

L'ALMANACH DU CHEF DE TRAIN

Juin 1871 Règles et règlements pour une conduite sûre et équitable dans Rolling Freight UN JEU DE KEVIN G. NUNN

COMPOSANTS

- ❖ 1 plan de jeu double face
- ❖ 30 dés de base joueurs (6 dans chaque couleur de joueur)
- ❖ 3 dés noirs supplémentaires d'amélioration des ressources
- ❖ 2 dés jaunes supplémentaires d'amélioration des ressources
- ❖ 1 dé bleu supplémentaire d'amélioration des ressources
- ❖ 1 dé gris supplémentaire d'amélioration des ressources
- ❖ 1 dé rouge supplémentaire d'amélioration des ressources
- ❖ 114 cartes contrats
- ❖ 18 cartes améliorations
- ❖ 3 cartes fin de phase
- ❖ 4 marqueurs RR X et supports
- ❖ 1 sac cargaisons
- ❖ 65 pions cargaisons (23 bleu, 23 gris, 12 rouge, 7 jaune)
- ❖ 5 plateaux individuels pour les joueurs
- ❖ 5 pions locomotives (1 de chaque couleur de joueur)
- ❖ 105 cubes construction (21 dans chaque couleur de joueur)
- ❖ 170 bâtons liaisons (34 dans chaque couleur de joueur)
- ❖ 24 marqueurs stocks (6 dans chaque couleur de ressource)
- ❖ 62 marqueurs saturations de cargaison
- ❖ 10 marqueurs phase "B"
- ❖ 10 marqueurs phase "C"



Les **cartes fin de phase** sont placées à la fin de chaque paquet contrats de phase.



Les **bâtons liaisons** sont dans chaque couleur de joueur et de 3 longueurs différentes. Ils servent à indiquer une liaison terminée.

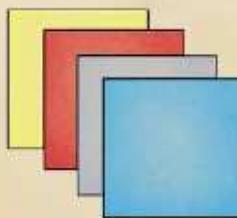
CREDITS

Auteur : Kevin G. Nunn
Production : Kevin Brusky, APE Games
Conception graphique : Carolyn Dew
Edition : Tay Arrow Parker
Conception de la couverture : Jim Maxwell
Conception des plans : Wood Ronsaville Harlin, Inc.
Artistes : Jeremy Kupsch, Jim Maxwell, Allen White
Logos des compagnies de chemin de fer : Ray Smith et John Potter
Traduction en français : Didier Duchon



Les **marqueurs phase "B" et "C"** sont placés sur les cercles villes pour indiquer qu'une cargaison ne peut être livrée là que plus tard pendant la partie. Les marqueurs saturation sont placés sur les cercles villes une fois qu'une cargaison a été livrée à un cercle ville.

Les **marqueurs emplacements de contrat** sont placés sur le plan afin que les joueurs puissent facilement localiser les contrats qui sont disponibles à l'achat. Il y a 4 marqueurs dans le jeu, un pour chaque case sur la piste des contrats.



Les **marqueurs stocks** peuvent être achetés à la fin de votre tour avec les dés restants. Ils peuvent être utilisés dans des tours ultérieurs comme dés supplémentaires des couleurs des marqueurs. Il y a 6 marqueurs stocks dans chacune des 4 couleurs.

LOGOS DES COMPAGNIES

Les logos des compagnies monochromes trouvés sur les plans sont sans effet sur le jeu. Ils ne figurent sur les plans que comme référence historique et indiquent le secteur approximatif du pays que ces lignes de chemin de fer exploitaient.



Mise à jour des règles 08 avril 2012

Page 1 : Changer "marqueurs de cargaison "B" et "C"" par "marqueurs phase "B" et "C"".

Page 2 - Changer "dix cartes" dans la mise en place de la barre latérale pour deux joueurs en "onze cartes".

Page 7 - Dans l'étape G, changer "marqueur de construction" par "marqueur d'emplacement de contrat".

REGLES ET REGLEMENTS POUR ROLLING FREIGHT

🎲 BUT DU JEU 🎲

Rolling Freight est un jeu de construction de routes et d'expédition de cargaisons où les dés représentent la réserve de ressources de chaque joueur. Dépensez cette réserve pour acheter et remplir des contrats, livrer des cargaisons et améliorer votre entreprise afin d'être le meilleur manager et gagner la partie.

🎲 VUE D'ENSEMBLE 🎲

Les joueurs sont des managers de compagnies concurrentes dans les rails et les expéditions, s'efforçant de mettre en place les meilleures lignes d'expédition sur terre et sur mer en posant des rails, construisant des liaisons et mettant en service des navires. Ils sont également en concurrence pour livrer les cargaisons qui apportent à leurs entreprises un profit maximum.

Chaque joueur commence la partie avec une réserve de ressources contenant six dés. Chaque face de ces dés de base contient une ou deux couleurs. Les joueurs peuvent acheter des dés supplémentaires d'amélioration qui contiennent jusqu'à quatre couleurs ou des symboles qui fournissent d'autres avantages.

Pendant son tour, chaque joueur "dépense" ces dés pour acheter des contrats, construire des liaisons, livrer des cargaisons, améliorer son entreprise, etc. Certaines actions, comme acheter des contrats ou construire des liaisons, nécessitent des couleurs particulières sur les dés alors que d'autres actions, comme acheter des améliorations ou livrer des cargaisons peuvent être effectuées avec des dés de n'importe quelle couleur. Le symbole dé générique (🎲) indique que chaque dé peut être utilisée – même un dé d'amélioration qui ne montre pas une couleur. Le symbole dé de couleur (🎲) montre qu'un dé d'une couleur spécifique doit être utilisé. Chaque dé ne peut être dépensé qu'une fois par tour. Une fois qu'un dé a été dépensé, mettez-le de côté jusqu'à la fin de votre tour. Les dés sont lancés à la fin de votre tour pour que vous puissiez utiliser les tours des autres joueurs à évaluer comment vous dépenserez les dés pendant votre prochain tour.

Chaque joueur peut acheter n'importe lequel des contrats visibles. Au moins un des dés dépensés pour l'achat du contrat doit être de la couleur du contrat. Lorsque vous complétez la liaison du contrat, tous les dés dépensés doivent être de la couleur du contrat.

Quand une liaison est terminée, des cargaisons peuvent être déplacées à travers. Lors de la livraison des cargaisons, au moins une des liaisons doit être la propriété du joueur effectuant la livraison.



Exemple : Richmond a un cercle bleu, il commence donc la partie avec un pion cargaison bleu pour indiquer qu'il expédie des marchandises agricoles. Richmond a également un anneau extérieur rouge qui indique qu'il accepte les touristes.

🎲 PREPARATION POUR CHAQUE JOUEUR 🎲

Chaque joueur prend le plateau individuel, le pion locomotive, les cubes construction, les bâtons liaisons et les dés de la couleur de son choix. Placer le pion locomotive dans la première case (blanche) de la section Switching Station [Aiguillages] du plateau individuel du joueur. Chaque joueur place un de ses cubes construction sur le plan près de la case "1" de la piste de score.

🎲 PREPARATION DU PLAN 🎲

1. Choix du plan

Sélectionnez le côté du plan que vous voulez jouer et placez-le au centre de la table. Le plan de l'ouest des Etats-Unis représente les années de la ruée vers l'or en Californie et l'expansion rapide qui a suivi. Il est conçu pour 2 à 4 joueurs et une partie dure environ 2 heures. Ce plan a été spécialement conçu pour les joueurs découvrant Rolling Freight. Le jouer vous aidera à mettre l'accent sur les éléments les plus importants du jeu, la gestion des ressources, la planification des livraisons et la maximisation de la valeur de vos routes. Il est recommandé que vous jouiez ce plan deux ou trois fois avant d'essayer le plan du sud-est des Etats-Unis.

Le plan du sud-est des Etats-Unis est pour 3 à 5 joueurs et une partie dure environ 3 heures. Ce plan représente les années de reconstruction après la guerre de sécession au début du XXème siècle. Le plan du sud-est des Etats-Unis est pour les joueurs expérimentés. Il dispose d'un réseau de liaisons qui est significativement plus intimement lié que sur le plan de l'ouest des Etats-Unis, et vous trouverez un plus large éventail d'options et de stratégies de jeu.

2. Ajout des marqueurs stocks au plan

Triez les marqueurs rouge, bleu, jaune et gris par couleur et placez-les dans leurs cases sur le plan.

3. Ajout des marqueurs phase

Recouvrir chaque cercle ville marqué "B" ou "C" sur le plan avec un marqueur phase correspondant.

4. Création du paquet améliorations

Créer le paquet améliorations en fonction du plan que vous utilisez :

- ❖ Le plan de l'ouest des Etats-Unis n'utilise pas toutes les cartes amélioration. Remettez la ressource supplémentaire (dé rouge), une carte Friendly et une carte Efficient Storage dans la boîte.
- ❖ Utilisez toutes les améliorations si vous jouez le plan du sud-est des Etats-Unis.
- ❖ Si vous jouez à deux joueurs, consultez les règles spéciales dans la fenêtre à droite.

PREPARATION ET REGLES POUR DEUX JOUEURS

La préparation pour une partie à deux joueurs est la même sauf que le paquet améliorations ne contient que les onze cartes suivantes :

1x Acquisition Expert
1x Careful Planner
2x Efficient Storage
2x Extra Resource (noir)
1x Extra Resource (bleu)
1x Extra Resource (gris)
1x Extra Resource (jaune)
2x Steady Builder

Ainsi, vous ne jouez que les phases A et B. Sautez les règles pour le **début** et la **fin de la Phase C** sauf que les contrats non terminés sont décomptés comme à la fin de la phase C dans une partie complète.

COULEUR DES CARGAISONS ET VITESSE

Il y a 4 types de cargaisons dans Rolling Freight :

- Cargaison rouge = Touristes,
- Cargaison bleue = Agriculture,
- Cargaison grise = Industriel,
- Cargaison jaune = Voyage d'affaires.

Le tableau Bonus de livraison sur le plan indique que les livraisons de cargaisons jaune et rouge fournissent un bonus pour les routes plus courtes. La livraison de cargaisons gris et bleu offre un bonus pour les routes de livraison plus longues.

Il y a dans le jeu beaucoup moins de pions cargaison rouge et jaune (rapides) que de bleu et gris (lents). Surveillez les occasions de faire des livraisons rapides avant que vos adversaires ne les obtiennent !

Mélangez le paquet améliorations et placez-le sur la section Improvement Deck du plan, au-dessus des cases améliorations, face cachée.

5. Création du paquet contrats

Ensuite, créez le paquet contrats. Mettez de côté les trois cartes fin de phase. Consultez le tableau ci-dessous correspondant au plan que vous avez choisi. Triez les contrats en ensembles A, B et C et retirez les cartes non précisées. Remettez les contrats non utilisés dans la boîte. Mélangez les paquets A, B et C séparément. Organisez le paquet contrats, avec toutes les cartes face cachée, comme suit : Placez une carte fin de phase en dessous puis mettez les cartes contrats C mélangées sur la carte fin de phase. Placez une carte fin de phase sur l'ensemble C, les contrats B dessus, une carte fin de phase sur l'ensemble B et enfin les contrats A dessus. Placez le paquet contrats sur la section Contract Deck du plan, au-dessus des cases contrats, face cachée.

Contrats pour le plan de l'ouest des Etats-Unis

	Phase A	Phase B	Phase C
Contrats bleus	1 - 4	9 - 12	17 - 19
Contrats gris	1 - 3	9 - 12	17 - 20
Contrats rouges	1 - 4	9 - 12	17 - 19
Contrats jaunes	1 - 4	9 - 11	17 - 20
Contrats slash	1	7 - 9	N/A

Contrats pour le plan du sud-est des Etats-Unis

	Phase A	Phase B	Phase C
Contrats bleus	1 - 4	9 - 14	17 - 20
Contrats gris	1 - 5	9 - 13	17 - 20
Contrats rouges	1 - 5	9 - 13	17 - 19
Contrats jaunes	1 - 4	9 - 13	17 - 20
Contrats slash	1 - 3	7 - 9	13 - 14

6. Ajouter les cargaisons au plan

Chaque ville a un ou plusieurs cercles ville avec un anneau extérieur et un anneau intérieur. Chaque anneau extérieur indique quelque chose que la ville souhaite, alors que les anneaux intérieurs indiquent la cargaison disponible dans la ville.

Certains cercles ville ont des anneaux intérieurs noirs. Aucune cargaison n'est placée dans un cercle avec un anneau noir. Bien que ce ne soit pas nécessaire pour la préparation, il est à noter que les cercles villes avec des anneaux extérieurs noirs n'acceptent aucune livraison de cargaisons pendant la partie.

Placez un pion cargaison correspondant à la couleur de l'anneau intérieur de chaque ville (un pion cargaison rouge sur un cercle ville avec un anneau intérieur rouge, etc.) jusqu'à ce que tous les cercles villes de couleur du plan soient couverts.

Placez ensuite le reste des pions cargaisons dans le sac. Piochez au hasard un pion du sac pour remplir le reste des cercles cargaisons avec des anneaux intérieurs blancs.

Lorsque vous placez des pions cargaisons, ignorez chaque cercle ville dont l'anneau intérieur est noir. Ignorez également chaque cercle ville recouvert d'un marqueur phase "B" ou "C". Les pions cargaisons seront placés dans les villes couvertes par "B" et "C" plus tard pendant la partie, donc laissez le sac de côté pour le moment, vous en aurez besoin plus tard pour la préparation des phases "B" et "C".



Exemple : Winemucca a un anneau cargaison intérieur noir. Aucune cargaison n'est placée pendant la partie.



Exemple : La ville de Filmore commencera la partie avec une cargaison au hasard puisque l'anneau intérieur est blanc, mais l'anneau extérieur noir signifie qu'elle n'acceptera pas de livraisons de cargaison.

7. Révéler les contrats et les améliorations de départ

Révéléz les 4 contrats rail du dessus pour remplir face visible les cases de la piste. Utilisez les marqueurs RR X pour marquer les emplacements correspondants à ces liaisons sur le plan.

Révéléz les 3 améliorations du dessus pour remplir face visible les cases de la piste.

DRAFT D'OUVERTURE

Chaque partie commence avec un draft d'ouverture. Lancez les dés de votre réserve de ressources avant que le draft ne commence. Ce lancer indique les ressources que vous aurez pour votre premier tour de jeu et peuvent influencer vos décisions dans le draft d'ouverture.

Choisir un premier joueur. En commençant par le joueur à droite du premier joueur et en continuant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, chaque joueur choisit un contrat ou une amélioration et le place dans la case appropriée de son plateau individuel. (Ces cartes sont prises gratuitement pendant le draft).

Après que chaque joueur a effectué une sélection, faites glisser les cartes vers le bas pour remplir le trou. Puis piochez une nouvelle carte pour remplir la piste.

Il peut arriver qu'il y ait des doublons sur la piste améliorations. Dans ce cas, vous pouvez déplacer l'un des doublons face cachée sous le paquet, glisser les améliorations vers le bas pour remplir le trou et piocher une amélioration supplémentaire pour combler le trou en haut de la piste avant de faire votre sélection.

Quand un joueur sélectionne un contrat, il doit aussi remplir une des cases de la liaison avec un de ses cubes construction puis déplacer le marqueur RR X sur l'emplacement du plan de la nouvelle liaison.

Si un joueur réclame pendant ce draft une amélioration qui lui donne un nouveau dé (par exemple un dé supplémentaire), ce joueur doit immédiatement lancer ce dé et l'ajouter à sa propre réserve de ressources.

Une fois que chaque joueur a effectué une première sélection, continuez autour de la table une seconde fois. Cette fois, chaque joueur doit choisir parmi le groupe qu'il n'a pas choisi la première fois. Un joueur qui a choisi une amélioration au premier tour doit sélectionner un contrat cette fois et vice versa.

Le premier joueur effectue le dernier draft et rejoue immédiatement. Continuez dans le sens des aiguilles d'une montre.

DEROULEMENT DE LA PARTIE

Votre réserve de dés représente les ressources disponibles pour effectuer des actions. Vous pouvez effectuer autant ou aussi peu d'actions que vous le souhaitez et dans n'importe quel ordre tant que vous avez suffisamment de dés non dépensés restants dans votre réserve. La plupart des actions peuvent être effectuées plusieurs fois.

- A. Acheter un contrat
- B. Construire une liaison
- C. Livrer une cargaison (limite une fois par tour)
- D. Construire un aiguillage
- E. Acheter une amélioration

Lorsque vous avez fini d'effectuer des actions, effectuez les étapes F, G et H dans l'ordre.

- F. Marqueurs de stock
- G. Remplir la piste des contrats et la piste améliorations
- H. Lancer vos dés

Après votre tour, la partie continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Les chapitres suivants décrivent chacune des actions possibles plus en détail.

A. Acheter un contrat

Pour acheter un des contrats disponibles, vous devez payer le nombre de dés génériques indiqués par les symboles  en face du contrat. Le symbole  indique qu'un dé supplémentaire de la même couleur que le contrat doit être dépensé.

Les contrats qui incluent une lettre et un chiffre dans la même case sont appelés contrats "slash" (voir exemple ci-dessous). Ces contrats construisent normalement un pont sur l'eau. Avec un contrat slash, le dé de couleur doit être payé en utilisant un dé dont la valeur montre au moins deux couleurs.

Vous remarquerez que les contrats les plus loin sont moins chers que les contrats plus récents qui sont plus près du paquet contrats.

Déplacer le contrat acheté vers votre plateau individuel. Trouvez la liaison correspondante sur le plan et remplissez une des ses cases avec un de vos cubes construction. Déplacez le marqueur RR X de cette liaison du plan vers la case vide de la piste des contrats.

Vous êtes limité à trois contrats à la fois. Si vous avez trois contrats, vous devez achever l'un d'eux avant d'en reprendre.

Ne remplissez pas les trous dans la piste des contrats jusqu'à la fin de votre tour (Etape G ci-dessous).



Exemple : Nich veut construire le contrat Rouge 5A. Il dépense un dé montrant du rouge et trois autres dés de n'importe quelle couleur pour prendre le contrat et placer un cube construction sur cette liaison du plan.



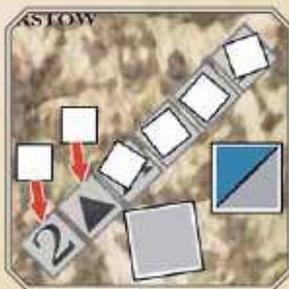
Exemple : Debra veut construire le contrat Slash 8B. Elle dépense un dé montrant au moins deux couleurs et un autre dé de n'importe quel type pour prendre le contrat et placer un cube sur le plan.

B. Construire une liaison

Vous pouvez dépenser des dés pour ajouter des cubes construction aux liaisons de vos contrats inachevés. Chaque dé dépensé doit montrer la couleur correspondante à la liaison et ajoute un cube construction à la liaison correspondante du plan.

Chaque dé avec plusieurs couleurs sur sa face peut être utilisé pour n'importe laquelle des couleurs indiquées. Chaque dé qui montre au moins deux couleurs sur sa face peut également être utilisé pour placer des cubes construction sur les contrats slash. Seules les faces de dés qui montrent au moins deux couleurs peuvent servir à compléter les contrats slash.

A chaque fois que vous achevez un contrat, vous le scorez immédiatement. Consultez le tableau Length of Rail Line et déplacez votre cube sur la piste de score du nombre de cases indiqué en fonction du nombre de contrats que vous avez et de la longueur de la liaison que vous êtes en train d'achever. Placez la carte contrat achevée dans la case "Completed Contracts" du plan. Récupérez vos cubes construction puis indiquez que la liaison est achevée avec un bâton liaison de votre couleur.



Exemple : Amy achève ce contrat en dépensant deux dés avec du gris. Ces deux cubes achèvent le contrat, donc elle les remplace par un bâton liaison et score le contrat.

Amy travaillait sur deux contrats à ce moment-là, Gris 2A et Bleu 4A. La récompense pour achever un contrat de longueur 6 quand le joueur a deux contrats est de 6 points de victoire (PV).



C. Livrer une cargaison (limite une fois par tour)

Choisissez un pion cargaison sur le plan et une ville demandant cette cargaison. (L'anneau extérieur du cercle ville montre la couleur). Pour établir un axe majeur, vous devez tracer une route de liaisons achevées entre la source et la destination. Au moins une des liaisons doit vous appartenir. La route que vous choisissez ne peut utiliser aucune ville deux fois et ne peut pas passer par une autre ville demandant également cette cargaison.

Quand vous avez effectué la livraison, placez le pion cargaison à côté de votre plateau individuel. Les bonus des pions cargaisons seront attribués à la fin de la phase.

Le coût d'établissement de la route est payé en dés. Chaque liaison vous appartenant coûte un dé () générique. Chaque liaison d'un autre joueur coûte deux dés génériques. Les aiguillages que vous avez construits réduisent ce coût. Réduisez le nombre de dés nécessaires à la route de votre nombre d'aiguillages avec un minimum d'un dé. (Pour plus de détails, voir le chapitre sur la

construction des aiguillages).

Chaque joueur (y compris vous) déplace son cube sur la piste de score de 1 case pour chacune de ses liaisons utilisées dans la route.

Les cargaisons rapides, rouge et jaune, représentent des personnes. Ces livraisons vous rapportent (mais pas aux autres joueurs) des récompenses supplémentaires quand vous les transportez à destination rapidement. Les cargaisons lentes, bleu et gris, vous rapportent des PV supplémentaires pour les routes sur de grandes distances. Consultez le tableau Cargo Delivery Bonus sur le plan pour voir si la livraison vous donne un bonus.

Enfin, recouvrez le cercle ville destination avec un marqueur saturation. Cette case ville n'est plus prise en compte lors de l'établissement d'un axe majeur.

Important : Chaque joueur ne peut faire qu'une livraison de cargaison à chaque tour.



Exemple : Amy (blanc) joue sur le plan de l'ouest des Etats-Unis. Elle décide de créer un axe majeur de Fresno à Los Angeles pour le surplus agricole de Fresno.

La route que prend Amy est Fresno à Sacramento puis Oakland puis San Francisco puis Santa Cruz puis Santa Maria puis Los Angeles. Aucune des villes intermédiaires ne montre un besoin non satisfait de cargaison agricole, donc sa route est valide.

Le cercle bleu à Los Angeles est recouvert d'un marqueur saturation pour indiquer que Los Angeles a reçu les marchandises agricoles dont elle avait besoin.

Trois de ces liaisons appartiennent à Amy et trois appartiennent à d'autres joueurs. Le coût d'établissement de cette route est 9 dés (un dé pour chacune des liaisons d'Amy plus deux dés pour chaque liaison appartenant à un autre joueur). Amy a construit quatre aiguillages et dépense 5 de ses dés pour payer le solde.

Comme Amy a utilisé des liaisons qu'ils ont construites, James (vert) marque 2 PV et Doug (violet) 1 PV.

Amy score 3 PV de plus pour ses liaisons et, comme les marchandises agricoles sont des cargaisons lentes et qu'il s'agissait d'une route de 6 liaisons, Amy score un bonus supplémentaire de 2 PV pour un total de 5 PV.

Amy prend également le pion cargaison. Cette cargaison lui rapportera 2 PV supplémentaires pendant le décompte de la fin de la phase B.

BONUS DE LIVRAISON DE CARGAISON										
DISTANCE (==LIAISONS)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
RAPIDE	3	2	2	1	1	-	-	-	-	-
LENTE	-	-	1	1	2	2	3	4	5	-



D. Construire un aiguillage

Les aiguillages rendent les livraisons de cargaisons plus efficaces. Chaque aiguillage permet de réduire le coût d'une livraison de cargaison d'un dé avec un minimum d'un dé.

Chaque aiguillage coûte le nombre de dés générique () indiqué sur chaque plateau individuel. Un tableau des coûts des aiguillages se trouve également sur le plan. Déplacez le marqueur d'une case sur la piste des aiguillages pour chaque aiguillage construit.

Chaque aiguillage que vous construisez fournit sa remise le tour où il est acheté.

E. Acheter une amélioration

Pour prendre une des améliorations disponibles, payez le nombre de dés générique () indiqué.

Une amélioration ne prend effet qu'à la fin de votre tour.

Exemple : Amy veut un *Efficient Storage* [Stockage efficace]. Elle dépense quatre dés pour prendre l'amélioration et la place sur son plateau individuel.

Exemple : James veut ajouter un dé jaune à sa réserve. Il dépense six dés pour prendre l'amélioration et la place sur son plateau individuel. A la fin de ce tour, il lance le dé jaune avec le reste de ses ressources.

Vous êtes limité à trois améliorations. Si vous achetez une quatrième amélioration, l'une des quatre doit être remise sous le paquet améliorations.

Ne pas remplir les trous dans pistes améliorations jusqu'à la fin de votre tour (Etape G ci-dessous).

Il peut arriver qu'il y ait des doublons sur la piste améliorations. Dans ce cas, vous pouvez déplacer un des doublons face cachée sous le paquet, glissez les améliorations vers le bas pour remplir les trous et piocher une amélioration supplémentaire pour combler le vide en haut de la piste.

F. Marqueurs de stock

Chaque dé non utilisé peut-être échangé contre un marqueur stock à la fin de votre tour. Prenez un marqueur stock de moins que le nombre de dés qui vous restent dans chaque couleur.

Exemple : Avec trois dés bleus restants, prenez deux marqueurs stock bleus.

Exemple : Avec quatre dés rouges et deux dés jaunes restants, prenez trois marqueurs rouges et un marqueur jaune.

Chaque dé qui montre au moins deux couleurs peut être utilisé pour un marqueur d'une des couleurs indiquées.

Chaque dé qui ne montre aucune couleur (c'est possible avec plusieurs dés des améliorations) ne peut pas être stocké.

AMELIORATIONS



Acquisition Expert [Expert en acquisition]

Payez un dé générique de moins () à chaque fois que vous achetez un contrat ou une amélioration ou que vous construisez un aiguillage. Cette amélioration ne fournit aucune remise lors de la livraison des cargaisons.



Careful Planner [Planificateur prudent]

Avec un planificateur prudent, choisissez deux dés (pas des améliorations) au lieu de les lancer à la fin de votre tour. Avec deux planificateurs prudents, choisissez jusqu'à quatre dés, y compris les améliorations.



Efficient Storage [Stockage efficace]

Avec un stockage efficace, vous pouvez stocker un jeton ressource pour chaque dé, ignorant la pénalité habituelle d'un dé.

Avec deux stockages efficaces, chacun de vos dés joueurs (pas les dés améliorations) montrant deux couleurs peut servir à stocker les deux.

Voir les règles concernant les marqueurs stocks pour plus de détails.



Extra Resources (color) [Ressources supplémentaires (couleur)]

Ajoutez le dé indiqué à vos dés ressource.



Friendly [Amical]

Chaque autre joueur paie un dé de moins pour chacune de vos liaisons qu'il utilise pour livrer une cargaison. De plus, vous marquez un PV de bonus par livraison (pas par liaison) à chaque fois qu'un autre joueur utilise vos liaisons quand il livre une cargaison.



Steady Builder [Constructeur constant]

Une fois par tour, ajoutez un cube construction à une liaison que vous êtes en train de construire.

SYMBLES DES

En plus des couleurs, certains dés améliorations ont des symboles qui ne sont pas disponibles sur les dés de base des joueurs :

	Ce symbole peut être dépensé pour ajouter un ou deux cubes construction à une de vos liaisons. Ces cubes ne peuvent pas être divisés entre des liaisons.
	Quand ce symbole est dépensé comme partie du prix de livraison d'une cargaison, marquez deux PV de plus.
	Ce dé peut être dépensé comme un ou deux dés génériques ().
	Ce symbole peut être dépensé comme partie du prix d'une deuxième livraison de cargaison dans le même tour. Aucun aiguillage utilisé dans la première route ne peut être réutilisé comme réduction pour la deuxième route.

CARTES BONUS — CATASTROPHES NATURELLES



APE Games a mis à disposition un nombre limité de cartes catastrophe naturelle. Ces cartes sont mélangées dans le paquet contrats lors de la préparation de la partie, deux dans le paquet phase "B" et un dans le paquet phase "C". Pendant la partie, quand une carte catastrophe naturelle est piochée depuis le paquet contrats, choisissez une carte contrat **achevée** au hasard et supprimez cette liaison du plan ainsi que tous les marqueurs saturation aux deux extrémités de cette liaison. Terminez le remplissage de la piste contrats. Enfin, placez le contrat supprimé face cachée sur le paquet contrats. Si plusieurs catastrophes sont piochées lors du remplissage de la piste, supprimez des contrats achevés supplémentaires et placez-les face cachée sur le paquet dans l'ordre où ils ont été piochés.

Voir apegames.com pour savoir comment obtenir ces cartes bonus pour votre jeu !

Chaque marqueur stock peut être dépensé dans un tour ultérieur comme dé de la même couleur ou comme dé générique. Quand il est dépensé, un marqueur stock revient dans la réserve sur le plan pour être réutilisé.

Il n'y a que six marqueurs de chaque couleur. S'il n'en reste pas, vous ne pouvez pas en stocker.

G. Remplir la piste contrats et la piste améliorations

Si vous avez acheté des contrats et/ou des améliorations pendant votre tour, il y aura des trous sur ces pistes. Faites glisser les cartes restantes pour combler les trous. Puis piochez de nouvelles cartes de chaque paquet pour remplir les pistes à partir du haut.

Pour chaque nouveau contrat, n'oubliez pas de placer également un marqueur d'emplacement de contrat sur la liaison correspondante du plan.

Des actions spéciales se produisent quand un marqueur de fin de phase est pioché depuis le paquet contrats (voir Fin de phase ci-dessous).

H. Lancer vos dés

Lancez les dés de votre réserve de ressources, y compris les dés améliorations, même ceux achetés pendant ce tour. Ceux-ci seront vos ressources pour votre prochain tour. Utilisez le temps jusqu'à votre prochain tour pour évaluer comment utiliser au mieux vos ressources.

ACTIONS DE FIN DE PHASE

Rolling Freight est joué en une série de trois phases. Certaines actions sont exécutées lorsqu'une carte fin de phase apparaît.

Fin de la phase A

La fin de la phase A est signalée quand la première carte fin de phase est piochée depuis le paquet contrats. Le joueur qui a pioché la carte fin de phase la place devant lui. Ensuite, il pioche des contrats supplémentaires et achève de remplir la piste contrats.

Chaque joueur joue alors un tour de plus, y compris le joueur avec la carte fin de phase. La phase A est alors terminée.

A la fin de la phase A, chaque joueur déplace son marqueur de **trois** cases sur la piste de score pour chaque pion cargaison qu'il a recueilli en livrant des cargaisons pendant cette phase. Ensuite, remettez tous les pions cargaisons scorés de cette façon dans la boîte (pas dans le sac cargaisons).

Début de la phase B

Après avoir décompté la phase A, préparez immédiatement la phase B comme suit :

- ❖ Remettez la carte fin de phase dans la boîte.
- ❖ Tous les marqueurs phase "B" qui recouvrent des cercles villes du plan sont remis dans la boîte. Piochez un pion cargaison au hasard dans le sac et placez-en un sur chaque cercle ville B nouvellement disponible.

- ❖ Déplacez le contrat le plus bas et l'amélioration la plus basse sous leurs paquets respectifs face cachée. Glissez les cartes restantes vers le bas et piochez les cartes de remplacement pour remplir chaque piste.
- ❖ La partie continue normalement avec le joueur suivant (assis à gauche du joueur qui avait le marqueur fin de phase).

Fin de la phase B

Lorsque la deuxième carte fin de phase est piochée, donnez-la au joueur actif et piochez de nouveaux contrats pour compléter la piste. Chaque joueur joue alors un tour de plus, y compris le joueur avec la carte fin de phase. La phase B est alors terminée.

A la fin de la phase B, chaque joueur déplace son marqueur de **deux** cases sur la piste de score pour chaque pion cargaison qu'il a recueilli en livrant des cargaisons pendant cette phase. Ensuite, remettez tous les pions cargaisons scorés de cette façon dans la boîte (pas dans le sac cargaisons).

Début de la phase C

- ❖ Remettez la carte fin de phase dans la boîte.
- ❖ Tous les marqueurs phase "C" qui recouvrent des cercles villes du plan sont remis dans la boîte. Piochez un pion cargaison au hasard dans le sac et placez-en un sur chaque cercle ville C nouvellement disponible.
- ❖ Déplacez le contrat le plus bas et l'amélioration la plus basse sous leurs paquets respectifs face cachée. Glissez les cartes restantes vers le bas et piochez les cartes de remplacement pour remplir chaque piste.
- ❖ La partie continue normalement avec le joueur suivant (assis à gauche du joueur qui avait le marqueur fin de phase).

Fin de la phase C

Lorsque la troisième carte fin de phase est piochée, donnez-la au joueur actif et piochez de nouveaux contrats pour compléter la piste.

Chaque joueur joue alors un tour de plus, y compris le joueur avec la carte fin de phase.

A la fin de la phase C :

- ❖ Chaque joueur déplace son marqueur d'**une** case sur la piste de score pour chaque pion cargaison qu'il a recueilli en livrant des cargaisons pendant cette phase.
- ❖ Chaque joueur déplace son marqueur de 1 case sur la piste de score pour chaque cube construction sur ses liaisons inachevées.

Chaque joueur annonce son score final. La partie est maintenant terminée !

Gagnant

Le gagnant est le joueur dont le marqueur est le plus loin sur la piste de score. En cas d'égalité, la victoire est attribuée au joueur parmi les ex-æquo avec le plus d'aiguillages. S'il y a toujours égalité, les joueurs encore ex-æquo se partagent la victoire.

L'éditeur dédie ce jeu à la mémoire de Cindy Lou. Je sais que vous êtes chasseur de lapins à plein temps maintenant ! L'auteur dédie ce jeu à ses nombreux partisans. A travers les tests, le financement collaboratif, le soutien moral ou un coup de pied aux fesses, Rolling Freight n'aurait pas pu sortir sans votre soutien.



PARTISANS DE ROLLING FREIGHT

Adam Fine
Adam Ruzzo
Adam Thyssen
Anders Hansen
Alan How
Alexander Munger
Alessandro Trovato
Alvaro Gonzales de Paz
Anders H. Pedersen
André Nordstrand
Andrew Scott
Anthony Baldassar
Anthony Correia
Anthony L. Zizzo
Anthony Thompson
Anye Mercy
Aubrey Miles
Avi Thomas
Benny Meyers
Beth Strack
Bill Koop
Bob Flaherty
Brad Olson
Brad Wales
Brett Orr
Brian Bailey
Brian McCarty
Brian Moore
Brian Pilnick
Brian Randy
Brian Walter
Bruce Chiriatti
Byron Harrison
Fortunato "TinuZ" Cappelleri
Celeste Mannerud
Chad Krizan
Chad Rektorik
Charles Pearson
Charles Turnitsa
Charles Washburn
Chris Brandt
Chris Comeaux
Chris Darden
Chris Edwards
Chris Lake
Chris Lang
Chris Matusiak
Chris Starr
Christopher Bauer
Christopher Early
Christopher J. Weber
Craig Muxlow
Craig West
Croix Bouquot
Curt Churchill
D.J. Trindle
Dallas Hoag
Dan Mixer
Dan Skogstad
Daniel Cepeda
Daniel Hurlbut

Dante Gagne
Darth May
Dave Hadden
Dave Heberer
Dave Neumann
Dave Olesky
David B. Talton Jr.
David Etherton
David Hoffman
David Main
David Pucci
David Rapp
David Saunders
Debra Hughes
Don Clevenger
Douglas Richardson
Dwight Frohaug
Dystopian Holdings
Ed Holzman
Ed Meadows
Ed Rozniarek
Einar Hansen
Eldon Nichol
Eric Rasmussen
Erik Bergstrom
Erin O'Malley
Fafnir Crow
Gary Bishop
George Martinez
George W. Hitchings
Gerald Squelart
Glenn Dixon
Gordon Wohlers
Greg Hallam
Greg Price
Greg Rogers
Gregory Brayton
Gregory Delesandre
Harry Hammermueller
Hoyle Anderson
Ian Mackey
Ip Ting Pong
J Steeves
James Bardsley
James Cowling
James Kantor
James MacPhee
James P. Bell, Sr.
Rodriguez Wrenchez
James Wilhelm
Jason Buchanan
Jason Finley
Javier Quintas Ruiz
Jay Bartelt
Jay Brooks
Jeff Glasson
Jeffrey Zinn
Jens Kappe
Jeremy Freeman
Jeremy Fridy
Jeremy LaBove

Jeremy McCrate
Jess Boronico
Jim Eichhorn
John Burt
John Guthrie
John Morrow
John Palagyi
John Potter
John W. Taylor
Jon Theys
Jonathan Greisz
Jonathan Madison
Jonathan McAnulty
Jonathan Schnaars
Joseph Whitaker
Kai-Uwe Kramp
Keith Leonard
Ken Burt
Ken Hill
Ken Warrington
Ketil Nordstad
Kevin Rutherford
Kevin & Kenny
Krista Donnelly
Kristine Roper
Kurt Zdanio
Kyle Mechler
Kyle Pinches
Kyle Wilhelm
Larry Rice
Lars Ericson
Len Stemberger
Lewis Wagner
Linda Kolar
Lorien Green
Lorin Grieve
Louis Perrochon
Louis Sylvester
Luiz Fernando Caldas
Lynne Lewellen
MTip Phaovibul
Mandy Lord
Marilyn Gerber
Mark DiBlasi
Mark Eggers
Mark Gerrits
Mark Innerebner
Martin Tyman
Marty Hoff
Marvin Knighton, Jr.
Matt Fullenwider
Matt Morgan
Matthew Brom
Michael
Michael Arnold
Michael Becker
Michael Blayney
Michael Jean
Michael Johnston
Michael Medlin
Michael Potter

Michael Van Biesbrouck
Michael Weston
Mike Eid
Mike Retondo
Mike Schaer
Misha Nosiara
Nathan Bryan
Nathan Zahller
Nattakorn Vuttichaipornkul
Nicholas Sturm
Nicholas Vitek
Nicholas Witchey
(Toxidyne)
Nicolas Brassard
Nicolas Grunbaum
Nigel Grout
Ooi Tech Yann
Patrick Korner
Patrick Nickell, Fondateur
de Meeples 4 Peoples.org
Patrick O'Brien
Paul Anderson
Paul Marshall
Paul Urfi
Peter Hogan-De Paul
Peter McCarthy
Peter Mosbacher
Peter Yee
Peter Zanow
Phil Foster
Philip Tan
Rachael Johnson
Ray Brooks
Ray Smith
Rich Sommer
Richard Holland
Richard Kooyer
Richard Warren
Richard Wu
Rick Vinyard
Rob MacAndrew
Robert Delwood
Robert Glass
Robert Hite
Robert Kibble
Roberto Rosaly
Roger Smith
Roy Brown
Roy Tan
Russell Khater
Russell Martin
Ryan Galgon
Ryan Lambrecht
Scott Alden
Scott B
Scott Daniels
Scott Fort
Scott Pizio
Sean Anderson
Sean Kelly
Sochan Sok
Spear 3 Productions

Spencer Marsteller
Stephan Szabo
Stephen Condit
Steven Dupras
Stephen Rochelle
Stephen Schaffer
Stephen Smith
Steve Cottle, Jr
Steve Zanini
Steven Dast
Steven Sartain
Stuart Price
Suresh Kumar
Suzi Rondot
Tammy Fiala
Thom Parkin
Thomas Gore
Thomas Marks
Thomas Taylor
Tim Burnett
Tim Collett
Tim Kalamarz
Timo Stepper
Timothy Hing
Todd Derscheid
Todd Keskey
Todd Lang
Tony Elan
Tony Hauber
Tony Rupp
Tyler Smith
Vienticus Prime
Walter H. Hunt
Warren Sstrom
Will Q. Nguyen
William Budd
William Crispin
William Dockendorf
William Hartman K.
Wystan Benbow
Xander Guzman
Yves LaFrance

APE Games tient à remercier les partisans de Rolling Freight ci-dessus. Sans vous, ce jeu n'aurait pas eu une chance de voir le jour.

Nous tenons également à remercier Brent Lloyd, un autre croyant et grand partisan du jeu.

