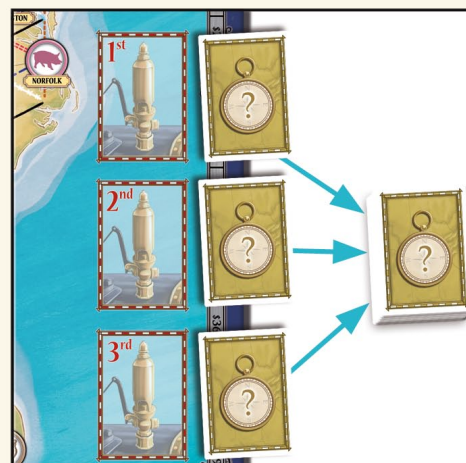
Quand le deck de cartes rails est épuisé, une manche est terminée. Retournez une nouvelle carte de temps face visible pour indiquer la manche 2. Lorsque la manche 3 commence, les 3 cartes de temps seront ajoutées à la pioche des cartes rails.



MANCHE 1



MANCHE 2



MANCHE 3

A la fin des première et seconde manches, mélangez les cartes rails faces visibles restantes avec celles défaussées et reformez la pioche. Retournez quatre nouvelles cartes de rails.

Si un joueur était en train de piocher, il finit de piocher.

Au début de la troisième manche, partagez la pioche des cartes rails en deux moitiés. Mélangez les trois cartes de temps faces cachées au hasard dans une moitié de la pioche et placez ensuite l'autre moitié sur celle-ci pour former la pioche de cartes rails finale.

Si un joueur pioche une carte de temps, placez-la face visible sur le plateau de jeu et il pioche une nouvelle carte en remplacement. *Dès que la TROISIEME CARTE DE TEMPS est révélée*, la partie se termine immédiatement.

FIN DU JEU

La partie se joue en trois manches. La partie se termine immédiatement pendant la MANCHE 3 lorsque la troisième carte de temps est piochée et révélée.

CONDITION SPECIALE DE FIN - Dans le cas improbable où, à la fin de son tour un joueur (a) a placé toutes ses voies, et (b) a épuisé toutes ses options de livraison, tous les autres joueurs ont un tour supplémentaire et la partie est ensuite terminée.

Les joueurs révèlent maintenant leur carte trajet. Les joueurs marquent des points de cette carte seulement s'ils ont des voies touchant la ville de départ en haut de la carte. Ils marquent la valeur entière de la ville qui a la valeur la plus élevée et qui est sur leur propre réseau. De plus, ils marquent un point pour chaque autre ville de la carte trajet qui est reliée à leur réseau.



Exemple : Les voies de Jon commence à Indianapolis et elles relient Raleigh, Columbia, Jacksonville et Tampa. Il marque un total de \$9.
6 pour Tampa plus 3 pour les autres villes reliées.

Le joueur qui a le plus d'argent l'emporte. En cas d'égalité, le joueur qui a le plus de villes reliées l'emporte. S'il y a toujours égalité, celui auquel il reste le plus de voies (non jouées) remporte la partie.

JEU EXPERT

Pour une expérience plus stratégique du jeu, essayez ces changements lors de la préparation.

- Lors de la distribution des contrats, permettez aux joueurs de choisir le côté de chaque carte qu'ils veulent utiliser pour réaliser leur série de contrats.
- Distribuez aussi deux cartes trajet et permettez aux joueurs d'en choisir une qu'ils garderont comme carte de trajet.

CREDITS

Conception du jeu Stephen Glenn

Conception Graphique Pedro Soto
Jenn Vargas

Développement Frank DiLorenzo

Traduction française Stéphane Athimon,
Natacha Athimon-Constant

Correcteurs Frank DiLorenzo,
Russell Grieshop

Illustrations Pedro Soto

Remerciements particuliers ! Aux testeurs suivants pour leurs ajustements et suggestions méritants.

Brad Fuller, Evan Derrick, Matthew Haase, Bill Martinson, George Cummings, Aaron Medvick, Isabel Pinaud, Jon 'Routes' Pessano, Joseph 'Tracks' Rose.

**REMERCIEMENTS PARTICULIERS POUR
LEUR SOURCE D'INSPIRATION!**

Darwin Bromley, Bill Fawcett and Alan Moon

www.RnRgames.com

©2014 R&R Games, Inc. All Rights Reserved



**THE GAMES
YOU WANT
TO PLAY!**

