

Présentation du jeu

Rail Road Dice est un jeu de trains prenant place sur un terrain mis en place progressivement avec des *tuiles de terrain*, et au matériel original. Pendant le jeu, une *unique voie ferrée* va être construite sur les tuiles composant le terrain, et sera ainsi continuellement étendue par chacun des joueurs à ses deux extrémités : ce sont les dés blancs, les *Railroad Dice* (matière première dans le jeu, multi-usages), qui constitueront la voie en étant posés sur les grandes tuiles de terrain (faces rails dessus).

Au début du jeu une tuile de prairie est posée sur la table, avec un rail droit en son centre, puis la voie va se développer; dès qu'un joueur fait sortir la voie de la tuile actuelle, il va choisir une nouvelle tuile, la poser à côté (en respectant la continuité du type de terrain), poursuivre la voie sur cette nouvelle tuile avec au moins un dé rail, et la tuile précédente va *être retirée*, avec tous les dés qu'il y a dessus. Il y aura donc à tout moment sur la table *deux grandes tuiles* correspondant aux zones où se situent *les deux extrémités de la voie ferrée*, mais l'emplacement de TOUTES les tuiles précédentes sera conservé en mémoire grâce aux *mini-tuiles* qui, elles, *formeront un plan général* du développement du paysage formé au fur et à mesure de la partie par les joueurs. On ne peut jamais faire revenir la voie ferrée sur une tuile précédemment jouée, et les positions des grandes tuiles actuellement jouées sont repérées sur le plan des mini-tuiles en utilisant les marqueurs (pions) orange et marron, un de chaque sur les grandes tuiles, et un de chaque sur les mini-tuiles correspondantes.

Les joueurs, qui n'ont pas de couleur ou d'identifiant, vont chercher à devenir *directeurs* d'une ou plusieurs des *5 compagnies ferroviaires* qui, elles, ont une couleur. On devient directeur d'une compagnie quand on a acquis la majorité des *actions* de celles-ci (les cartons de même couleur que la compagnie); les actions pourront néanmoins changer de main en fin de partie donc les rôles de directeur "tourner" et les équilibres se bouleverser. Un joueur directeur d'une compagnie va (seul) avoir le droit de *construire des gares* affiliées à cette compagnie (les gares sont les dés de couleur, qui viendront ainsi ponctuer la voie ferrée, à raison d'une gare d'une couleur donnée *maximum* par tuile, et suivant certaines *restrictions* de pose; quand une grande tuile est ôtée et qu'elle contenait des gares, celles-ci sont posées sur la mini-tuile correspondante), et ces gares lui rapporteront des points de victoire en fin d'année (*1 année*= 1 tour de table, chaque joueur jouant son *tour* l'un après l'autre) : ceux-ci prennent la forme de *jetons* (orange=1000 passagers, marron=5000 passagers), représentant des nombres de passagers transportés pendant une année : par exemple, le directeur de la compagnie verte se verra remettre 4 jetons orange en fin d'année si *la taille du plus grand groupe de mini-tuiles connectées orthogonalement contenant une gare verte* est 4 (et ce, même si d'autres groupes de gares vertes, plus petits, existent).

Fin du Jeu

On a vu en gros comment le jeu se structure, et avant de poursuivre les explications, parlons des conditions de victoire. Quelle que soit la manière dont se termine la partie, *le gagnant est le joueur ayant transporté le plus de passagers au cours de la partie* (càd a accumulé le plus de jetons). La fin du jeu survient généralement *quand une compagnie a vu se construire sa dernière gare*¹. Dans ce cas, l'année se termine normalement, chaque joueur faisant son tour de jeu, et les jetons passagers sont donnés à la fin de cette dernière année².

Mise en place du jeu

Chaque joueur reçoit un *écran* et 4 dés [?] (càd face "?" visible) *devant* son écran. Les 8 *gares* et les 10 *actions* de chaque compagnie sont déposées respectivement sur et à côté de leurs *plaques de compagnie* respectives (les gares rapporteront des ressources et des points de victoire à leurs directeurs; elles valent 3 ou 5 dés à construire, et les contraintes de construction sont indiquées sous elles, voir plus loin).

Une grande tuile de rase campagne verte est posée avec un rail droit en son centre, les autres grandes tuiles en vrac à côté avec les 4 pions orange et marron, et une mini-tuile verte correspondante est posée sur la zone de la table qui accueillera le plan général des mini-tuiles.

¹la partie peut aussi prendre fin quand la voie aboutit, à ses deux extrémités, à des culs de sac (du fait de l'interdiction de revenir sur les tuiles déjà visitées), ou quand la banque ne peut pas répondre à une demande de dés, ou encore quand la réserve des mini-tuiles est épuisée ou insuffisante pour continuer la partie.

²en cas d'égalité de nombre de jetons passagers, les ex-æquos se départagent par le nombre de dés face [?] devant leur écran, puis (si encore ex-æquos) par le nombre total de dés devant et derrière les écrans.

Nature et utilisation des “Rail Road Dice”

Remarque: ce qui est dit dans ce paragraphe sera répété par la suite, mais il est judicieux de rassembler ici “tout” ce qui concerne les dés...

Pendant le jeu, les joueurs auront *un revenu en dés à chaque tour (4 dés minimum)*, qui sont placés *derrière* l'écran, zone qu'on appellera *réserve*³; l'orientation des dés de la réserve n'a *aucune* importance.

Ces dés de la réserve auront pour vocation d'être soit :

- (i) *lancés* puis placés *devant* l'écran (pour construire des voies ou bien acheter des actions)
- (ii) utilisés pour *payer* la construction de gares (3 ou 5 dés), ou quelquefois le surcoût de construction de la voie (en montagne ou sur les lacs). Noter que le paiement des gares ou ces surcoûts ne peuvent être payés *qu'avec* des dés de la réserve et/ou avec des dés ?, mais *pas* avec d'autres dés de devant son écran.

Mais mis à part le revenu ordinaire que chacun a pendant son tour de jeu, *on gagne également deux* ? *à chaque fois qu'on construit une gare ou qu'on décrouvre une nouvelle tuile de paysage*⁴. Ces dés sont naturellement placés devant l'écran.

Les dés *devant l'écran* sont issus du lancé de dés auquel on a droit pendant son tour (ou de ce qu'on a gardé du tour précédent), et, *à l'exception des* ?, *ils ne peuvent plus être relancés*. Un dé face “rail” pourra être posé pour prolonger la voie, un dé face “action” permettra d'acheter une action. Un dé face ? pourra, lui, être lancé pendant l'action “Lancer les dés” de son tour de jeu (dans ce cas, *il se dédouble!*), mais il pourra aussi être *utilisé comme joker* pour n'importe quel usage (poser un rail, acheter une action, ou comme monnaie pour payer une gare ou un surcoût de construction).

Important : il n'y a qu'une face ? sur chaque dé Rail Road, donc c'est une denrée rare⁵!

Structure du jeu et fin d'année

Une année = un tour de table, les joueurs jouant leur tour l'un après l'autre en partant du premier joueur. A la fin d'année, on effectue les 3 phases importantes suivantes :

1. Transport des passagers : pour chaque compagnie, on regarde **la taille du plus grand groupe de mini-tuiles connectées orthogonalement comprenant une gare de la compagnie en question** : *le joueur directeur de celle-ci gagne alors ce nombre de jetons orange*, comme marque du nombre de milliers de passagers transportés par celle-ci (1 jeton marron = 5000 passagers = 5 jetons orange).

Noter que ce gain a lieu **AVANT** les éventuels changements de directeurs de compagnies, et que dans le décompte, on compte les gares des grosses tuiles actuellement jouées, et les groupes peuvent être des chaînes à *plusieurs branches*.

Exemple : dans l'illustration des règles, la compagnie rouge rapporte 2 jetons, mais elle en rapporterait 3 si la tuile C (actuellement jouée) contenait une gare rouge, 5 si A et C en contenait une, et 6 si A,B, et C en contenait une toutes les trois. La compagnie jaune rapporte 2 jetons.

2. Changements de directeurs : pour chaque compagnie, on pointe le nombre d'actions acquises par les joueurs. Devient ou demeure directeur le joueur qui en possède le plus d'actions. En cas d'ex-æquos, le directeur actuel reste directeur s'il est en lice, sinon c'est le joueur le plus proche à la gauche du directeur qui devient directeur, et si personne n'avait encore pris la direction, alors c'est le joueur le plus proche du 1er joueur en sens horaire.
3. Le *pion 1er joueur* change de main⁶ (dans le sens horaire).

³l'écran sert aussi à cacher ses jetons passagers et donc leur nombre, puisqu'ils constituent les points de victoire du jeu.

⁴Ceci constitue en fait une source capitale de revenus frais pendant son tour !

⁵pour information, sur un lancé de 6 dés, il y a seulement 67% de chances d'obtenir *au moins* 1 face ? !!! Et 77% de chances sur 8 dés !

⁶Ceci occasionne un rythme assez particulier à la partie, dont il faudra tenir compte !

Déroulement d'un tour de jeu

Il reste à voir les actions qui peuvent être menées pendant son tour de jeu. Important : *à la fin de son tour*, en tout état de cause *on ne doit pas avoir plus de 5 dés devant son écran* (se défausser en conséquence). On réalise *autant d'actions qu'on le désire* pendant son tour de jeu, l'une après l'autre, tant qu'on en a la possibilité et *dans l'ordre que l'on veut*, à l'exception des actions "Recevoir ses revenus" et "Lancer les dés" qui ne peuvent être réalisées *qu'une seule fois par tour*.

Action "Recevoir ses revenus"

Le joueur reçoit un revenu de n dés *mis dans sa réserve*, où n vaut le *minimum de 4 et du nombre de gares construites que comptent la totalité des compagnies dont il est directeur*. Autrement dit, on reçoit 4 dés dans les premiers tours de jeu (tant qu'on est directeur de compagnie(s) totalisant au plus 4 gares construites), et on reçoit par exemple 8 dés si on est directeur de compagnie(s) totalisant 8 gares construites.

La seule exception est la situation précise suivante : quand on a été directeur de compagnie(s), et que cette année là *on vient de se retrouver sans rien* (càd on s'est fait reprendre sa dernière compagnie l'année précédente), alors on bénéficie d'un confortable "golden parachute" de **4 dés** [?] placés devant son écran⁷.

Action "Lancer des dés"

On prend un certain nombre de dés de sa réserve (éventuellement 0), et un certain nombre de dés [?] de devant son écran (éventuellement 0), auxquels on rajoute un nombre de dés "offerts" par la banque, égal au nombre de dés [?] consacrés au lancer, puis on lance le tout et on place tout çà devant son écran.

Par exemple, 2 dés de la réserve plus 4 dés [?] constituent un lancer de 10 dés pour ce tour, ce qui est confortable

On rappelle que cette action ne peut être entreprise *qu'une seule fois par tour*.

Action "Construire une gare"

Si on est directeur d'une compagnie (et *uniquement* dans ce cas!), on peut décider de construire une gare de cette compagnie : pour cela, *il faut payer 3 dés issus de sa réserve, ou dés [?] de devant son écran, ou mélange des deux* (ce montant monte à 5 dés s'il n'y a plus de gares à 3 dés de disponible, *i.e.* elles ont déjà toutes été construites). On pose alors la gare à l'une des 2 extrémités de la voie ferrée, en suivant néanmoins les contraintes importantes suivantes :

- on ne peut PAS construire *plus d'une gare d'une compagnie donnée par tuile de terrain*
- on ne peut PAS construire de gare *sur les cases de bords* des tuiles de terrain
- on ne peut PAS construire *2 gares adjacentes* (mais il est permis de le faire diagonalement)
- il faut *respecter les contraintes de construction* propres à chaque gare. Par exemple, pour les gares mauves, il faut qu'il y ait au moins 3 cases de prairie adjacentes à la *case de prairie* sur laquelle sera construite la gare (ces cases n'ont pas besoin d'être libres de dés, et le type des autres cases adjacentes n'a pas d'importance); pour les gares vertes de premier type, il faut qu'il y ait au moins 3 cases de lac adjacentes à la *case de prairie* sur laquelle sera construite la gare; et pour les gares vertes de second type, il faut qu'il y ait au moins 3 cases de montagne adjacentes à la *case de montagne* sur laquelle sera construite la gare.
- pour construire une gare sur une case de montagne, il faut payer ou avoir payé le surcoût de 1 dé de la réserve, comme il faut le faire pour la construction de la voie (voir plus loin).

IMPORTANT : la construction d'une gare donne lieu à une récompense immédiate de deux dés [?]

Action "Acheter des actions"

La dépense d'un dé face "action" ou bien d'un dé [?] permet d'acheter une action quelconque à la banque⁸. Les actions sont à poser bien en vue des autres joueurs (contrairement aux jetons passagers). On ne peut pas acheter d'actions aux autres joueurs en début de partie. Mais on le peut plus tard dans le jeu : *dans une partie à n joueurs, on peut le faire dès que toutes les actions de n compagnies ont été achetées à la banque*. Dès ce moment, il est alors permis d'acheter des actions d'une compagnie *quelconque au joueur directeur actuel de cette compagnie, et seulement à lui*⁹ : celui-ci *ne peut pas refuser*, et reçoit en paiement derrière son écran le ou les dés dépensés par l'acheteur.

⁷Bien entendu ceci ne se produit qu'une fois et n'a plus lieu d'être le tour suivant.

⁸le fonctionnement des actions a été expliqué dans le paragraphe "Structure du jeu et fin d'année"

⁹Ceci reste valable même si à ce moment là, le joueur directeur n'est plus majoritaire en action (en effet, les changements de directeur n'ont lieu qu'en fin d'année). Une conséquence est qu'il ne peut pas les racheter dans la foulée !

Action “Construire la voie ferrée”

La voie ferrée peut être poursuivie à l’une de ses 2 extrémités et ce, plusieurs fois dans le même tour en interposant d’autres actions si on le désire. La construction se fait en posant successivement *des dés “rail” ou [?] de devant* l’écran à l’une des 2 extrémités de la voie, ou en sortie d’une gare d’où ne *sort* encore aucun rail (seul y mène le rail d’entrée) : *il n’est pas permis de créer d’autres branches à la voie* en faisant mener plus de 2 dés rail à une gare. Il n’est pas non plus permis de mener la voie directement *vers* la voie existante (mais la longer est permis), et de manière générale il est interdit d’aboutir à une situation où la voie ne pourrait être prolongée par la pose d’un dé.

Avant de mieux décrire cette action, présentons-en les principaux aspects (qui suffisent en première lecture) :

- **Règle d’or 1 : la voie ferrée ne revient jamais sur les tuiles déjà visitées !**
- **Règle d’or 2 : il n’est pas permis de faire sortir la voie d’une tuile sur laquelle n’ont pas été posés au moins 5 dés “rail” et/ou gare(s).**
- poser un rail droit en bord de tuile **et** menant hors de celle-ci mène à la pose, par le joueur actif, d’une *nouvelle tuile de terrain* (et de son sosie en mini-tuile dans le plan général), en suivant néanmoins les *restrictions de continuité du paysage* décrites plus loin. Le joueur actif **gagne alors 2 dés [?]** .
- la construction en montagne ou au dessus des lacs occasionne des *surcoûts de construction...*

Principe de continuité des tuiles de paysage

Il consiste en la contrainte suivante : **tout bord vert d’une tuile ne peut se voir accoler qu’un bord vert, et tout bord montagneux d’une tuile ne peut se voir accoler qu’un bord montagneux.** Cette contrainte est à prendre en compte dans le choix des nouvelles tuiles que l’on posera pendant son tour, et le *plan général des mini-tuiles* est là pour garder en mémoire le paysage déjà visité¹⁰.

Que se passe-t-il quand on sort d’une tuile ?

On quitte la tuile courante en posant un rail sur une des cases du bord de celle-ci, et que le rail posé se dirige *hors* de la tuile. Attention ! Poser un tel rail sortant n’est pas possible dans les 3 cas de figure suivants :

- ce rail se dirige vers une tuile déjà visitée (règle d’or 1)
- il y a strictement moins de 5 dés rail et/ou gare(s) (*ce rail sortant compris*) sur la tuile quittée (règle d’or 2)
- il ne sera pas possible de trouver une mini tuile respectant le principe de continuité (voir note de bas de page)

Si aucune de ces situations n’a lieu, alors le joueur actif réalise les opérations suivantes dans cet ordre :

- *il choisit une nouvelle tuile*, qu’il accole à la tuile actuelle (en respectant la continuité des paysages), et **DOIT poser immédiatement un dé rail (droit ou courbe) pour prolonger la voie sur la nouvelle tuile**; s’il n’est pas en mesure de la faire, il doit renoncer à toute l’opération !
- **il gagne (ensuite) 2 dés [?] de la banque**, qu’il place devant son écran.
- **il pose la mini-tuile correspondante** dans le plan général des mini-tuiles, *puis transfère le pion (orange ou marron, selon le cas)* de la mini-tuile quittée à cette nouvelle mini-tuile : *ce pion sert à signaler où se situe la nouvelle tuile dans le paysage général constitué des mini-tuiles*. Il y a 2 de ces pions en jeu, un pour chaque extrémité de la voie ferrée.
- **il retire tous les dés rails et toutes les gares de l’ancienne grande tuile**, puis remet cette dernière dans le stock : les dés rails retournent à la banque, mais par contre **les dés gares sont déposés sur la mini-tuile correspondante**, pour se souvenir de l’emplacement des gares (voir paragraphe “Fin d’année”).

Surcoût de construction en montagne et sur les lacs

Pour construire voies ou gares en montagne, il faut payer un **“forfait” de 1 dé de la réserve ou 1 dé [?]** à la banque : ceci autorise la pose de dés rails ou gare(s) *pendant tout ce tour et dans toute cette zone montagneuse*¹¹.

Poser des rails sur des cases de lac (*i.e.* un pont) nécessite de payer un **“forfait” de 2 dés de la réserve et/ou [?]** mais (i) si on commence à poser des dés rails sur un lac, il faut qu’à la fin de son tour on ait au minimum mené la voie vers une rive où elle pourra être prolongée sans frais (mais sans forcément poser de rail soi-même sur la terre ferme); (ii) *il n’est pas permis de terminer son tour en laissant une des 2 extrémités de la voie pointant vers un lac!*

Cas particulier du début de partie

Quand on quitte la première fois la tuile verte de départ, on introduit les 2 pions orange, qu’on pose sur la nouvelle tuile et sa mini-tuile associée, mais *on ne vide pas encore la tuile de départ* : on ne le fera que quand on quittera celle-ci avec l’autre extrémité, et introduit les 2 pions marron.

¹⁰Remarque : une fois une mini-tuile posée, elle ne peut pas être retirée, ce qui peut du coup limiter le choix des tuiles en fin de partie. Une conséquence est que, si toutes les mini-tuiles de seul type permettant de respecter le principe de continuité ont déjà été utilisées, il n’est pas permis de prolonger la voie dans cette direction : la voie doit donc demeurer dans la tuile actuelle ou bien ressortir par un autre bord pour lequel il y aura moins de contraintes.

¹¹même si la voie quitte la zone pour y revenir ensuite *dans le même tour*.