

EXPRESS 01

Jörg von Rügen

Un jeu de cartes sur les trains
pour 2 à 4 joueurs
âgés de 12 ans et plus.

Traduction : Alain « Railroad Bill » Beaussant

But du jeu

Devant vous s'étend le sol vierge de l'Allemagne. Il n'y a pas de voie ferrée traversant ses plaines, Aucune gare pour annoncer le grand boom industriel qui va survenir. Mais vous allez changer tout cela ! Vous allez investir dans la construction et le développement de réseaux ferrés et construire des gares pour différentes compagnies.

Votre principale préoccupation va être de lever des titres en bourse, et aussitôt que les titres seront émis, les trains commenceront à circuler au nom des compagnies. De cette façon l'argent reviendra aux actionnaires, et vous augmenterez votre capital. Gardez aussi un œil sur les autres joueurs pour profiter de leurs actions ou pour gêner leurs plans.

La partie se termine après un tour de jeu durant lequel soit un certain nombre de cartes de bas ont été améliorées soit un certain nombre de paquets de cartes ont été épuisés. Le joueur qui a réussi à amasser le plus gros capital gagne la partie.

Composants

Le jeu de base comprend :

- **4 plateaux individuels** de joueur avec résumé et piste de capital.
- **35 cartes de base** (Allemagne) numérotées de 001 à 035.
- **4 cartes Ordre de tour.**
- **1 carte « The black engine ».**
- **4 locomotives en bois.**
- **149 cartes de développement** avec trois codes couleur de niveau de développement.

Le jeu comporte une extension pour jouer sur la carte des USA. Les composants de cette extension ne sont pas utilisés dans le jeu de base. Toutes les cartes USA ont un dos rouge et la mention « USA ». Cette extension comprend :

- **30 cartes de base** (USA).
- **17 cartes de développement.**
- **1 bloc en bois.**

Les 149 cartes de développement du jeu de base comprennent :

- **85 cartes voies ferrées** dont
 - 24 de niveau 1 (jaunes) numérotées de 101 à 108
 - 25 de niveau 2 (rouges) numérotées de 121 à 145
 - 36 de niveau 3 (bleues) numérotées de 201 à 236
- **18 gares terminales** dont

10 de niveau 1 (jaunes) numérotées de 401 à 410
16 de niveau 2 (rouges) numérotées de 431 à 436
2 de niveau 3 (bleues) numérotées 461 et 462

- **33 gares de transit** dont
12 de niveau 1 (jaunes) numérotées de 501 à 512
16 de niveau 2 (rouges) numérotées de 531 à 546
5 de niveau 3 (bleues) numérotées de 561 à 565
- **13 gares centrales** dont
6 de niveau 1 (jaunes) numérotées de 601 à 606
6 de niveau 2 (rouges) numérotées de 630 à 635
1 de niveau 3 (bleue) numérotée 665

Remarques générales

Express 01 est un jeu de cartes. Beaucoup de cartes ont plusieurs fonctions. (Pour une explication des symboles et des cartes, voir la section « Explication des cartes » en fin de règle).

Au début de la partie, les **cartes de base** forment une sorte de plateau de jeu. Une fois qu'elles sont échangées contre des cartes de développement, elles deviennent une partie de votre *capital passif*.

Les **cartes de développement** comprennent des *cartes de liaisons* et des *cartes de gares*.

1. Elles sont utilisées pour construire et améliorer le **réseau ferré** ;
2. Dans **votre main**, elles constituent votre *capital actif* avec lequel vous payez vos actions et vos titres boursiers ;
3. Les *cartes de liaisons* qui possèdent un symbole « locomotive » coloré dans leur coin inférieur gauche servent aussi de **titres boursiers de compagnie ferroviaire**.

Mise en place

1. Placez les **cartes de base** (numérotées de 001 à 035) pour former un plateau de jeu sur la table, de telle sorte qu'elles représentent une carte de l'Allemagne. Les cartes sont placées en ordre croissant depuis le Nord-Ouest jusqu'au Sud-Est. [voir illustration page 3 de la règle anglaise]

Placez en premier les cartes 001 à 004 de gauche à droite ;

Commencez le second rang avec la carte 005, sous le premier, mais en décalant d'une colonne vers la gauche. Complétez ce second rang avec les cartes 006 à 010 ;

Commencez le troisième rang avec la carte 011, également en décalant d'une colonne vers la gauche. Continuer ainsi la mise en place en suivant l'illustration.

2. Donnez à chaque joueur un **plateau de jeu individuel** qu'il place devant lui. Chaque joueur reçoit aussi une **locomotive en bois** qu'il place sur la case zéro de la piste de capital de son plateau individuel.
3. Triez les **cartes de développement** par *type* (liaisons, gares terminales, etc.) puis chaque type par *niveau* (couleurs), de façon à former un total de 12 paquets. [voir illustration page 3]

Mélangez chaque paquet séparément. Placez les paquets **d'un même type** côte à côte, trois paquets à chaque coin du plateau de jeu. [voir illustration page 3]

4. Prenez le paquet de **cartes de liaison** du **3ème niveau** (bleu) et distribuez **6 cartes** face cachée à chaque joueur. Elles constituent le capital de départ (la main) de chaque joueur. Reposez les cartes restantes à leur place.

5. Pour déterminer l'ordre de jeu, chaque joueur choisit l'une des *cartes liaison* de sa main et la place face cachée devant lui. Puis les joueurs retournent leur carte simultanément. Le joueur avec le numéro de carte le plus élevé sera le premier joueur et reçoit la **carte ordre de tour** numéro 1. Le joueur avec le numéro de *carte liaison* immédiatement inférieur sera le second joueur, et il reçoit la *carte ordre du tour* 2, et ainsi de suite. Chacun pose sa *carte ordre du tour* face visible devant lui, et replace dans sa main la *carte liaison* qu'il a utilisée pour déterminer sa position dans le tour.

Déroulement de la partie

Express 01 se joue en une succession de plusieurs *tours de jeu*. Chaque tour commence par la phase **Aide du Gouvernement**.

Ensuite les joueurs effectuent leur **tour de jeu** dans l'ordre des cartes *ordre du tour*.

Durant votre tour de jeu, vous choisissez une *double action* parmi trois doubles actions possibles.

Lorsque votre tour de jeu est terminé, vous retournez votre carte ordre du tour face cachée, et c'est le tour du joueur suivant.

Après chacune de vos deux actions, vérifiez que l'une des deux *conditions de fin de partie* n'est pas réalisée (voir « Fin de partie »).

Un tour de jeu se termine lorsque toutes les cartes *ordre du tour* ont été retournées face cachée.

Si aucune des conditions de fin de partie ne s'est trouvée réalisée, un nouveau tour de jeu commence.

Phase Aide du Gouvernement

Au commencement de chaque tour, on détermine le capital total de chaque joueur (*capital actif* et *capital passif*). Le joueur avec le capital le plus faible reçoit une aide du gouvernement.

Le capital total se calcule comme suit :

- a) Chaque **carte en main** (*capital actif*) rapporte **1 point** ;
- b) Chaque **titre boursier** d'une compagnie (*capital passif*) vous rapporte autant de points que le nombre de gares à la couleur de la compagnie existant dans le réseau sur le plateau de jeu.
- c) Chaque **paire de cartes différentes** (c'est à dire constituée d'une *carte liaison* et d'une *carte gare*) que vous avez devant vous dans votre *capital passif* vous rapporte **1 point**.
- d) Le joueur qui détient la carte **Black Engine** reçoit **2 points** additionnels.

Placez votre locomotive en bois sur la case correspondant à votre capital total.

Remarque : la piste de capital de votre plateau de jeu individuel sert simplement de rappel au long de la partie. Elle n'est seulement ajustée qu'au début de chaque tour de jeu et à la fin de la partie. (Pour indiquer un score supérieur à 30 points, couchez votre locomotive sur le côté).

Exemple [voir illustration page 4] :

- a) 5 cartes en main = 5 points.
- b) 2 titres rouges (avec 2 gares rouges sur le réseau) = 4 points.
- c) 1 paire de cartes différentes (1 carte liaison + 1 carte gare) = 1 point.

d) La carte Black Engine = 2 points
soit un total de 12 points (la locomotive est placée sur la case 12).

Le joueur avec le capital le plus bas reçoit la carte *Black Engine* comme aide du gouvernement (voir « explication des cartes » en dernière page de règle). En cas d'égalité entre deux ou plusieurs joueurs pour la détention du capital le plus bas, la carte va au joueur ayant le numéro d'*ordre de tour* le plus bas. Durant le premier tour, la carte *Black Engine* est automatiquement attribuée au premier joueur (carte d'*ordre de tour* 1) puisque les joueurs ont tous le même capital.

Déroulement du tour d'un joueur

Quand vient votre tour, vous devez choisir **une** des trois **paires d'actions** possibles :

Première paire d'actions

- A) **Étendre le réseau**
et ensuite
- B) **acquérir des titres**

Seconde paire d'actions

- B) **Acquérir des titres**
et ensuite
- A) **Étendre le réseau**

Troisième paire d'actions

- C) **Initier un paiement de bonus**
et ensuite
- D) **Changer l'ordre de tour**

Remarques générales :

- Lorsqu'une action a un coût, vous devez la payer avec votre *capital actif* (les cartes de votre main). Chaque carte dépensée ainsi est posée **face visible** au **sommet** de la pile à laquelle elle appartient. Ensuite vous pouvez effectuer l'action choisie. (Vous pouvez bien sûr construire le réseau avec des cartes qui viennent d'être défaussées de cette manière, et aussi les acheter comme titres boursiers).
- Lors du premier tour de jeu, le premier joueur (celui qui possède la carte *ordre de tour* 1) **doit** choisir la première paire d'actions et doit construire une gare à partir de laquelle le réseau à venir démarrera. Pour votre première partie, nous recommandons de construire Berlin (carte numéro 009) ou Hanovre (carte numéro 013).
- Chaque fois que vous modifiez le réseau ferré, une carte en place sur le plateau de jeu est échangée avec une autre. Ainsi, le plateau de jeu est toujours constitué de 35 cartes.
- Certaines actions vous autorisent à chercher dans une pile la carte de votre choix. Vous ne devez pas changer l'ordre des cartes restantes dans cette pile.
- Vous pouvez choisir de n'effectuer qu'une action dans une paire d'action, ou même aucune.

Action A : Étendre le réseau

Cette action a un coût. Pour **chaque carte** que vous défaussez de votre main vers le sommet de sa pile, vous pouvez au choix :

Placer jusqu'à **deux** cartes *liaison*

ou

Placer **une** carte *gare*

Pour cela, prenez la carte de votre choix dans l'une des piles. Puis vous l'échangez avec une carte du plateau de jeu. Si vous remplacez une carte de base, placez la face cachée devant vous. Si vous remplacez une carte colorée de développement, défaussez là face visible sur sa pile.

Vous pouvez effectuer cette action plusieurs fois de suite, du moment que vous payez pour cela.

Les règles suivantes doivent être respectées :

- Vous **ne pouvez pas** sauter un niveau. Les cartes de base doivent être améliorées par des cartes de

niveau 1 (jaunes), les cartes de niveau 1 par celles de niveau 2 (rouges), et enfin celles-ci par des cartes de niveau 3 (bleues).

- Certaines cartes ne peuvent être améliorées que par des cartes particulières : c'est à dire que le numéro de la carte de développement doit figurer dans le coin supérieur droit de la carte que vous souhaitez remplacer. [voir exemple page 5].
- Avec cette action, vous développez en fait le réseau existant.

Si vous améliorez une carte de base, la nouvelle carte (jaune) **doit** continuer au moins une voie d'une carte adjacente (exception : la première gare dans le premier tour du premier joueur). [voir exemple page 5]

Si vous améliorez une carte de niveau plus élevé, la nouvelle carte doit maintenir toutes les voies existantes de la carte à améliorer. Une voie ferrée ne peut jamais disparaître. Vous pouvez seulement agrandir le réseau avec des voies additionnelles. [voir exemple page 5]

- Vous pouvez **tourner** la nouvelle carte (la placer bas en haut) du moment que les autres conditions de placement sont respectées.

Remarque : certaines cartes montrent un *réservoir d'eau*. Si vous améliorez l'une de ces cartes, le **réservoir d'eau** de la nouvelle carte **doit** conserver l'alignement de la carte remplacée. [voir exemple page 5]

- En règle générale, il est autorisé d'avoir des voies interrompues entre deux cartes du plateau de jeu (à conditions que les autres règles soient respectées). [voir exemple page 6]

Sur les bords du plateau de jeu, cependant, les voies interrompues sont interdites. Vous ne pouvez **jamais** placer une carte de telle sorte qu'une voie ferrée se termine sur le bord du plateau de jeu (c'est à dire débouchant sur la mer ou sur une frontière). [voir exemple page 6]

Action B : Acquérir des titres boursiers

Cette action a un coût. Pour chaque titre d'une compagnie que vous souhaitez acquérir, vous devez payer le titre en défaussant le nombre de carte requis de votre main. Le **coût d'un titre** est toujours égal au **nombre de gares** dans le réseau qui appartiennent à la compagnie. *Par exemple, s'il y a trois gares de la compagnie rouge dans le réseau ferré, un titre de cette compagnie coûtera trois cartes de votre main.*

Après avoir payé son coût, cherchez dans la pile de *carte liaison* un titre de la compagnie. Toute *carte liaison* comportant un logo locomotive de la couleur d'une compagnie peut servir de titre de cette compagnie. Placez la carte choisie face visible devant vous.

Remarque : Toute carte portant un symbole locomotive ne représente qu'un seul et unique titre. Le nombre indiqué à côté de la locomotive indique seulement le nombre total de titres de cette couleur présents dans chaque pile respective. [voir exemple page 6]

Les règles suivantes doivent être appliquées :

- Vous ne pouvez acquérir des titres d'une compagnie que si cette compagnie possède **au moins une gare** dans le réseau.
- Si, et **seulement si**, il ne reste plus de titre d'une compagnie dans la pile, vous pouvez prendre un titre de cette compagnie à un autre joueur (un titre posé devant lui). Dans ce cas, les cartes de paiement ne sont pas défaussées dans les piles mais données à ce joueur. Si un titre d'une compagnie ne peut être acquis ni dans la pile ni chez un autre joueur, vous ne pouvez pas acheter de titre de cette compagnie.
Remarque : Vous ne pouvez jamais prendre un titre au possesseur de la carte *Black Engine* (voir

« explication des cartes : Black Engine).

Vous pouvez acquérir plusieurs titres (même de différentes compagnies) du moment que vous en payez le coût.

Action C : Initier un paiement de bonus

Cette action est gratuite. Vous ne pouvez la faire qu'une seule fois durant votre tour. Vous choisissez **une** compagnie qui va faire circuler un train et vous déterminez l'itinéraire de ce train. Puis la compagnie paye un bonus à ses actionnaires.

Sélectionner une compagnie

Vous ne pouvez sélectionner qu'une compagnie

- dont vous possédez **au moins un titre**
- et
- qui possède **au moins une gare** dans le réseau.

Déterminer un itinéraire

Ensuite vous déterminez l'itinéraire de circulation du train. La distance qu'un train peut parcourir est fonction du nombre total de titres possédés par **l'ensemble des joueurs**. Pour **chaque** titre de la compagnie posée devant les joueurs, le train pourra traverser exactement **une carte** sur le plateau de jeu.

Les règles suivantes doivent être appliquées :

- Vous devez choisir l'itinéraire qui permettra le paiement du plus grand bonus possible (voir « Paiement du bonus » ci-dessous). Les autres actionnaires peuvent vous aider à déterminer l'itinéraire optimum.
- L'itinéraire doit commencer dans une gare et se terminer dans une gare différente (le nombre de gares intermédiaires n'est pas limité).
- **Au moins une gare** sur l'itinéraire doit être une gare de la compagnie choisie. Ce peut être indifféremment la gare de départ, la gare d'arrivée, ou une gare intermédiaire.
- Une gare ne peut être visitée qu'une fois.
- Les liaisons entre les stations, par contre, peuvent être utilisées plusieurs fois.

Paiement du bonus

Le bonus est payé aux actionnaires sous forme de cartes.
Calculez le montant du bonus de la façon suivante :

- Chaque gare de l'itinéraire rapporte 1 point de bonus.
- De plus, certaines gares rapportent des points additionnels, indiqués sur l'icône en haut à droite sur la carte. [voir illustration page 7]

Tout d'abord, déterminez l'ordre de paiement du bonus. Dans cet ordre, chaque actionnaire prend **une carte** d'une pile de son choix et l'ajoute à sa main. Continuer jusqu'à ce que le bonus ait été entièrement distribué.

Ordre de paiement :

L'ordre de paiement est basé sur l'*ordre du tour*, mais ne commence pas nécessairement par le premier joueur. Le premier joueur à recevoir une carte bonus est **celui qui a initié le paiement** (le joueur actif). Après lui, l'actionnaire avec la carte *ordre du tour* la plus élevée reçoit sa carte bonus, et ainsi de suite. Les actionnaires avec des cartes *ordre du tour* moins élevés suivent ensuite.

Exemple : dans une partie à 4 joueurs, le joueur ayant la carte ordre du tour 3 déclenche un paiement de bonus, tandis que tous les autres joueurs ont un intérêt dans la compagnie. L'ordre de paiement est le suivant [voir exemple page 7]:

- 1) Joueur 3
- 2) Joueur 4
- 3) Joueur 1
- 4) Joueur 2
- 5) Joueur 3
- 6) etc.

Les règles suivantes doivent être appliquées :

- Bien que les joueurs qui ne possèdent pas de titre de la compagnie ne reçoivent normalement pas de paiement, la carte *Black Engine* peut être utilisée comme une carte titre de la compagnie (voir « Explication des cartes : The Black Engine »).
- Aucun actionnaire ne peut recevoir plus de cartes par le paiement du bonus qu'il ne possède de titres de la compagnie. Si – pour cette raison – une part du paiement est en surplus, il revient au joueur qui a initié cette action.
- Si le nombre de cartes à distribuer en paiement du bonus est inférieur au nombre de titres à rétribuer, certains actionnaires pourront ne pas être payés,

Exemple [voir exemple page 8] :

Sélection d'une compagnie :

C'est le tour de Peter. Il choisit de faire tourner un train de la compagnie Rouge.

Détermination de l'itinéraire :

*Les actionnaires possèdent au total **5 titres rouges**. En conséquence, le train peut suivre un itinéraire de **5 cartes maximum**. De plus, l'itinéraire doit comporter au moins une gare rouge.*

Paiement du bonus :

*Le meilleur itinéraire (un maximum de 5 cartes) comporte **3 gares** et un **bonus additionnel de +1**. Donc, le paiement total sera de **4 cartes**.*

Peter commence par prendre une carte de l'une des piles et l'ajoute à sa main. Ensuite Martina ajoute une carte à sa main. Après quoi Philipp fait de même. Bien que ce soit à nouveau à Peter, il ne peut plus prendre de carte car il ne possède qu'un unique titre rouge. En conséquence, la dernière carte est prise par Martina qui en possède deux, et qui précède Philipp.

Action D : Changement de l'Ordre de Tour

Cette action est gratuite. Pour changer l'ordre du tour, vous échangez simplement votre carte *ordre du tour* contre la carte *ordre du tour* d'un autre joueur de votre choix.

Les règles suivantes doivent être appliquées :

- Si vous échangez votre carte *ordre du tour* contre une carte *ordre du tour* d'un autre joueur qui montre son **recto** (la locomotive [voir illustration page 8]), la nouvelle carte de **cet autre joueur** doit aussi être posée recto visible (puisque'il n'a pas encore joué durant ce tour).

- Si vous l'échangez avec la carte d'un joueur qui montre son **verso** (le train qui quitte la gare [voir illustration page 8]), la nouvelle carte de ce joueur doit également être posée verso visible (puisqu'il a déjà joué durant ce tour).

Remarque : Si vous échangez votre carte *ordre du tour* contre une carte de numéro plus élevé, vous **ne pouvez pas** jouer à nouveau durant ce tour de jeu ! A la fin de votre tour, seuls les joueurs qui **n'ont pas encore joué** (leur carte *ordre du tour* n'est pas retournée) peuvent le faire.

Fin du tour d'un joueur

Une fois que vous avez fini votre tour, vous retournez votre carte *ordre du tour* dos visible (« le train quitte la gare »). Puis c'est au tour du joueur dont la carte montre le plus petit numéro d'ordre du tour et qui n'a pas encore joué.

Fin d'un tour de jeu

Après que la dernière carte *ordre du tour* ait été retournée dos visible (« le train quitte la gare »), le tour de jeu est terminé. Si, durant ce tour de jeu, l'une des deux conditions de fin de partie a été réalisée (voir ci-dessous), la partie est terminée et l'on détermine le vainqueur. Dans le cas contraire, les cartes *ordre du tour* sont remises face visible et un nouveau tour de jeu commence par la phase « aide du gouvernement ».

Fin de la partie

Express 01 peut être joué en *partie courte* ou en *partie longue*. Les joueurs doivent être bien d'accord sur le choix de la durée avant de commencer.

Partie courte :

Une partie courte s'achève à la fin d'un tour de jeu durant lequel l'une des deux conditions suivantes a été rencontrée :

- ✓ **12 cartes de base** ou plus ont été améliorées ;

ou

- ✓ **3 piles de cartes** sont épuisées.

Partie longue :

Une partie longue s'achève à la fin d'un tour de jeu durant lequel l'une des deux conditions suivantes a été rencontrée :

- ✓ **24 cartes de base** ou plus ont été améliorées ;

ou

- ✓ **4 piles de cartes** sont épuisées.

Vérifiez **à la fin de chaque action** que l'une des deux conditions n'est pas vérifiée. Si c'est le cas, terminez complètement le tour de jeu, afin que tous les joueurs aient joué le même nombre de tours. Après quoi, déterminez le vainqueur.

Déterminer le vainqueur

A la fin de la partie, calculez le capital total de chaque joueur (*capital actif* + *capital passif*).

Calculez votre capital de la même façon que pour l'attribution de l'*aide du gouvernement* :

- e) Chaque **carte en main** (*capital actif*) rapporte **1 point** ;

- f) Chaque **titre boursier** d'une compagnie (*capital passif*) vous rapporte autant de points que le nombre de gare à la couleur de la compagnie existant dans le réseau sur le plateau de jeu.
- g) Chaque **paire de cartes différentes** (c'est à dire constituée d'une *carte liaison* et d'une carte gare) que vous avez devant vous dans votre *capital passif* vous rapporte **1 point**.
- h) Le joueur qui détient la carte **Black Engine** reçoit **2 points** additionnels.

Le joueur qui a accumulé le plus gros capital (le plus de points) gagne la partie. Si deux joueurs sont à égalité, celui qui possède le plus de titres de compagnies gagne. S'il reste une égalité, la victoire est partagée.

Exemple [voir illustration page 9] :

- a) 10 cartes en main = 10 points.
- b) 2 titres rouges (avec 3 gares rouges sur le réseau) = 6 points.
3 titres bleus (avec 2 gares bleues dans le réseau) = 6 points.
1 titre jaune (avec 0 gare dans le réseau) = 0 point.
- c) 2 paires de cartes différentes (1 carte liaison + 1 carte gare) = 2 point.
- d) La carte Black Engine = 2 points

soit un total de 24 points (la locomotive est placée sur la case 24).

Le jeu avec l'extension USA

Enlevez les cartes suivantes :

- Les 35 cartes de base 'Allemagne' (numéros 001 à 035)
- Les 18 cartes *gare terminale* (numéros 4XX)
- Les 13 cartes *gare centrale* (numéros 6XX)

A la place, utilisez les **cartes USA** :

- Les 30 cartes de base USA (numéros 051 à 080)
- Les 17 *gares doubles* (numéros 301 à 303, 331 à 338 et 361 à 366)

Mise en place :

Suivre les instructions de mise en place d'une partie « Allemagne », avec les modifications qui suivent :

- Disposez les cartes de base USA (numéros 051 à 080) comme plateau de jeu sur la table, de manière qu'elles forment une représentation partielle des États-Unis. Les cartes sont placées en ordre croissant du Nord-Ouest au Sud-Est. [voir illustration page 10]
- Placez le bloc de bois verticalement entre les cartes 060 et 061.
- Triez les cartes de développement par type de carte (Cartes liaisons, gares de transit et gares doubles) et chaque type par niveau (couleur), pour former au total 9 piles de pioches. [voir illustration page 10]

Déroulement de la partie :

La partie se déroule de la même façon que dans le jeu de base. Les règles spéciales suivantes sont appliquées cependant :

- a) La construction du réseau ferré démarre sur la Côte Est. Le premier joueur à l'obligation d'améliorer l'une des 3 cartes de base suivantes lors de son premier tour : 064, 071 ou 072.
- b) Le premier joueur qui relie l'Ouest du plateau de jeu gagne un bonus. Le premier qui améliore l'une des

cartes de base 051, 056, 065 ou 073 peut immédiatement prendre la carte du dessus d'une pioche de son choix et l'ajouter à sa main.

- c) Du fait qu'il n'y a pas de pays étranger ni de mer au Sud et à l'Ouest du plateau de jeu, il est autorisé de construire une voie ferrée se terminant sur le bord Ouest ou le bord Sud du plateau.
- d) Le Canada et les Grands Lacs séparent les cartes de base 060 et 061. On ne peut jamais construire de voies qui connectent ces deux cartes ni de liaison qui finirait abruptement à cet endroit. En d'autres termes, on ne peut jamais construire de liaison qui traverserait ou qui finirait sur le bloc en bois.

Crédits

Auteur : Jörg von Rügen

Illustrations et graphisme : Dennis Lohausen

Livret de règles : Alfred Viktor Schulz

Relecture du livret de règle : Andreas Preiss, David Marie

Traduction française : Alain « Railroad Bill » Beussant

Copyright :

2012 eggertspiele GmbH & Co. KG , Friedhofstr. 17

21073 Hamburg, Germany

www.eggertspiele.de

Tous droit réservés

Distribution :

Pegasus Spiele GmbH. Strabheimer Str. 2

61169 Friedberg, Germany

www.pegasus.de

Remerciement des contributeurs : voir liste page 11 de la règle anglaise.

Explication des cartes

Illustrations de la colonne de gauche

Illustration 1 (colonne de gauche, en haut)

Numéro de la carte.

Illustration 2

Cette carte ne peut être améliorée (remplacée) que par une carte portant un des numéros listés.

Illustration 3

Carte liaison (pas de gare)

Illustration 4

Locomotive colorée = titre boursier d'une compagnie.

Cette *carte liaison* sert de titre pour la compagnie verte. Le nombre à côté de la locomotive indique le nombre total de cette couleur dans chaque paquet respectif.

Illustration 5

Gare terminale neutre avec un bonus additionnel de +1 (les gares blanches n'appartiennent à aucune compagnie, mais apportent néanmoins un bonus additionnel).

Illustration 6

Gare de transit de la compagnie rouge.

Illustration 7

Gare centrale de la compagnie bleue (avec un bonus additionnel de +1).

Illustration 8

Gare double (extension USA) avec une gare verte et une gare neutre (le bonus additionnel s'applique à la gare neutre exclusivement).

Illustration 9

Cette carte ne peut être remplacée que par une carte avec une gare neutre (blanche) ou par une carte avec une gare verte (puisque'il n'y a que des cartes de ces compagnies parmi les cartes éligibles).

Carte Black Engine

La carte Black Engine [voir illustration page 12] ne peut être utilisée que par le joueur qui la détient durant son tour de jeu. Si le joueur ne l'utilise pas durant son tour, elle compte comme un capital additionnel durant la phase « aide du gouvernement » et à la fin de la partie.

1. Sécurisation des titres des compagnies.

Aussi longtemps que vous détenez la carte *Black Engine*, vos titres de compagnies ne peuvent vous être rachetés de force par les autres joueurs (voir « acquérir des titres »).

2. Utilisation comme capital actif.

Vous pouvez utiliser la carte *Black Engine* pour payer une action. Elle a exactement la même valeur qu'une carte de votre main (1 point de paiement). Le reste du coût de l'action devra être payé avec les autres cartes de votre main. Après avoir été utilisée de cette façon, vous devez défausser la carte *Black Engine* (jusqu'à la prochaine phase « aide du gouvernement », la carte *Black Engine* n'appartient à personne).

3. Utilisation comme titre d'une compagnie.

Vous pouvez utiliser la carte *Black Engine* comme **un** titre d'une compagnie durant le paiement d'un bonus. Cela ne s'applique qu'au paiement lui-même. Elle ne peut servir à sélectionner une compagnie ni lorsque la longueur d'un itinéraire est calculé.

Si vous souhaitez utiliser la carte *Black Engine* lors du paiement d'un bonus, vous devez simplement le déclarer. Après avoir reçu le paiement correspondant, vous devez défausser la carte *Black Engine*.

4. Utilisation comme capital additionnel.

A la fin d'un tour de jeu, si vous n'avez pas utilisé la carte *Black Engine*, elle compte comme 2 points additionnel lors du calcul du capital pour le tour de jeu suivant (voir « aide du gouvernement » et « déterminer le vainqueur »).