



Seconde édition américaine (2010)

Règles de base

Traduction française : Guillaume Gaudé (DocGuillaume)

13/02/2012

RAILWAYS of the WORLD

Designed by Martin Wallace and Glenn Drover

© Fred Distribution 2008

Règles de base de la seconde édition américaine 2010.

Traduction française : Guillaume Gaudé (DocGuillaume) - 13/02/2012.

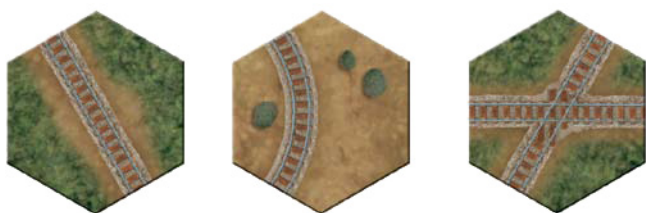
Introduction

Bienvenue à l'âge du chemin de fer ! Vous êtes un baron des chemins de fer qui réalise des profits en transportant des passagers et en livrant des marchandises. Les revenus potentiels sont importants. Qui aura le plus de succès ?

Vous décidez des meilleurs itinéraires et construisez les voies. Vous dirigez votre compagnie et acheminez les marchandises, gagnant ainsi des parts de marché pour votre compagnie. Plus votre réseau ferré se développe à travers le pays et plus vous investissez dans des locomotives plus récentes et plus performantes pour acheminer les marchandises plus rapidement et encore plus loin.

Pourrez-vous réécrire les annales de l'histoire et graver votre nom aux côtés des barons des chemins de fer les plus célèbres du monde ?

Matériel



Tuiles de Voie ferrée (ligne droite, courbe, croisement)

Les tuiles de voie ferrée hexagonales sont utilisées pour créer des sections de voie ferrée, appelées « liens », reliant une ville à une autre.



Locomotives de contrôle (25 x rouge, jaune, vert, bleu, pourpre et gris)

Les locomotives de couleur sont placées sur les nouveaux liens pour identifier les joueurs qui les possèdent.



Marqueurs de Ville vide (6 marqueurs de chaque type)

Lorsque le dernier cube de marchandises d'une ville a été acheminé, un de ces marqueurs est placé dans cette ville (peu importe lequel). Lorsque tous ces marqueurs ont été placés (leur nombre est fixé en début de partie en fonction du nombre de joueurs), la partie se terminera à la fin du prochain tour.



Tuiles de Nouvelle ville (12 tuiles hexagonales)

Le placement d'une de ces tuiles sur une ville de couleur gris représente la croissance de l'industrie au sein d'une petite ville et la nouvelle demande de marchandises. Cette croissance signifie que la ville change de couleur et passe du gris à une nouvelle couleur, et que désormais les cubes de marchandises ayant cette nouvelle couleur peuvent être acheminés vers cette ville.



Cubes de marchandises (25 x rouge, jaune, bleu, noir et pourpre)

Les cubes en bois colorés sont placés dans les villes en début de partie et acheminés le long des liens de chemin de fer afin de générer des points de victoire (PV) et des revenus pour les compagnies. Ces « marchandises » représentent une part de la compagnie dans ce marché de marchandises. Une fois ces marchandises livrées, la compagnie qui a réalisé la livraison avec succès prend sa part de marché et augmente son revenu en conséquence.



Argent (billets de \$1.000, \$5.000 et \$10.000)



- 30x 1 bond
- 18x 5 bonds
- 6x 10 bonds

Certificats de parts (certificats de 1 part, 5 parts et 10 parts)

Les certificats de parts représentent les parts qui ont été « émises » par les compagnies pour recueillir des fonds.

Une fois émis, un certificat de parts est placé devant le joueur et celui-ci reçoit de la banque le montant figurant sur le certificat.



Cartes Locomotives

Elles représentent l'investissement d'une compagnie dans la modernisation de toutes ses locomotives, un modèle plus ancien se voyant remplacé par un modèle plus récent et meilleur. Toutes les compagnies commencent la partie avec une carte locomotive de niveau « 1 ». Le gros chiffre coloré figurant sur la carte correspond au nombre maximum de « liens » qu'un cube de marchandises peut parcourir pour ce joueur lors d'une action de livraison.



Marqueur de Premier joueur



Tuiles de lien spécial (2 tuiles hexagonales)

Ces tuiles sont utilisées dans l'extension de jeu « Railways of the Eastern U.S. ».

Un sac opaque pour les cubes de marchandises

Livret des règles



Exemple ci-contre :

- 20 points de victoire
- \$18 de revenu

Piste des scores et des revenus

Elle est utilisée pour repérer, avec une locomotive de couleur, les PV des joueurs et le revenu que chaque joueur reçoit à la fin de chaque tour.

Remarque : Si un joueur gagne plus de 100 PV, déplacer la locomotive du joueur au début de la piste et ajouter 100 à ses PV en fin de partie. Si ceci se produit, le revenu du joueur sera réduit mais pourra recommencer à augmenter.

Mise en place

Placer les cubes de marchandises dans le sac opaque. Piocher au hasard dans le sac autant de cubes de marchandises que le nombre inscrit dans chaque ville et les placer sur cette ville. Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, diminuer ce nombre de cubes de 1, en gardant un minimum de 1 cube à placer.

Former une pile avec les tuiles Nouvelle ville, face visible, à côté de la carte. Placer les certificats de parts, face visible, en 3 piles de même valeur et disposer les billets d'un côté de la carte pour former la banque. Placer les tuiles Voie ferrée de l'autre côté de la carte.

Le joueur le plus jeune fait la première offre du premier tour de jeu pour déterminer le joueur qui prendra le marqueur de Premier joueur. Chaque joueur choisit une couleur et prend les locomotives correspondantes. Chaque joueur prend une carte locomotive de niveau « 1 » et la place devant lui. Placer un marqueur de Ville vide sur la première case de la piste des Tours.

Argent et Certificats de parts

Les joueurs commencent la partie sans argent. A n'importe quel moment de son tour, un joueur peut prendre un ou plusieurs certificats de parts et les placer devant lui pour montrer qu'il les a émis. Pour chaque part émise, le joueur reçoit \$5.000 de la banque. Il n'y a aucune limite au nombre de parts qui peuvent être émises lorsqu'un joueur a besoin d'argent, que ce soit pour un achat ou pour payer une offre. Un joueur ne peut émettre des certificats de parts que pour faire un achat ou payer une offre. Une fois émis, les certificats de parts ne peuvent jamais être remboursés. Ils restent entre les mains des joueurs jusqu'à la fin de la partie et coûtent, en fin de partie, 1 PV par part émise.

Remarques :

- Emettre un ou plusieurs certificats ne compte pas comme une action.
- Les tuiles de 5 et 10 parts peuvent être échangées contre des tuiles de plus petite valeur si besoin.

Couleurs

Les couleurs des cubes de marchandises et les couleurs des villes sont liées. Un cube de marchandises d'une couleur donnée ne peut être livré qu'à une ville de la même couleur.

Les couleurs des locomotives ne sont quant à elles pas liées aux couleurs des cubes de marchandises ni à celles des villes. La couleur d'une locomotive indique simplement quel joueur possède tel lien de voie ferrée.

Déroulement de la partie

Chaque tour de jeu est composé des 3 phases successives suivantes :

1. **Enchère pour déterminer le Premier joueur**
2. **Actions des joueurs**
3. **Revenus et dividendes**

Lorsque le dernier marqueur de Ville vide a été placé sur la carte, les joueurs terminent le tour en cours puis jouent un tour complet supplémentaire et la partie se termine ensuite.

Le nombre de marqueurs de Ville vide varie selon l'extension du jeu utilisée et est déterminé en début de partie en fonction du nombre de joueurs. Référez-vous aux règles spécifiques de votre extension pour plus de détails.

1. Enchère de Premier joueur

Une enchère a lieu pour déterminer quel joueur sera le « Premier joueur » pour ce tour de jeu. Le premier joueur du tour précédent commence l'enchère. Les offres se font dans le sens horaire. Les joueurs peuvent surenchérir (faire une offre supérieure à la dernière offre) ou passer. L'offre initiale minimale est de \$1.000. Si un joueur choisit de passer, il ne peut plus revenir dans l'enchère. L'enchère se poursuit en sens horaire jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé sauf celui avec la meilleure offre. Le joueur qui a fait l'offre la plus élevée devient le premier joueur (il prend le marqueur de Premier joueur et le place devant lui). Il doit payer à la banque le montant de son offre. Des parts peuvent être émises pour payer cette enchère. Si tous les joueurs choisissent de passer, le joueur à la gauche du précédent premier joueur devient le nouveau premier joueur.

2. Actions des joueurs

Il y a 3 tours d'actions des joueurs dans cette phase. Durant chaque tour d'actions, chaque joueur effectue une action, en commençant par le premier joueur et en poursuivant dans le sens horaire. Après chaque tour d'actions, le marqueur de tour est avancé d'une case sur la piste des Tours et un nouveau tour d'actions est accompli. Durant son tour d'actions, un joueur peut effectuer n'importe quelle action parmi les suivantes :

- **Construire une voie ferrée**
- **Urbaniser**
- **Améliorer les locomotives**
- **Livrer 1 cube de marchandises**
- **Prendre 1 carte Opérations de chemin de fer**
(dans une partie avec extension)

CONSTRUIRE UNE VOIE FERRÉE - Les joueurs placent des tuiles de voies ferrées dans le but de relier des villes entre elles. Une tuile ou une série de tuiles reliant une ville à une autre est appelée un « Lien ».

Lorsqu'un joueur construit une voie ferrée, les extrémités de cette voie doivent être dans le prolongement des voies des tuiles adjacentes, de telle sorte que la voie ferrée forme une ligne continue. La première tuile de voie ferrée posée doit être connectée soit à une ville soit à l'extrémité d'un lien inachevé appartenant à ce joueur. Toutes les tuiles suivantes qui seront posées au cours de cette action devront alors prolonger ce lien.

Le joueur doit cesser de construire des voies dès qu'il a posé 4 tuiles de voies ferrées sur ce lien OU qu'il a relié une autre ville. Un joueur ne peut donc pas construire plus d'un lien au cours d'une même action.

Si un joueur a placé ses 4 tuiles de voies mais n'a pas complété le lien vers une deuxième ville, la voie est considérée comme un « lien inachevé ».

Tous les liens inachevés sont retirés du plateau à la fin du troisième tour d'actions de chaque tour de jeu.



Un lien achevé !

Toutes les tuiles de voies ferrées sont correctement connectées et relient deux villes entre elles.



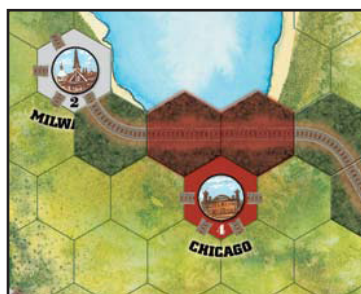
Un lien inachevé

Toutes les tuiles de voies ferrées sont correctement connectées entre elles mais ne relient pas correctement une des deux villes. Bien que la construction de ce lien soit autorisée, cela ne constitue pas un lien achevé entre les deux villes.



Incorrect

Toutes les tuiles de voies ferrées sont bien connectées aux villes mais pas correctement connectées entre elles. Cette action de construction n'est pas autorisée.



Remarque

Toutes les tuiles de voies ferrées doivent être posées sur des hexagones complets. Les hexagones incomplets, comme ceux en bordure d'eau, ne sont pas constructibles.

Le coût de chaque tuile de voie ferrée dépend du type de terrain sur lequel elle est posée.

Construire une voie ferrée en ligne droite ou courbe sur un hexagone de plaine (vert) coûte \$2.000, construire sur un hexagone contenant de l'eau (océan, lac ou rivière) coûte \$3.000 et construire sur un hexagone de montagne (marron clair avec un point blanc au centre) coûte \$4.000. Si une tuile de voie est placée de telle sorte que les rails franchissent une arête de montagne (ligne marron foncé sur un côté d'hexagone), alors cette tuile coûte \$4.000 de plus que son coût lié au terrain.

Lorsqu'une tuile de voie est posée, le joueur qui l'a construite place dessus une de ses locomotives afin d'indiquer qu'il en est le propriétaire.

Une fois posées sur la carte, les voies ferrées ne peuvent pas être retirées par les joueurs.

Les joueurs peuvent construire des tuiles de croisement de voies ferrées s'ils le souhaitent, mais ne peuvent pas réorienter la voie d'un autre joueur. Le coût de construction d'un croisement est le même que celui d'une voie unique.

URBANISER - Le joueur actif prend une tuile de Ville nouvelle dans la pile et la place sur la ville grise de son choix. Il pioche au hasard dans le sac 2 cubes de marchandises et les ajoute à ceux déjà présents sur cette ville. Si cette ville était vide, il retire le marqueur de Ville vide et le remplace par les 2 cubes de marchandises. Urbaniser coûte \$10.000.

AMÉLIORER LES LOCOMOTIVES - Le joueur actif peut choisir d'améliorer sa carte locomotive (il remplace l'ancienne carte locomotive par la nouvelle). Ceci représente l'investissement de sa compagnie dans la modernisation de toutes ses locomotives, en remplaçant les anciens modèles par des nouveaux plus performants. Toutes les compagnies commencent la partie avec une carte locomotive de niveau « 1 ».

Le niveau de motorisation des locomotives (gros chiffre coloré figurant sur la carte locomotive) correspond au nombre maximum de liens qu'un cube de marchandises peut parcourir lorsqu'un joueur choisit l'action « Livrer 1 cube de marchandises ». Par exemple, un joueur avec une carte locomotive de niveau 2 peut livrer un cube de marchandises à une ville distante de 1 ou 2 liens, mais pas 3.

Le coût pour passer au niveau de motorisation supérieur est indiqué sous le chiffre du niveau de la carte. Un joueur ne peut améliorer ses locomotives qu'une fois par action. Le niveau de motorisation maximum est égal à 8.

DÉLIVRER 1 CUBE DE MARCHANDISES - Le joueur actif peut déplacer 1 cube de marchandises d'une ville à une autre, et ainsi livrer ce cube à une destination. Le cube de marchandises en cours de livraison doit être déplacé le long de liens achevés vers une ville de la même couleur (un cube rouge doit aller vers une ville rouge, etc.). Aucun cube de marchandises ne peut être acheminé vers une ville sans y être livré. Le cube peut être déplacé au maximum d'un nombre de liens égal au niveau de la carte locomotive du joueur actif. Lors de la livraison, un cube ne peut pas passer deux fois par la même ville, ni utiliser deux fois le même lien. Un cube DOIT cesser son déplacement et être livré dès qu'il atteint une ville de la même couleur. Lorsqu'un cube est livré, il est retiré de la carte et remis dans le sac opaque de cubes de marchandises.

Une fois qu'un cube de marchandises a été livré à sa ville de destination, le joueur actif détermine qui touche un revenu de cette livraison. Un joueur gagne 1 point sur la piste des revenus pour chaque lien achevé qu'il possède et emprunté par le cube de marchandises livré. Un cube peut être acheminé le long de liens possédés par d'autres joueurs que le joueur actif et qui gagneront ainsi des points. Cependant, le premier lien emprunté par le cube DOIT appartenir au joueur actif. Un joueur ne peut pas livrer un cube de marchandises en commençant sa livraison sur une voie d'une autre compagnie.

Les joueurs enregistrent leurs points sur la piste des scores et des revenus à l'aide d'une locomotive de leur couleur. Dès que le dernier cube de marchandises est retiré d'une ville, un marqueur de Ville vide doit être placé dans cette ville (peu importe le type de marqueur puisque les différents types sont purement décoratifs).

PRENDRE 1 CARTE OPÉRATIONS DE CHEMIN DE FER (seulement dans une partie avec extension) - Avant le début de la partie, les 3 cartes de « départ » (identifiées par un « S » doré dans le coin inférieur gauche) sont retirées de la pioche et placées face visible à côté du plateau de jeu. La pioche restante est mélangée et un nombre de cartes égal au double du nombre de joueurs est pioché et ces cartes sont placées face visible à côté du plateau. Ces cartes sont dites « disponibles ». A la fin de chaque tour de jeu (après la phase 3. Revenus et dividendes), une carte de la pioche vient s'ajouter face visible à celles déjà disponibles.

Toutes les cartes Opérations de chemin de fer ont un symbole dans le coin inférieur droit. Chaque symbole est associé à une ou plusieurs règles spéciales pour cette carte.



Cercle vert : ces cartes ne peuvent pas être prises par un joueur mais donnent un avantage au premier joueur réalisant l'objectif imprimé sur la carte.

Dès que l'objectif a été réalisé, la carte est définitivement retirée du jeu.



Diamant pourpre : une fois choisies, les cartes de cette catégorie peuvent être utilisées par son propriétaire une fois par tour de jeu.

Cette utilisation ne compte pas comme une action.



« X » rouge : une fois choisies, ces cartes doivent être utilisées immédiatement puis définitivement défaussées.



Main de cartes : la carte peut être gardée en main par son propriétaire aussi longtemps que voulu. Une fois utilisée, la carte est définitivement défaussée.

Cette utilisation ne compte pas comme une action.

Aucun symbole : cette carte est posée face visible devant le joueur propriétaire qui jouit de l'avantage de cette carte jusqu'à la fin de la partie.

3. Revenus et Dividendes

Chaque joueur perçoit à présent son revenu (en dollars), indiqué par la case de la piste des scores et des revenus sur laquelle est positionnée sa locomotive.

Après quoi, chacun doit payer les « dividendes des parts ». Chaque joueur doit payer \$1.000 pour chaque part qu'il a émise. Si un joueur doit plus de dividendes qu'il n'a d'argent, celui-ci doit émettre d'autres parts pour entretenir sa dette. Les dividendes sur ces nouvelles parts émises ne seront à payer qu'à la prochaine phase de Revenus et Dividendes.

Tout lien inachevé (qui ne relie pas 2 villes) est alors retiré de la carte et les tuiles de voie ferrée remises dans la réserve.

Remettre enfin le marqueur de tour d'actions sur la première case de la piste des Tours et un nouveau tour de jeu commence.

Fin de partie

La partie se termine à la fin du tour complet qui suit celui dans lequel le dernier marqueur de Ville vide a été posé. Le nombre de marqueurs de Ville vide varie selon l'extension du jeu utilisée et est déterminé en début de partie en fonction du nombre de joueurs. Référez-vous aux règles spécifiques de votre extension pour plus de détails.

Lorsque la partie est finie, les joueurs marquent des points de victoire. Chaque certificat de 1 part détenu en fin de partie par un joueur fait reculer sa locomotive d'une case sur la piste des Scores et des Revenus, chaque point sur la piste valant 1 PV.

Le joueur avec le plus de PV remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur 1er ex-æquo avec le plus de liens achevés gagne. S'il y a toujours égalité, le joueur 1er ex-æquo avec le plus d'argent gagne.

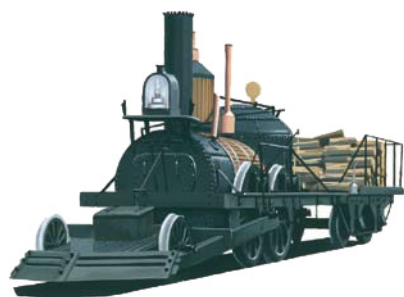
Variantes

Variante de l'enchère du Premier joueur #1 - Au tout premier tour de jeu, le joueur le moins expérimenté fait une offre le premier. Le jeu se déroule ensuite en sens horaire et le joueur qui joue en deuxième reçoit \$1.000, le joueur qui joue en troisième reçoit \$2.000 et ainsi de suite. Une fois le premier tour de jeu terminé, les règles d'enchères expliquées précédemment s'appliquent alors et le joueur ayant commencé la partie fait son offre en premier.

Variante de l'enchère du Premier joueur #2 - L'enchère se déroule comme expliqué dans la règle, mais le premier joueur qui passe joue en dernier et paie la moitié de son offre (arrondi supérieur). Au fur et à mesure que les joueurs passent, ils paient la moitié de leur offre et se classent en ordre inverse. Le joueur qui remporte l'enchère paie le montant total de son offre et joue en premier.

Pour plus d'informations à propos de Railways of the World -- avis, mises à jour, variantes, etc.--visitez notre site web sur www.eaglegames.net

Les locomotives : un peu d'histoire



2-4-0 John Bull

Cette locomotive de 1831 et de fabrication anglaise a servi pour l'une des premières compagnies ferroviaires des États-Unis, la compagnie Camden and Amboy. La John Bull était envoyée démontée par bateau et était réassemblée sans l'aide de plans ni instructions de remontage. La John Bull a été considérablement modifiée durant ses trente années de service.

Ce fut la première locomotive mise en service dans l'état du New Jersey. En 1981, cette petite locomotive revint à la vie sur le tronçon du vieux Georgetown à Washington, D.C., à l'occasion du 150ème anniversaire de sa première mise en service en Amérique. La locomotive John Bull est le véhicule automoteur encore fonctionnel le plus ancien du monde.



0-4-0 De Witt Clinton

Cette locomotive fut la troisième construite par l'association des fonderies de West Point de New York pour le Mohawk & Hudson River Rail Road en 1831. Son moteur pesait environ 3,5 tonnes sans l'eau et pouvait atteindre la vitesse de 30 miles à l'heure avec 5 wagons, alimenté par du charbon anthracite, et fut le premier moteur de l'état de New York sur un chemin de fer.

Le De Witt Clinton du Mohawk & Hudson River Rail Road fut le premier train de New York.



4-4-0 American

La locomotive 4-4-0 American était la locomotive à vapeur la plus courante à la fin du 19ème siècle et au début du 20ème siècle. Elle était si courante qu'on l'appela le « Standard Américain », ou pour être plus bref, l'Américaine. Dans les années 1850 et 1860, la locomotive Américaine n'était pas seulement la locomotive qui transportait les passagers sur les chemins de fer américains, mais aussi la locomotive du fret. Ce fut la première locomotive à vapeur produite en grand nombre et celle qui lança la conquête vers l'Ouest. Près de 39 exemplaires subsistent encore aujourd'hui aux États-Unis.

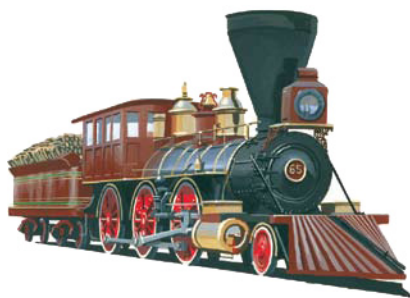
L'Union Pacific 4-4-0 #119 rencontra la Central Pacific Jupiter à l'achèvement du chemin de fer transcontinental.



4-4-0 8-Wheeler

En 1836, Henry R. Campbell, ingénieur en chef de la compagnie Philadelphia Germantown and Norriston Railroad, breveta la combinaison d'un châssis ordinaire (bogie) avec deux paires de roues motrices, une paire étant en avant et l'autre en arrière de la chambre à combustion comme dans le moteur couplé ordinaire pour passagers d'aujourd'hui. La fabrication de ce moteur débuta le 16 Mai 1836 et s'acheva le 8 Mai 1837.

Ce fut la première locomotive à huit roues de ce type et c'est de ce modèle que la locomotive standard américaine d'aujourd'hui prend ses origines.

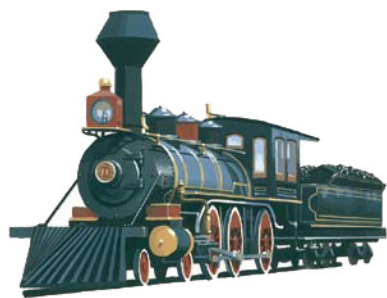


2-6-0 Mogul

Bien que les locomotives avec ce type d'arrangement des roues furent construites dès 1852, la première vraie 2-6-0 n'a été construite qu'au début des années 1860. Les toutes premières furent construites en 1860 pour la compagnie Louisville & Nashville Railroad.

Tandis que les locomotives 2-6-0 avaient une plus grande puissance de traction, leur suspension rigide les rendait plus enclines aux déraillements que les 4-4-0. De nombreux mécaniciens de chemins de fer contemporains ont attribué les déraillements au poids trop faible de la partie avant de la locomotive. En 1864, William S. Hudson breveta un système de suspension également répartie qui contribua à résoudre ces problèmes de déraillements. Ce problème une fois résolu, plus de 11.000 locomotives de type Mogul furent fabriquées dans le demi-siècle qui suivit.

Le nom de locomotive Mogul est probablement dérivé d'une locomotive portant le même nom, fabriquée par la compagnie Taunton and Manufacturing en 1866 pour la ligne Central Railroad du New Jersey.

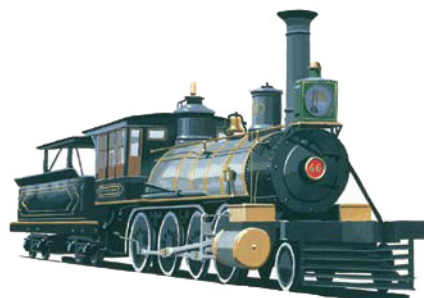


4-6-0 Ten Wheeler

La première 4-6-0 fabriquée en Amérique fut la Chesapeake. Elle fut fabriquée par l'entreprise Norris Locomotive en mars 1847, pour la compagnie Philadelphia and Reading. Quelques jours après que William Norris a terminé la Chesapeake, l'entreprise Hinkley Locomotive termina elle aussi sa première 4-6-0, la New Hampshire, pour la compagnie Boston and Maine.

Durant les années 1860 et jusque dans les années 1870 la demande pour la 4-6-0 augmenta en raison du fait que les dirigeants des compagnies ferroviaires passaient d'achats de locomotives à usage polyvalent (à cette époque il s'agissait de la 4-4-0) à des locomotives qui seraient utilisées dans un but spécifique. Les compagnies Pennsylvania et Baltimore and Ohio adoptèrent rapidement la 4-6-0, et les utilisèrent pour le fret rapide et le transport de voyageurs.

Cette disposition des roues devint la deuxième configuration la plus populaire en Amérique au milieu du 19ème siècle, pour les nouvelles locomotives à vapeur.



2-8-0 Consolidation

La première locomotive dotée de cette disposition des roues fut vraisemblablement fabriquée par la compagnie Pennsylvania, mais comme pour les premières 2-6-0, cette première 2-8-0 avait un essieu principal qui était fixé de manière rigide au châssis de la locomotive.

La locomotive Consolidation, fabriquée en 1865, est largement considérée comme la première vraie 2-8-0 fabriquée aux Etats-Unis. Cette locomotive est à l'origine du nom 2-8-0. Seules quelques compagnies ont acheté ce type de locomotive lorsqu'il fut introduit par Baldwin, mais tout changea au milieu des années 1870. En 1875, la compagnie Pennsylvania fit de la 2-8-0 la locomotive standard de fret. La même année, la compagnie Erie commença à remplacer ses modèles 4-4-0 servant pour le fret par des modèles 2-8-0. Les 2-8-0 pouvaient tirer des trains deux fois plus lourds pour un coût moitié moindre que celui des locomotives précédentes. D'un point de vue financier, le choix des locomotives de fret était fait.

Crédits

Concept du jeu et Design : ... Martin Wallace et Glenn Drover

Règles : ... Sean Brown et Keith Blume

Artwork : Paul Niemeyer et David Oram

Dessin du plateau de jeu : Paul Niemeyer

Conception graphique : ... Jacoby O'Connor; Fast Forward Design Associates

Parties tests : ... Keith Blume, Jack Provenzale, Theodore Kuhn, Maggie Schmidt, Kati Samuel, Brian Blume, Tom Wham, Larry Harris, Lary with one R, Rick Lorgus, James "Choo Choo" Provenzale, Jacoby O'Connor, Martin Wallace, John Bohrer, The Warfrog playtest group, Winsome Games.

ACTIONS

- Construire une voie ferrée (jusqu'à 4 tuiles, coût selon terrain)
- Urbaniser (coût de \$10.000)
- Améliorer les locomotives (1 niveau par action, coût selon carte)
- Livrer 1 cube de marchandises
- Prendre 1 carte Opérations de chemin de fer

COÛTS DE CONSTRUCTION D'UNE VOIE FERRÉE

- Plaine (hexagone vert) \$2.000
- Eau (si présente dans l'hexagone) \$3.000
- Montagne (hexagone avec point blanc) \$4.000
- Traverser une arête (côté épais d'un hexagone) + \$4.000
- Construire un lien vers l'Ouest \$30.000