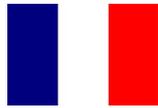


String Railway

Livret de Règles



Aperçu du jeu

String Railway est un jeu de chemin de fer à base de ficelles.
Ficelles qu'on n'utilise pas seulement pour la voie ferrée, mais aussi pour le plateau de jeu, la chaîne de montagne et la rivière. Votre table devient le plateau de jeu.

Les joueurs sont des propriétaires de compagnie ferroviaire. Ils placent leurs tuiles de gare sur le terrain, et les relient entre elles grâce aux ficelles voies ferrées. Le but du jeu est de créer le meilleur de réseau de voies ferrées.

Contenu

25 Ficelles voies ferrées : 5 Rouges, 5 Bleues, 5 Jaunes, 5 Vertes et 5 Violettes.

Ces ficelles représentent les voies ferrées des compagnies ferroviaires des joueurs. Il y a 4 ficelles de 3 à cm et une de 60 cm pour chaque couleur.

1 ficelle terrain : Noir

Elle sert à delimitier le terrain de jeu (une fois ses extrémités connectées). Les marques blanches servent à créer le terrain de jeu pour 2 à 4 joueurs, les marques rouges pour le terrain à 5 joueurs.

1 ficelle rivière : Bleu clair

1 ficelle chaîne de montagne : Gris

Ses deux extrémités doivent être reliées. La zone qu'elle forme représente la chaîne de montagne, la zone en dehors représente le terrain.

5 tuiles gare principale : Rouge, Bleu, Jaune, Vert et Violet

Elles représentent les gares principales de chaque joueur.

35 Tuiles Gare

Les tuiles que vous piochez au début de chaque tour.

20 Jetons de Propriété : 4 par couleur Rouge, Bleu, Jaune, Vert et Violet.

Ils représentent les gares que vous possédez.

5 marqueurs de score (octogonaux) : Rouge, Bleu, Jaune, Vert et Violet.

Les marqueurs que vous placez sur la piste de score.

1 piste de score

Liste des icônes sur les tuiles

Score	le score que vous recevez lorsque vous entrez pour la première fois dans une gare.	
		Le score que les compagnies, autre que la compagnie propriétaire, obtiendront.
		Le score que la compagnie propriétaire obtiendra.
		Le score que n'importe quelle compagnie obtiendra.
		Le score que n'importe quelle compagnie obtiendra. Si vous placez cette tuile de gare à l'intérieur de la chaîne de montagne, elle rapporte 3 points. Placée sur le terrain, elle vaut 1 point.
Limite de compagnie		Le nombre de compagnies qui peuvent faire partie de cette gare. Si ALL est inscrit, alors il n'y a pas de limites.

Les symboles suivants sont ceux des effets spéciaux :

Possession		la première compagnie à entrer en gare avec ce symbole, devient propriétaire de la gare. Placez un jeton de propriété sur cette gare.
Effet d'une autre compagnie		votre score sera affecté si une autre compagnie entre dans cette gare.
Terminus		le bout de la ficelle doit être placé ici.
Extra		vous pouvez piocher une tuile gare supplémentaire. Cela ne peut se produire qu'une seule fois par tour.
Every (tous)		vous obtenez des points à chaque fois que vous parvenez à relier une ficelle à cette tuile gare.

Préparation

(Exemple de partie à 4 joueurs; reportez-vous à la fin des règles pour la préparation de parties à 2, 3 et 5 joueurs)

- (1) Placez la piste de score sur la table.
- (2) Chaque joueur choisit une couleur et prend les ficelles voies ferrées, les jetons de propriété, la tuile gare principale et le marqueur de score de la couleur correspondante. Ils placent leur marqueur de score sur la piste de score sur la case 3 (soit le nombre de points obtenus pour la tuile de gare principale)
- (3) choisissez le premier joueur et l'ordre du tour de jeu à votre convenance.

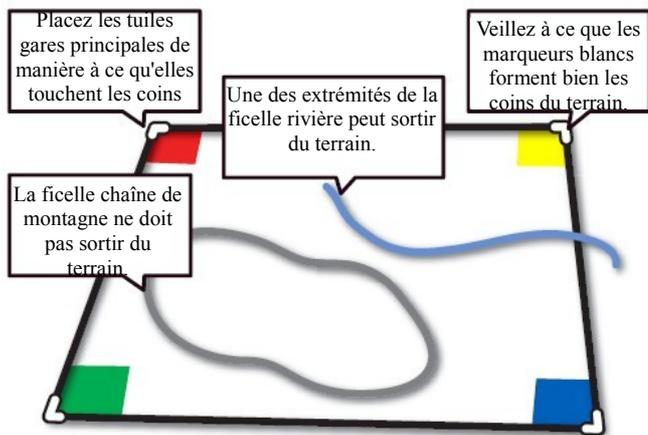
*Le premier joueur mélange les tuiles gare et les place faces cachées en tas.

*Le second joueur dispose la ficelle terrain de manière à former un carré. Les marques blanches en seront les coins. Ce carré forme le terrain de jeu. (Reportez-vous à la fin des règles pour voir comment créer les terrains pour des parties à 2, 3 et 5 joueurs).

*Le troisième joueur place la ficelle rivière. La ficelle rivière ne doit pas se croiser et elle doit être placée à l'intérieur du terrain de jeu. Un des 2 bouts seulement peut légèrement sortir du plateau de jeu (pas les 2).

*Le quatrième joueur place la chaîne de montagne, à l'intérieur du terrain de jeu de manière à ce qu'elle ne se croise pas.

(4) En commençant par le premier joueur, les joueurs choisiront un coin duquel ils partiront, et y placent leur tuile gare principale de manière à ce qu'elles touchent les marqueurs blancs de la ficelle terrain.



Comment jouer

La partie commence par le premier joueur et continue dans l'ordre qui vous convient.

A votre tour :

Un tour de jeu se déroule comme suit :

- 1) Piochez une tuile gare
- 2) Placez une/des tuiles gare(s)
- 3) Placez une ficelle voie ferrée
- 4) Calculez le score

1) Piochez une tuile gare

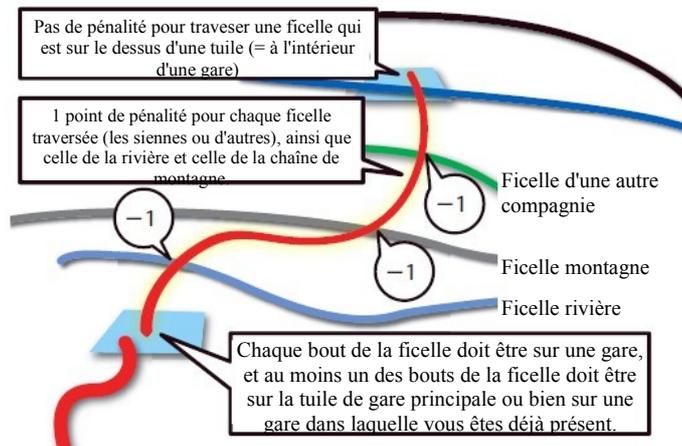
- Piochez la tuile en haut de la pioche (au tout premier tour, le premier joueur prend une tuile supplémentaire soit 2 tuiles au total).
- Si la tuile piochée est une gare Countryside (de Campagne), piochez en une autre.

2) Placez une/des tuiles gare

- Placez toutes les tuiles que vous avez piochées sur le terrain, tout en respectant les règles suivantes :
- Elles doivent être placées à l'intérieur de la zone terrain, mais elles ne peuvent pas être placées sur ou sous la ficelle terrain.
- Elle ne doit en aucun cas toucher une autre tuile.
- Elle ne doit pas être placée sur ou sous une ficelle voie ferrée, rivière ou chaîne de montagne.

3. Placer une ficelle voie ferrée

- Choisissez la ficelle voie ferrée que vous souhaitez placer.
 - Placez la sur le terrain en respectant les règles suivantes :
 - La ficelle voie ferrée ne doit pas sortir du terrain de jeu ni être placée à cheval sur celui-ci.
 - La ficelle ne doit pas se croiser.
 - Chaque extrémité de la ficelle doit être sur une tuile de gare.
 - Une des extrémités de la ficelle doit reposer soit sur votre gare principale soit sur une gare dans laquelle vous avez déjà une voie. En d'autres mots, votre première ficelle voie ferrée doit se trouver sur votre tuile gare principale. (Une gare dans laquelle vous avez déjà une voie se reconnaît au fait qu'une de vos ficelles est déjà placée dessus).
 - Elle ne doit jamais être placée sous une tuile gare, ni sous les autres ficelles voies ferrées, rivière, chaîne de montagne et terrain de jeu.
 - Lorsque vous entrez dans une nouvelle gare, pensez à vérifier le nombre maximum de compagnies autorisées sur cette tuile. Vous ne pouvez pas placer une ficelle supplémentaire si celle-ci dépasse la limite autorisée. (Entrer dans une nouvelle gare = placer la ficelle sur la tuile sur laquelle vous n'aviez pas encore de ficelle).
 - Vous ne pouvez pas entrer deux fois dans la même gare avec la même ficelle.
- * Si vous venez d'entrer pour la première fois dans une gare que personne ne possède, placez un de vos jetons propriétaire sur cette tuile. Cela signifie que, désormais, vous possédez cette gare.



4 Calcul du score

* Les points que vous obtenez pour avoir placé une ficelle voie ferrée pendant ce tour, sont calculés selon les règles suivantes. N'oubliez pas d'avancer votre marqueur de score sur la piste de score.

- Pour chaque gare dans laquelle vous êtes nouvellement entrés, vous marquez le nombre de points inscrits sur la tuile.
- Pour chaque ficelle voie ferrée, rivière ou chaîne de montagne traversée : -1 point. (Pas de pénalité pour une ficelle traversée sur une tuile gare).
- Pour chaque gare, dans laquelle vous venez d'entrer, possédée par une autre compagnie : le joueur propriétaire de la gare gagne ou perd des points (se référer à ce qui est inscrit sur la tuile).
- Pour chaque gare de jonction que cette ficelle touche : 1 point.

Fin du tour de jeu

Lorsque vous avez fini le décompte, c'est au tour du joueur suivant.

Fin de la partie et conditions de victoire

- * La partie se termine lorsque tous les joueurs ont placé leurs ficelles (5 tours)
- * Le joueur avec le plus de points l'emporte.
- * En cas d'égalité, les choses en restent ainsi.

Les tuiles gares

Gare principale (5)

Points : vous 3, les autres 2

Limite de compagnie: aucune

Effet spécial : c'est la tuile de gare principale du joueur. Chaque fois qu'une compagnie entre (pour la première fois) dedans, vous perdez 1 point.

Gare de ville (2)

Points : vous 3, les autres 1

Limite de compagnie : aucune

Effet spécial : gare que l'on peut posséder. Chaque fois qu'une compagnie entre (pour la première fois) dedans, vous perdez 1 point.

Gare Centrale (4)

Points : 3

Limite de compagnie : aucune

Effet spécial : Aucun

Gare de transfert (2)

Points : vous 0, les autres 2

Limite de compagnie : aucune

Effet spécial : gare que l'on peut posséder. Chaque fois qu'une compagnie entre (pour la première fois) dedans, vous gagnez 1 point.

Gare locale (6)

Points : 2

limite de compagnie : 3

Effet spécial : aucun

Gare de jonction (3)

Points : 1 à chaque fois

Limite de compagnie : 3

Effet spécial : recevez 1 point à chaque fois que vous placez votre ficelle sur cette gare.

Gare de banlieue (6)

Points : 2

Limite de compagnie : 2

Effet spécial : aucun

Terminus (2)

Points : 3

Limite de compagnie : aucune

Effet spécial : la ficelle doit terminer ici.

Gare de campagne (8)

Points : 1

Limite de compagnie : 1

Effet spécial : lorsque vous piochez cette tuile, vous pouvez piocher une tuile supplémentaire (à raison d'une fois maximum par tour)

Gare de référence (2)

Points : Terrain 1, Montagne 3

Limite de compagnie : 2

Effet spécial : 1 point dans le terrain, 3 points dans la chaîne de montagne.

Adaptation des règles pour 5 joueurs

* Les joueurs utilisent 3 ficelles courtes (voies ferrées) et une longue (60 cm). La dernière ficelle de 30 cm n'est pas utilisée.

* Le joueur qui jouera en second, mélange les tuiles gare.

* Le troisième joueur place la ficelle terrain. Il y a 5 marques rouges dessus. Créez un pentagone en utilisant ces marques comme sommets du pentagone.

* Le quatrième joueur place la ficelle de la rivière, et le cinquième place la ficelle chaîne de montagne.

* Le reste des règles suit les règles d'une partie à 4 joueurs; le premier joueur piochant une tuile supplémentaire pour le tout premier tour.

* La partie se termine après 4 tours de jeu (étant donné que les joueurs n'ont que 4 ficelles voies ferrées chacun).

Adaptation des règles pour 3 joueurs

* Le premier joueur mélange les tuiles gare et place la ficelle terrain.

* Prenez deux marques blanches voisines et rejoignez les de manière à former un triangle.

* Le second joueur place la ficelle rivière, le troisième la ficelle chaîne de montagne en respectant les règles de base.

* Le reste des règles suit les règles d'une partie à 4 joueurs ; le premier joueur piochant une tuile supplémentaire pour le tout premier tour.

Adaptation des règles pour 2 joueurs

* On joue comme pour une partie à 4 joueurs, et chaque joueur prend deux couleurs. Un joueur sera le premier et le troisième joueur, l'autre sera le second et le quatrième.

* Les joueurs doivent utiliser des coins opposés pour leurs deux tuiles de gare principale.

* Le reste des règles suit les règles d'une partie à 4 joueurs; le premier joueur piochant une tuile supplémentaire pour le tout premier tour.

* Les scores sont calculés par couleur. Après que les scores aient été calculés, le propriétaire de la compagnie ferroviaire avec le moins de points perd, et l'autre joueur gagne la partie. En cas d'égalité, comparez les scores des deux autres compagnies, le score le plus élevé l'emporte. S'il y a encore une égalité et bien c'est une égalité.

Variante

* Vous pouvez créer n'importe quelle taille ou forme de terrain, comme un cercle, un ovale ou même votre région à la place d'un carré. Attention, notez bien que si le terrain de jeu est trop petit, le jeu risque de ne pas fonctionner.

* Les joueurs experts peuvent choisir de donner une pénalité de -2 points à chaque fois qu'une ficelle traverse une autre ficelle de n'importe quelle autre compagnie (au lieu d'une pénalité de -1 point en mode non expert).

Nous tenons à vous remercier pour l'achat de ce jeu. Toutes les remarques sont les bienvenues. Okazu (okazubrand@gmail.com)

Edition : Okazu brand

Conception : Hisashi Hayashi (OKAZU)

Design graphique : ryo@nyamo

Traduction anglaise : Simon Lundström

Traduction Française: Stéphane Athimon