

Rails of Europe – Règles

RAILS EUROPE

Une extension de Glenn Drover pour Railroad Tycoon

3-5 joueurs, 10 ans et plus, durée 120 minutes et plus

Introduction

Nous sommes au milieu du 19^{ème} siècle en Europe. Les chemins de fer qui sont d'abord apparus en Angleterre se développent maintenant sur le continent européen. La richesse et le prestige attendent la personne qui peut connecter les ressources et les demandes du continent. Construisez-vous par les montagnes de l'Europe méridionale ou à travers les étendues de la Russie occidentale ? Si vous êtes assez chanceux, vous pourrez peut-être signer un accord de charte avec une ville stratégiquement localisée, voire même une capitale. Un continent attend les chemins de fer européens.

Rails of Europe est une extension pour le très populaire jeu de plateau sur les chemins de fer d'Eagle Games. Vous avez besoin de certaines pièces du jeu de base (les tuiles de voies et de villes, les parts, l'argent, les marqueurs de ville vide, les trains, le marqueur de premier joueur, le sac avec les cubes de marchandises et les cartes de locomotive) pour jouer à Rails of Europe.

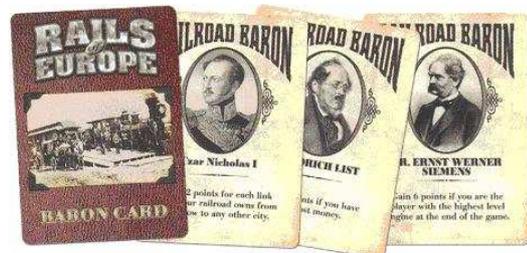
Le jeu de base n'est pas modifié à moins que ce soit indiqué. Pour les questions concernant les règles de base, référez-vous aux règles du jeu de base. Les modifications et les changements aux règles de base sont indiqués ci-dessous.

Composants

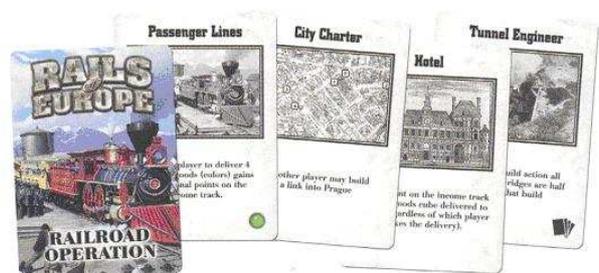
Plateau de jeu : La carte de l'Europe au début de l'ère du chemin de fer au milieu du 19^{ème} siècle. La carte est divisée en hexagones. Chaque hexagone peut contenir une ville, de la montagne (marron) ou du terrain ouvert (vert). L'eau (bleue) peut être présente et des arêtes (lignes marron foncé) peuvent être indiquées le long des côtés de quelques hexagones.



Cartes de nabab du chemin de fer



Cartes opérations de chemin de fer



Rails of Europe – Règles

Préparation de la partie

Nababs du chemin de fer : Quand le plateau de jeu a été installé (les cubes ont été placés aléatoirement dans les villes), chaque joueur reçoit deux cartes de nabab du chemin de fer face cachée. Chaque joueur choisit un nabab qu'il place face cachée devant lui et remet l'autre face cachée dans la boîte. A la fin de la partie, chaque joueur révèle sa carte et s'il a rempli les conditions de la carte, il reçoit les points de victoire (PV) à ce moment-là.

Remarque : Lisbonne est une ville portugaise et ne compte pas dans l'objectif du Roi Alfonso XII.

Déroulement de la partie

Classification des hexagones : Les hexagones de montagne sont identifiés par un point. Si un hexagone de montagne contient de l'eau, on considère toujours que c'est un hexagone de montagne. Si un hexagone autre qu'un hexagone de montagne contient de l'eau (bleue), on considère que c'est un hexagone d'eau et le coût de construction pour cet hexagone est de 3000\$. Si un hexagone n'a ni point ni eau, il est traité comme du terrain ouvert.



Lignes majeures : Les cartes opérations ne comprennent plus de lignes majeures. A la place, les lignes majeures sont disponibles pendant toute la partie. Les lignes majeures sont indiquées sur le plateau de jeu. Comme dans le jeu de base, une fois qu'une ligne majeure a été achevée par un joueur unique, elle ne

peut plus être réalisée par un autre joueur (mettre une locomotive du joueur l'ayant réalisé le premier dessus).

Emission de parts : Un joueur ne peut émettre des parts que quand il a besoin d'argent pour faire un achat ou payer une enchère. Il ne peut émettre que les parts dont il a besoin pour effectuer le paiement. (Par exemple si un joueur a 0\$ et a besoin de 16000\$ pour construire des voies, il peut émettre 4 parts (20000\$) mais il ne peut pas en émettre plus en même temps que cet achat).

Nouvelles cartes opérations

Passenger Lines (Lignes de passagers) - Le premier joueur à livrer 4 des 6 couleurs de marchandises gagne cette carte et les PV de bonification. Pour en garder l'historique, chaque joueur place des cubes de marchandises devant lui (1 de chaque couleur pour laquelle le joueur effectue une livraison) jusqu'à ce qu'un joueur livre une quatrième couleur, tous les cubes devant chaque joueur sont alors remis dans le sac de marchandises.

Capital Charter (Charte de capitale) - Une fois qu'un joueur a choisi une charte de capitale, il reçoit un PV pour chaque connexion à la capitale (ou de la capitale) après que la carte a été prise. (Par exemple. si un joueur choisit la charte de capitale Paris et qu'il y a déjà 2 connexions à Paris, le maximum de PV que le joueur pourra recevoir grâce à la carte est de 4.)

City Charter (Charte de ville) - Une fois qu'un joueur a choisi une charte de ville, aucun autre joueur ne peut se connecter à la ville de la carte sauf le propriétaire de la carte. La charte n'a aucun effet sur les voies qui ont déjà été construites dans la ville au moment où la charte est choisie.

Tunnel Engineer (Ingénieur de tunnel) - Quand un joueur choisit cette carte, il peut l'utiliser pendant une construction ultérieures et toutes les montagnes et arêtes sont à moitié prix pendant cette construction (2000\$).

Fin de la partie

Le nombre de marqueurs de ville vide pour terminer la partie (la même mécanique que le jeu de base) dépend du nombre de joueurs :

3 joueurs	11 marqueurs de ville vide
4 joueurs	13 marqueurs de ville vide
5 joueurs	15 marqueurs de ville vide

Stratégie

En raison de la carte plus petite que dans le jeu de base et de la géographie différente de l'Europe (elle est plus montagneuse), le jeu met les joueurs en concurrence plus tôt.

- Il y a souvent un embouteillage rapide au milieu de la carte. Cette construction précoce doit être soigneusement équilibrée avec le nombre de parts émises.
- L'émission de plusieurs parts tôt pendant la partie pour construire votre réseau est très dangereuse. Le revenu maximum dans ce jeu ne monte pas aussi haut que dans le jeu de base.
- Comme les lignes majeures sont disponibles dès le début de la partie, faites attention où elles sont et travaillez pour achever (ou empêcher vos adversaires de les achever) une ou deux lignes à votre stratégie de jeu.

Rails of Europe – Règles



ACTIONS

- Construction de voies
- Urbanisation (10000\$)
- Amélioration des locomotives
- Livraison d'un cube de marchandises
- Prise d'une carte opérations de chemin de fer

COÛTS DE CONSTRUCTION DES VOIES

- Terrain ouvert (hexagone vert) 2000\$
- Montagnes (point blanc) 4000\$
- Eau (toute eau dans l'hexagone) 3000\$
- Traversée d'une arête (coté marron foncé) 4000\$ supplémentaires

Rails of Europe – Règles

Cartes nababs du chemin de fer

ALEXANDER LYMAN HOLLEY

Gagnez 5 PV si vous êtes le joueur qui a connecté le plus de villes à la fin de la partie.

Czar Nicholas I

Gagnez 2 PV pour chaque lien que votre compagnie possède de Moscow (Moscou) vers une autre ville.

DR. ERNEST WERNER SIEMENS

Gagnez 6 PV si vous êtes le joueur avec le plus haut niveau de locomotives à la fin de la partie.

FRANZ ANTON GERSTNER.

Gagnez 5 PV si vous avez connecté Vienna (Vienne) à St. Petersburg.

FRIEDRICH LIST

Gagnez 6 PV si vous possédez le plus d'argent.

JACON BRONNUM SCAVENIUS ESTRUP

Gagnez 5 PV si vous avez le plus grand réseau (le plus grand nombre de liens).

KING ALFONSO XII

Gagnez 2 PV pour chaque ville espagnole à laquelle vous êtes connectés.

KING CHARLES ALBERT

Gagnez 5 PV si vous avez le plus long réseau (le plus de liens consécutifs).

JOHANNES SCHARRER

Gagnez 6 PV si vous possédez le plus d'argent.

OTTO VON BISMARCK

Gagnez 6 PV si vous avez émis le moins de parts.