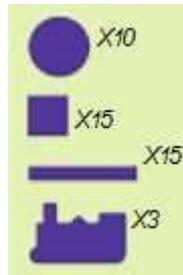


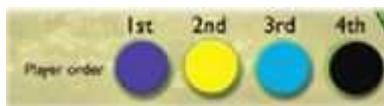
LAST TRAIN TO WENSLEYDALE

Préparer le jeu

Chaque joueur choisit un ensemble de pièces. Chaque ensemble de pièces comprend 10 jetons, 15 cubes d'investissement, 15 éléments de voie ferrée, et 3 marqueurs de train. Chaque joueur place ses cubes d'investissement de côté.



Au hasard, vous déterminez le joueur jouant en premier, les suivants étant déterminés dans l'ordre des aiguilles d'une montre. Marquez l'ordre des joueurs en plaçant un jeton correspondant sur l'échelle de l'ordre des joueurs (Player Order).

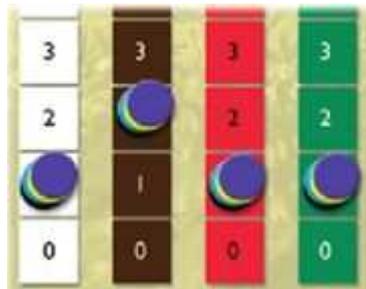


Chaque joueur place un jeton sur les différentes échelles comme suit :

-un jeton sur la case '0' de l'échelle des pertes et profits (Profit/Loss Track).



-un jeton sur la case '1' de l'échelle d'influence du gouvernement (Government Influence), un jeton sur la case '2' de l'échelle de l'influence ferroviaire (Engine Influence), et un jeton sur l'échelle de la compagnie du Midland (MR Influence) et sur l'échelle d'influence de compagnie du Nord-Est (NER Influence).



L'ordre dans chaque pile détermine l'ordre de jeu, le premier joueur au-dessus de la pile et le dernier joueur en-dessous. L'ordre d'empilement est toujours important tout au long du jeu ; il détermine l'ordre des joueurs.

Placez tous les cubes de fromage et tous les cubes de pierre dans le sac. Au hasard, tirez et placez deux cubes dans chaque zone de colline et dans chaque zone de plaine sur le plateau de jeu. Ne placez aucun cube dans les zones de vallées, ni dans les villes mineures ou majeures. Toutes les zones qui peuvent recevoir des cubes ont des cubes imprimés blanc ou orange sur le plateau de jeu.

Après avoir placé les cubes retirez ceux qui ne correspondent pas avec la couleur imprimée sur le plateau de jeu. Les cubes de fromage sont ainsi retirés des zones de colline, et les cubes de pierre retirés des zones de plaine. Tous les cubes ainsi retirés sont remis de côté dans la boîte de jeu ainsi que les cubes restés dans le sac.

EXEMPLE : Deux cubes de pierre ont été tirés pour la zone de colline, alors qu'un cube de pierre et un cube de fromage



ont été tirés pour la zone de plaine voisine. Lorsque tous les cubes seront placés, le cube de pierre sera retiré de la zone de plaine. Notez qu'aucun cube n'est placé dans la ville de 'Richmond'.

Placez toutes les pièces de passagers, y compris les pièces des opposants dans le sac. Au hasard, tirez et placez trois pièces dans chaque ville majeure (excepté les villes des compagnies du Midland ou du Nord-Est) et deux pièces dans les villes mineures. Les villes majeures sont représentées par des carrés, et les villes mineures par des cercles.

Placez les éléments de voies des compagnies du Midland et du Nord-Est de côté pour former un stock.

Placez le marqueur de tour dans le premier espace de l'échelle des tours (Turn Track).



EXEMPLE : Dans la ville de Richmond ont été tirés un passager vert et deux passagers rouges. Dans la ville de Reeth ont été placés un vert et un rouge, et dans la ville de Bédale un passager vert et un opposant blanc. Notez qu'aucune pièce n'a été placée dans la ville de North Allerton puisque c'est une ville de la compagnie du Nord-Est.

Jouer

'Last train to Wensleydale' se joue en quatre ou cinq tours en fonction du nombre de joueurs : quatre tours avec quatre joueurs, et cinq tours avec trois joueurs.

Chaque tour comprend les phases suivantes :

1. Cubes d'investissement
2. Points d'influence
3. Enchères des points d'influence
4. Ordres de jeu
5. Construction des lignes
6. Acheter des trains et déplacer des marchandises et des passagers
7. Pertes et profits
8. Ordre de jeu
9. Rachat des lignes
10. Fin du tour

Phase 1 : Cubes d'investissement

Un cube d'investissement représente une part importante de capital. Ce capital vous sert à payer les propriétaires terriens et les hommes d'affaires pour raccorder votre réseau au réseau ferré national.



Chaque joueur prend douze cubes d'investissement de sa couleur depuis le stock de cubes. Si moins de douze cubes sont disponibles, il prend les cubes restants. Le nombre maximum de cubes qu'un joueur peut disposer est quinze. Les joueurs gardent les cubes non utilisés au tour précédent.

Phase 2 : Points d'influence

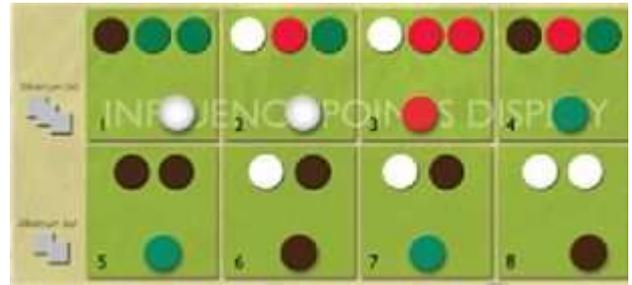
La réussite dans l'économie du chemin de fer dépend des connexions que vous établissez avec les différentes compagnies officielles reconnues par le gouvernement. Vous utiliserez ces points d'influence pour avoir un avantage sur vos concurrents.



Il y a quatre couleurs d'influence. Vous pouvez avoir de l'influence auprès des deux compagnies majeures dans la région, la compagnie du Midland (rouge) et la compagnie du Nord-Est (vert). Avoir de l'influence auprès de ces compagnies vous permet de raccorder vos lignes aux leurs, et de les convaincre d'exploiter vos lignes les moins rentables. Vous pouvez aussi avoir de l'influence ferroviaire auprès des divers revendeurs de locomotives du pays (marron). Comme votre compagnie est trop petite pour acheter des locomotives neuves, cette influence est importante pour pouvoir acquérir des locomotives et du matériel roulant d'occasion. De plus, vous utilisez votre influence auprès du gouvernement (blanc), pour passer outre l'opposition locale des propriétaires terriens dans vos projets de construction.

Vous gagnez des points d'influence par des enchères en dépensant des cubes d'investissement. Durant cette phase, vous devez apprécier quels points d'influence vous sont nécessaires pour la suite.

Placez tous les pions d'influence dans le sac. Tirez au hasard un pion d'influence et placez-le dans chaque case d'influence. Les pions placés dans chaque case viennent s'ajouter à ceux déjà prémarqués.



EXEMPLE : La première case a déjà un point d'influence ferroviaire et deux points de la compagnie du Nord-Est prémarqués. Après tirage un point d'influence du gouvernement est venu s'ajouter. Celui qui gagne l'enchère de cette case récupère ces quatre points d'influence.

Phase 3 : Enchères des points d'influence

Vous devez maintenant enchérir pour obtenir des points d'influence. L'ordre des enchères est déterminé par la piste d'ordre des joueurs (Player order). Dans l'ordre indiqué, chaque joueur peut faire une enchère. Cette procédure est répétée jusqu'à ce que les joueurs aient deux enchères placées dans les cases ou qu'aucune enchère ne puisse plus être faite.

Faire une enchère consiste à placer vos cubes d'investissement dans l'une des cases d'influence. Vous pouvez faire une enchère dans une case contenant des cubes d'un autre joueur, sous réserve que vous fassiez une enchère supérieure à celle déjà placée. Dans ce cas, les cubes présents sur la case retournent à leur propriétaire. Vous ne pouvez jamais surenchérir sur votre propre enchère.

L'enchère minimum que vous pouvez faire dans une case est au moins le nombre de cubes d'investissement fixé pour chaque case, c'est-à-dire trois cubes dans la première ligne et deux cubes dans la seconde ligne.

Si un joueur a déjà placé deux enchères, il doit passer à son tour de jouer. Par contre, si l'une de ses enchères est remplacée par celle d'un autre joueur, il peut enchérir de nouveau au tour suivant.

Dès que tous les joueurs ont deux enchères placées, la phase d'enchère s'arrête et les joueurs gagnent les points d'influence pour les enchères remportées. Si un joueur a dépensé des cubes d'influence et qu'il ne peut plus placer d'enchère, la phase prend fin également.

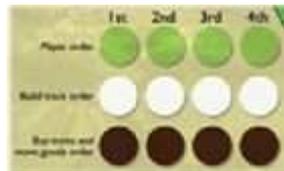
Les points d'influence gagnés sont reportés sur les échelles correspondantes. L'ordre dans lequel les points d'influence sont reportés est important. Les cases d'influence sont numérotées de '1' à '8'. Cet ordre doit être respecté pour ajouter les points d'influence.

Vous déplacez votre pion sur les échelles de points d'influence pour indiquer votre nouveau total. Si plusieurs joueurs ont le même total, les pions sont alors empilés. Lorsque vous déplacez votre pion sur une case déjà occupée par un ou plusieurs pions, vous placez votre pion dessus. Cet ordre d'empilage est important pour la suite.

Quand tous les joueurs ont ajusté leur total de chaque échelle de points d'influence, on passe à la phase suivante. Si votre pion a atteint le haut de l'échelle, vous ne pouvez pas gagner d'autres points d'influence sur cette échelle.

Phase 4 : Ordres de jeu

L'ordre des joueurs pour la construction des lignes et pour le mouvement des passagers et des marchandises est maintenant déterminé.

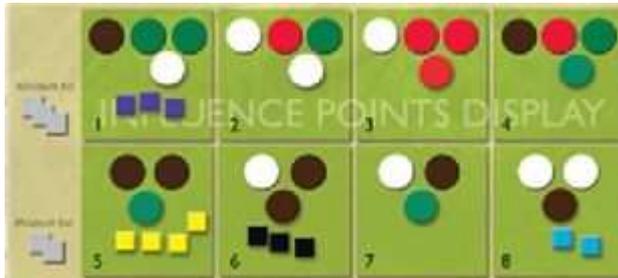


L'ordre des joueurs pour la construction des lignes (Build track order) est déterminé par les points d'influence auprès du gouvernement (échelle blanche). Le joueur qui a le nombre de points d'influence le plus élevé se positionne en premier. Et ainsi de suite.

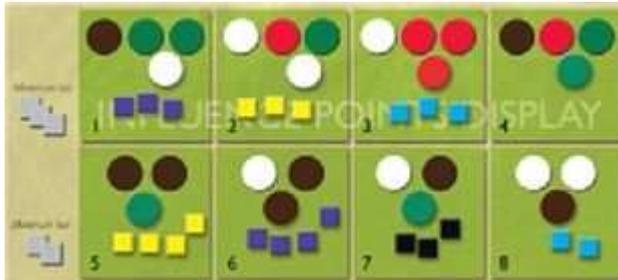
L'ordre des joueurs pour l'achat du matériel roulant et le mouvement des passagers et des marchandises (Buy trains and move goods order) est déterminé par les points d'influence ferroviaire (marron). Le joueur qui a le nombre de points d'influence le plus élevé se positionne en premier. Et ainsi de suite.

Si deux joueurs (ou plus) ont le même nombre de points d'influence, le joueur dont le pion est au-dessus des autres l'emporte.

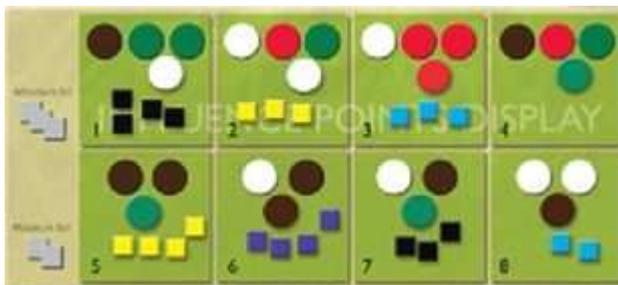
EXEMPLE DE DEROULEMENT DES PHASES 2 ET 3 :



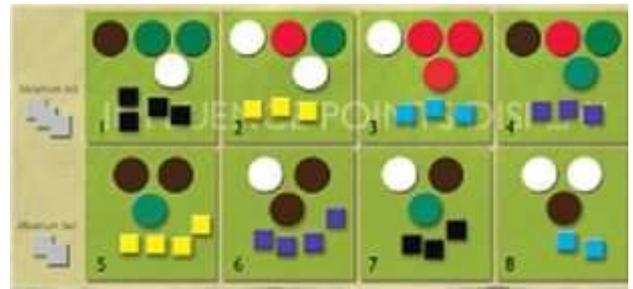
L'ordre des joueurs est violet/jaune/bleu/noir. Après le premier tour, les joueurs ont fait les enchères comme indiquées ci-dessus.



Dans le second tour, le joueur violet a décidé de surenchérir dans la case '6'.

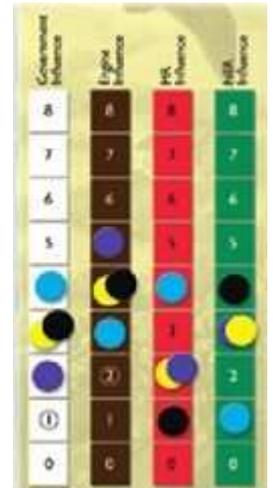


Dans le troisième tour d'enchères, seul le joueur noir peut enchérir (les autres joueurs ont deux enchères placées). Notez que les joueurs ne peuvent surenchérir sur leurs propres enchères. Le joueur noir place des cubes d'investissement pour surenchérir sur violet dans la case '1'.

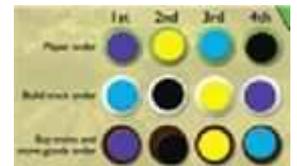


Dans le quatrième tour, seul le joueur violet peut enchérir et décide de placer des cubes d'investissement dans la case vide. Notez qu'il doit placer une enchère d'au moins trois cubes correspondant à l'enchère minimum de la ligne considérée.

Les joueurs reportent sur les échelles correspondantes les points d'influence qu'ils ont gagnés. L'ordre est important et doit respecter les numéros des cases de la case '1' à la case '8'.



Après que les joueurs aient modifiés leurs points d'influence sur les échelles, ils apparaissent sur les échelles comme indiqués. On comprend pourquoi l'ordre dans lequel les points sont reportés sur les échelles est important. Noir et jaune ont le même nombre de points d'influence sur les échelles du gouvernement et sur l'échelle ferroviaire et l'ordre des joueurs est donc déterminé par l'ordre d'empilement.



Phase 5 : Construction des lignes

Durant cette phase, chaque joueur a la possibilité de construire une ligne de chemin de fer. Une ligne est constituée par une suite ininterrompue d'éléments de voies avec une origine clairement identifiée, sans formation de fourche (une fourche peut être formée lorsqu'une ligne en joint une autre posée au tour précédent).

L'ordre des joueurs pour cette phase est celui de l'ordre pour la construction des lignes (Build track order).

A votre tour, vous pouvez construire une ligne comprenant autant d'éléments de voies que vous le souhaitez. Lorsque vous avez achevé votre construction, c'est au tour du joueur suivant dans l'ordre des joueurs pour la construction des lignes (Build track order). Dès que chaque joueur a eu la possibilité de construire une suite de voies, la phase '5' est achevée.

Lors du premier tour, vous devez construire votre premier élément de voie depuis une zone contenant une ville détenue par une compagnie (qu'elle soit détenue par la compagnie du Midland ou la compagnie du Nord-Est).

Dans les tours suivants, vous pouvez construire depuis une zone détenue par une compagnie, ou depuis une zone connectée par

vos voies. Notez que vous pouvez vous connecter depuis une zone déjà connectée par une ou plusieurs de vos lignes.

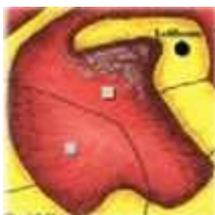
Tous les éléments de voies construits dans un même tour doivent être contigus. Un élément de voie doit être construit depuis la zone où le dernier élément posé vient d'arriver. Vous ne pouvez pas faire une fourche pendant une phase de construction. Après avoir terminé votre construction, vous devez montrer clairement que tous les éléments posés forment une ligne continue partant d'un point de départ identifié. Votre élément final ne doit pas forcément connecter une ville, mais peut desservir une zone de plaine ou une vallée.

Notez que si vous ne pouvez pas former une fourche pendant un tour de pose, il est possible de former une fourche dans un tour suivant en partant d'une ligne ou en croisant une ligne construite précédemment.

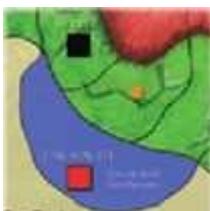
Lorsque vous construisez un élément de voie, il est placé sur la limite entre deux zones. Un seul élément de voie ne peut être posé entre deux zones.



Vous ne pouvez pas construire d'élément partant ou aboutissant vers une zone de colline.

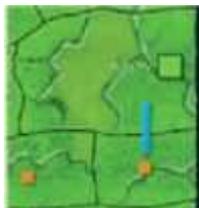


Un élément de voie peut partir de l'aire intitulée 'THE SOUTH', mais ne peut jamais y aboutir.



Un 'point de construction' est l'unité pour construire un élément de voie.

Construire un élément entre deux zones de plaine coûte un point de construction.



Construire un élément entre une plaine et une vallée coûte deux points de construction.



Construire entre deux zones de vallée coûte deux.



Lorsque vous construisez un élément partant d'une zone ou aboutissant dans une zone contenant une ville détenue par une compagnie vous devez dépenser, en plus, un point d'influence correspondant à cette compagnie. Si vous construisez d'abord vers une telle zone, ensuite depuis cette zone, vous ne paierez qu'un seul point d'influence, et non deux.

Ville détenue par compagnie

Il y a deux compagnies dans le jeu, la compagnie du Midland et la compagnie du Nord-Est. Au début du jeu, toutes les villes marquées d'un carré rouge appartiennent à la compagnie du Midland, et celles marquées d'un carré vert à la compagnie du Nord-Est. Dès qu'une compagnie connecte sa ligne à une ville mineure ou majeure, cette ville devient une ville détenue par cette compagnie. Il est possible qu'une ville soit connectée aux deux compagnies. Dans ce cas, si vous construisez un élément depuis ou vers cette ville, vous dépenserez un point d'influence pour chacune des compagnies.



Après avoir terminé la construction de votre ligne, vous calculez le coût total de la construction. Vous payez ce montant en utilisant des cubes d'investissement et des points d'influence. Chaque cube d'investissement et chaque point d'influence vaut un point de construction. Vous devez dépenser des cubes d'investissement avant de dépenser des points d'influence. Lorsque vous dépensez des points d'influence, vous choisissez quelle échelle est diminuée et déplacez votre pion en conséquence.

EXEMPLE : Le joueur bleu construit une série d'éléments comme indiqué. Le coût est de six points de construction. En plus, un point d'influence de la compagnie du Midland doit être dépensé, la construction partant d'une ville du Midland.



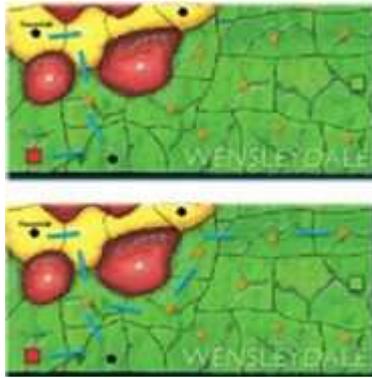
Si un ou plusieurs propriétaires opposés à la construction (éléments blancs) sont présents dans une zone, vous devez dépenser autant de points d'influence auprès du gouvernement que d'éléments présents dans la zone. Après avoir dépensé ces points, les pièces blanches sont retirées du jeu.



EXEMPLE : Le joueur jaune construit une série d'éléments de voies, comme indiqué. Le coût de construction est de cinq. En plus, un point d'influence de la compagnie du Nord-Est, le premier élément étant construit depuis Northallerton, et un point d'influence auprès du gouvernement pour contrer l'opposition à Bedale doivent être dépensés.

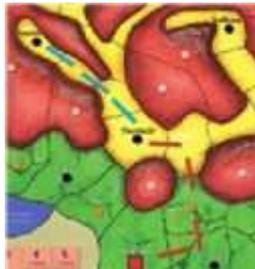
EXEMPLE DE CONSTRUCTION AUTORISEE

AUTORISEE : Le joueur bleu a construit une première ligne au tour précédent. Lors du présent tour, il peut commencer une nouvelle série d'éléments de voie depuis l'une des zones connectée à cette première ligne.



EXEMPLE DE CONSTRUCTION AUTORISEE

AUTORISEE : Dans cet exemple, le joueur bleu a vu sa ligne rachetée par celle du Midland. Il peut construire une nouvelle ligne depuis Threshfield, puisque c'est maintenant une ville de la compagnie du Midland. Il doit dépenser un point d'influence correspondant.



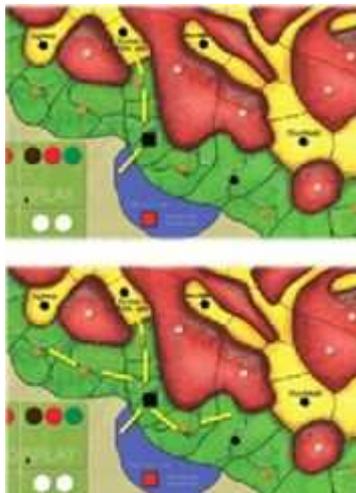
EXEMPLE DE CONSTRUCTION NON AUTORISEE

NON AUTORISEE : Dans cet exemple le joueur jaune enfreint l'accès restreint à la zone 'THE SOUTH' en construisant depuis Skipton puis vers Settle. Il n'est pas permis de construire Vers 'THE SOUTH'.



EXEMPLE DE CONSTRUCTION NON AUTORISEE

AUTORISEE : Dans cet exemple, on observe que le joueur jaune a construit une ligne vers Horton in Ribblesdale lors d'un tour précédent. Dans le présent tour, le joueur jaune démarre sa construction de Settle vers Hellifield. Ensuite, il construit alors depuis Settle vers Ingleton. Ce qui n'est pas autorisé ; la construction n'est pas continue et ne démarre pas dans une zone autorisée.



Phase 6 : Acheter des trains et déplacer des marchandises et des passagers

Comme dans tout bon jeu ferroviaire vient le moment des déplacements. Les marchandises sont de deux natures : la pierre représentée par des cubes blancs, et le fromage (et autre produit laitier) représenté par des cubes oranges. Les passagers sont aussi de deux types différents, ceux qui désirent se déplacer vers une ville de la compagnie du Midland, et ceux qui désirent se déplacer vers une ville de la compagnie du Nord-Est. Avant de déplacer des marchandises ou des passagers, vous devez acquérir du matériel roulant. Votre compagnie étant trop petite pour pouvoir construire ou acheter du matériel neuf, vous êtes obligés d'acheter du matériel d'occasion (locomotives et wagons). Pour cela, vous dépensez des points d'influence ferroviaires, qui se traduisent par de l'influence auprès des grandes compagnies ferroviaires.

L'ordre de jeu pour cette phase est celui pour l'achat du matériel roulant et le mouvement des passagers et des marchandises (Buy trains and move goods order).



A votre tour dans cette phase, vous avez le choix entre acheter un train ou déplacer **une** pièce (indifféremment marchandise ou passager). Vous pouvez aussi choisir de passer, mais plus aucune action ne vous sera permise dans cette phase.

Lorsque chaque joueur a pu effectuer une action, la procédure est répétée autant de fois que les joueurs le peuvent ou le souhaitent. De cette façon, vous pouvez déplacer tout ce qui est possible de déplacer. La phase prend fin quand tous les joueurs ont passé. Il est possible d'acheter un train et ensuite de déplacer des marchandises et des passagers, ensuite d'acheter de nouveau un train, et de déplacer de nouveau marchandises et passagers, et ainsi de suite.

Si vous choisissez d'acheter un train, vous devez payer un nombre de points d'influence correspondant au coût du train.



Les trains disponibles sont disposés en trois rangées, chaque rangée ayant un coût différent. Tous les trains dans la rangée du haut coûtent trois points, ceux dans la rangée du milieu coûtent deux points et ceux dans la rangée du bas un point. Lorsque vous payez pour un train, vous déplacez votre marqueur de points d'influence du nombre de cases correspondant et placez un marqueur de train sur le train acheté.



EXEMPLE : Le joueur violet a acheté un train dans la rangée du milieu, ce qui lui coûte deux points d'influence.

Tous les trains sont disponibles à l'achat (sauf ceux déjà achetés) et il n'y a pas d'ordre particulier pour les acheter.

Vous ne pouvez pas acheter plus de trois trains dans une phase, et vous ne pouvez pas acheter plus d'un seul train par rangée. Vous ne pouvez pas acheter plus d'un train à la fois.

Chaque train ne peut être acheté que par un seul joueur (un seul marqueur par train).



EXEMPLE : C'est de nouveau au tour de violet. Il souhaite acheter de nouveau un train. Il peut acheter seulement sur la rangée du haut ou du bas puisqu'il a déjà un train dans celle du milieu.

Comme l'achat d'un train est crucial dans le jeu, vous pouvez échanger trois 'points' (n'importe lesquels) contre un point d'influence ferroviaire, mais seulement au moment où des points d'influence sont nécessaires pour acheter un train. Les points d'influence et les cubes d'investissement peuvent constituer ces trois 'points'. Vous pouvez échanger autant de points d'influence que permis et que possible de cette manière, mais pas plus que ce qui est nécessaire pour acheter le train.

Dès que vous avez au moins un train, vous avez la possibilité de déplacer des marchandises et des passagers. Vous ne pouvez déplacer qu'un pion de marchandise ou qu'une pièce représentant un passager par action.

Chaque train a des espaces disponibles pour les passagers et les marchandises. Lorsque vous déplacez un passager ou une marchandise, vous déplacez la pièce ou le pion correspondant du plateau de jeu vers l'une des cases disponible de l'un de vos trains. Les fromages et les pierres sont placés dans une case d'un wagon de marchandises ; et les passagers dans une case d'un wagon de voyageurs.



EXEMPLE : Un train est normalement constitué d'une locomotive, d'un wagon de voyageurs et d'un wagon de marchandises. Dans certains cas, d'un seul wagon soit de voyageurs soit de marchandises.

Le train ci-dessus a une case pour un passager et trois cases pour des marchandises.

A la différence d'autres jeux de trains, les cubes de pierre et de fromage ne sont pas déplacés vers une destination spécifique. Vous chargez simplement vos trains avec les marchandises qui sont délivrées tout au long de votre réseau ferré. Ainsi, vous construisez une voie ferrée jusqu'à une zone appropriée et déplacer vos marchandises dans les conditions décrites ci-après.

Un cube de fromage peut être déplacé si vous avez une voie ferrée qui atteint la zone concernée. Vous ne pouvez pas déplacer ce cube depuis une zone atteinte par une ligne appartenant à la compagnie du Midland ou la compagnie du Nord-Est. Retirez les cubes se retrouvant dans cette position.

Un cube de pierre peut être déplacé si vous avez une voie ferrée atteignant une ville se trouvant dans une zone adjacente à celle contenant le cube visé. En effet, la pierre est descendue depuis la colline vers la ville où elle est chargée sur wagon. Vous ne pouvez pas déplacer un cube de pierre vers une ville détenue par une compagnie. Si la seule ville vers laquelle un cube de pierre peut être déplacé est une ville détenue par une compagnie, ce cube doit être retiré du plateau de jeu.

Les passagers, au contraire, sont déplacés vers une destination spécifique. Un passager peut être déplacé le long d'une voie ferrée continue vous appartenant depuis la zone contenant le passager jusqu'à une ville détenue par la compagnie de la couleur

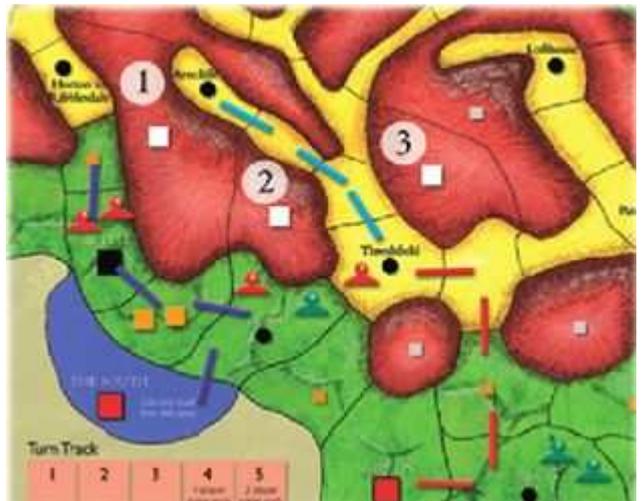
du passager. Un passager ne peut être déplacé depuis une ville détenue par une compagnie de la même couleur que le passager ; Autrement dit un passager vert dans une ville verte ne peut être déplacé. De même, les passagers dans cette situation doivent être enlevés du plateau.



EXEMPLE : Dans le premier tour, le joueur jaune construit la ligne comme illustré ci-dessus. C'est facile de voir quels passagers et quelles marchandises peuvent être déplacés. Aussi dans le premier tour de la phase

'achat des trains et déplacement des marchandises et des passagers' le joueur jaune dépense trois points d'influence ferroviaire pour acheter le train ci-dessus.

Comme il n'est pas en concurrence pour le transport des passagers et des marchandises, le joueur sait qu'il lui est possible de déplacer trois passagers verts, le cube de pierre et le cube de fromage. Le train complet est illustré ci-contre.



EXEMPLE : Dans cet exemple, l'ordre dans lequel les joueurs vont jouer est important. Le cube de pierre dans la colline marquée '1' peut être déplacé soit par le joueur violet soit par le joueur bleu. Le joueur pouvant déplacer en premier ce cube le déplacera lors de sa seconde action (lors de la première, il achètera un train). Le cube de pierre dans la zone '2' ne peut être déplacé que par le joueur violet, le joueur bleu ne pouvant le déplacer que par une ville détenue par une compagnie (Threshfield). De même, bleu ne peut déplacer le cube de pierre de la colline '3'. En plus des deux cubes de pierre, le joueur violet pourrait déplacer trois passagers rouges et deux cubes de fromage si le train le permet. Le joueur bleu ne peut pas déplacer le passager rouge dans Threshfield car il se trouve déjà dans une ville détenue par la compagnie rouge. Ce passager doit être enlevé du jeu, celui-ci ne pouvant être déplacé nulle part. La pierre dans la colline '3' peut aussi être enlevée pour la même raison.



EXEMPLE : Le joueur violet a pu créer une série de voies reliant à la fois une ville de la compagnie rouge et une ville de la compagnie verte. C'est une position pratique puisqu'il peut diriger des passagers vers deux destinations, les passagers rouges vers Hawes et les passagers verts vers Leyburn. Le passager rouge à Hawes ne peut être déplacé, pas plus que le vert à Leyburn. Les trois autres passagers rouges peuvent être déplacés vers Hawes. Les deux autres passagers verts vers Leyburn. La pierre dans la colline '1' ne peut être déplacé par le joueur violet, la seule ville adjacente étant une ville de la compagnie rouge. La pierre dans la colline '2' peut se déplacer car elle peut être chargée à Redmire, même si une ville de la compagnie verte est aussi adjacente à cette zone de colline. Les deux fromages dans la case de plaine '3' ne peuvent être déplacés par le joueur jaune car ils sont connectés à une ligne d'une compagnie majeure. Ils doivent être enlevés de plateau de jeu. Les fromages dans la zone entre Hawes et Aysgarth peuvent être déplacés par le joueur violet. Tous ces mouvements potentiels ne pourront être effectués, bien sûr, que si les trains correspondants sont achetés.

Comme vous n'êtes pas obligés de former une ligne continue tout au long du jeu, vous pouvez gérer des lignes séparées. Vous pouvez déplacer des marchandises et des passagers le long de vos différentes lignes, pas seulement celle que vous venez de construire dans le présent tour de jeu.

Les trains que vous achetez sont considérés pouvoir utiliser vos différents réseaux, pas seulement celui construit durant ce tour.

Très souvent les joueurs ne sont pas en concurrence pour déplacer des marchandises ou des passagers. Lorsque qu'aucun joueur ne souhaite plus acheter de trains, et pour accélérer le jeu, il est permis, si des cubes ou des passagers ne peuvent plus être déplacés que par un seul joueur, que ce joueur les charge simultanément dans les wagons.

Phase 7 : Pertes et profits

Les joueurs calculent leurs pertes et profits pour ce tour. Votre profit est déterminé par les marchandises et les passagers déplacés dans ce tour. Chaque cube de pierre déplacé rapporte 2£. Chaque cube de fromage, passager rouge ou vert rapporte 1£. Vous additionnez les profits réalisés. Vous soustrayez 1£ pour chaque portion de voie de votre couleur présente sur le plateau de jeu. Vous ajustez la position de votre pion sur l'échelle des pertes et profits (Profit/Loss Track) en fonction de ce total. Les joueurs ajustent leur position en fonction de l'ordre des joueurs (Player order). Rappelez-vous que si des pions se retrouvent dans la même case, celui déplacé en dernier est posé sur le ou les autres pions. Si un joueur a un total de pertes et profits égal à zéro pour ce tour, il place son pion sur le dessus de la pile.

Profit/Loss Track			
5	4	3	2
			1
-1	-2	-1	0
-4			
-5	-6	-7	-8
			-9
-12	-12	-11	-10



EXEMPLE : Le joueur violet a déplacé deux pierres, un passager vert, et un passager rouge. Son profit brut est de 6£. Il a sept portions de voies présentes sur le plateau et son profit final est de -1£. Il déplace alors son pion d'une case vers le bas sur l'échelle des pertes et profits.

Un joueur ne peut jamais avoir un total de profit supérieur à 5£, ni un total inférieur à -13£.

Lorsque chaque joueur a calculé et ajusté ses pertes et profits, il retire tous les cubes de marchandises et les pièces des passagers de ses trains et les place devant lui car ils seront décomptés de nouveau lors du calcul des points de victoire. Tous les joueurs retirent les marqueurs des trains du plateau et les replacent dans leur stock.

Phase 8 : Ordre des joueurs

L'ordre des joueurs (Player order) doit maintenant être ajusté en fonction de des positions sur l'échelle des pertes et profits (Profit/Loss Track). Le joueur dont la position est la plus élevée se place en premier, et ainsi de suite.

Dans le cas d'une égalité, le joueur



dont le pion est au-dessus de la

pile se place en premier. Les pions sont donc placés sur l'échelle de l'ordre de joueurs (Player order) suivant ce nouvel ordre.

Phase 9 : Rachat des lignes

Quand vous lancez votre compagnie ferroviaire, vous avez légèrement exagéré l'espérance des profits de vos investisseurs crédules. La réalité est qu'il est difficile de réaliser des profits avec une petite compagnie, et avant que les pertes ne soient trop élevées, la meilleure solution est de se débarrasser des portions de voies ferrées non rentables en les cédant aux compagnies majeures opérant dans la région.

Dans l'ordre des joueurs (Player order), l'un après l'autre, chaque joueur peut négocier un rachat par la compagnie du Midland ou par la compagnie du Nord-Est d'une portion de ses voies ferrées. Pour cela, il faut dépenser des points d'influence dans la couleur de la compagnie qui rachète ces voies.

A votre tour, vous pouvez sélectionner une portion de voies ferrées qui peut être racheté par l'une ou l'autre des compagnies. Pour chaque point d'influence dépensé, vous pouvez remplacer jusqu'à deux éléments de voie par ceux de la compagnie correspondante. Toutefois, les restrictions sont les suivantes :

- tous les éléments remplacés doivent former une seule ligne ;
- les éléments remplacés ne doivent pas former une fourche dans un même tour.

- le premier élément de la ligne doit être connecté à une ville de la compagnie de la couleur dans laquelle les éléments seront remplacés

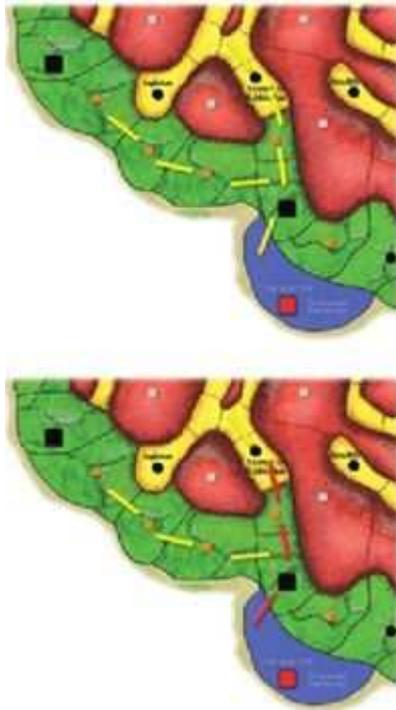
- le dernier élément formant la ligne doit se connecter dans une zone contenant une ville mineure ou majeure. Autrement dit, la ligne doit relier deux villes majeures/mineures.



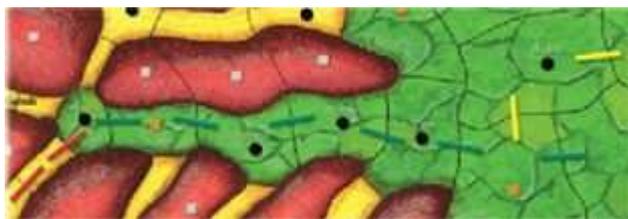
EXEMPLE : Le joueur bleu a une ligne comme indiqué ci-contre. Il décide qu'il demande le rachat de cette ligne par la compagnie du Midland. Comme la ligne relie une ville de la compagnie du Midland à une ville mineure, ce rachat est permis. Il doit dépenser deux points d'influence de la compagnie du Midland.



EXEMPLE : Dans le second tour, le joueur jaune a construit le réseau montré ici. Il peut seulement sélectionner la compagnie du Midland pour racheter une partie de ses lignes. Comme ses lignes forment une fourche, il doit choisir entre la ligne allant de 'THE SOUTH' vers Kirby Lonsdale ou la ligne reliant 'THE SOUTH' à Horton in Ribblesdale et au-delà. La première option permet un rachat de la seule portion entre 'THE SOUTH' et Settle, aussi il opte pour le rachat de la ligne entre 'THE SOUTH' et Horton in Ribblesdale. Il remplace trois de ses éléments par des éléments rouges. Il doit dépenser deux points d'influence de la compagnie du Midland. Le dernier élément de la ligne ne peut être racheté car il ne termine pas la ligne dans une zone de ville.



EXEMPLE : Le joueur violet a la chance de pouvoir être racheté par l'une ou l'autre des compagnies. Notez qu'il ne peut, dans le même tour, avoir différentes portions de voies rachetées par l'une et l'autre des compagnies (c'est l'une ou l'autre). Il décide de choisir la compagnie du Nord-Est. Il aurait pu choisir la compagnie du Midland ce qui aurait été également permis.



Vous pouvez opter pour qu'aucun rachat ne soit effectué durant ce tour.

Phase 10 : Fin du tour

C'est maintenant la fin du tour. Le marqueur de tour est déplacé d'une case. Si le marqueur est dans le quatrième espace et que la partie est à quatre joueurs, le jeu prend fin. Si le marqueur est dans le cinquième espace, et que la partie est à trois joueurs, le jeu prend fin. Si le jeu ne se termine pas, alors un nouveau tour démarre.

Gagner la partie

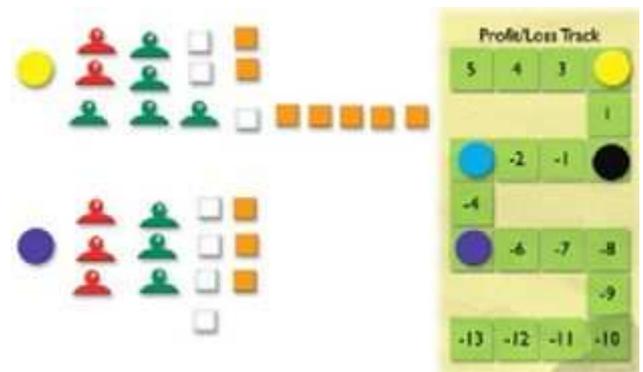
Tous les joueurs calculent leurs points de victoire finaux.

Pour chaque pièce/passager et cube/marchandises que vous avez déplacé durant le jeu (et que vous avez donc devant vous à la fin du jeu), vous comptez un point de victoire (1VP). Pour chaque ensemble de pièces que vous détenez, vous marquez en plus 2VPs. Un ensemble de pièces comprend un cube de pierre, un cube de fromage, un passager rouge et un passager vert.

Vous ajustez ce total en fonction de votre position dans l'échelle des pertes et profits ; autrement dit si vous réalisez un profit, vous l'ajoutez à votre total de VPs, et si vous réalisez une perte vous soustrayez cette perte de votre total de VPs.

Vous enlevez ensuite 1VP à ce total par élément de voie ferrée que vous avez sur le plateau de jeu.

Le joueur avec le total le plus élevé gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur dont la position est la plus avancée sur l'échelle des pertes et profits est le vainqueur.



EXEMPLE : Les joueurs jaune et violet ont terminé la partie avec les pièces ci-dessus. Le joueur jaune a 17 pièces en tout. Il peut former 2 ensembles de pièces lui donnant un bonus de 4VPs. Il termine avec un profit de 2£. Son total est de 23 points de victoire (VPs).

Le joueur violet a 13 pièces et 3 ensembles de pièces. Il doit soustraire 5 compte tenu de sa position sur l'échelle des pertes et profits. Son total est de 14 VPs.