

Silverton - Sommaire des règles et aide de jeu

Note: Les règles du jeu avancé sont ombrées

- Choisir le type de partie:**
- Partie courte (2-4 hres) 6,000 \$
 - Partie normale (4-6 hres) 10,000 \$
 - Partie longue (6-8 hres) 20,000 \$
 - Campagne (6-9 hres) Jouer 24 tours. Le joueur avec le plus d'argent à la fin de la partie l'emporte; l'argent est secret jusqu'à la fin
- Montant pour gagner**
- Annoncer à:**
- 4,000 \$ Placer les cubes sur le tableau des marchés une case plus haut que "début"
 - 5,000 \$ Placer les cubes du tableau des marchés sur les cases "début"
 - 10,000 \$ Placer les cubes du tableau des marchés sur les cases "début"
- **Placer le plateau de jeu et chaque joueur choisit une couleur.**
- **Choisir un banquier qui gèrera l'argent.**
- **Placer les cubes noirs sur les cases du tableau des marchés aux endroits appropriés. Noter que certaines colonnes ne sont pas utilisées quand il y a moins de 4 joueurs.**
- **Déterminer un ordre de tour au hasard pour établir les positions de départ ci-dessous et donner l'argent, les ingénieurs (S) et prospecteurs(P) appropriés.**
- **Pour le jeu avancé, choisir les ingénieurs et prospecteurs avec la méthode des points de jeu dans l'ordre du tour de jeu et donner les trains requis à chaque joueur comme mentionné ci-dessous.**

• **Sortir les souffleuses (snow plow) et les trains**

Numéro du joueur	Jeu de base					Jeu avancé				
	Ville de départ et nombre de joueurs					Nombre de joueurs et ville de départ				
	2	3	4	5	6	2	3	4	5	6
1	Denver	S+2,S,P+1,P	S+2,S,P,P	S+2,S,P,P	S+2,P	S+2,P	Den	Den	Den	Den
2	Denver	S+1,S,P+2,P	S+1,S,P+1,P	S+1,S,P+1,P	S,P+2	S,P+2	Den	Den	Den	Den
3	El Paso		S,S,P+2,P	S+1,S,P+1,P	S+1,P+1	S+1,P+1		EP	EP	EP
4	Salt Lake City			S,S,P+2,P	S,P+2	S,P+2		SLC	SLC	SLC
5	Pueblo				S+1,P+1	S+1,P+1			Pueb	Pueb
6	Santa Fe					S+2,P				SF
Argent de départ	2,400 \$	2,200 \$	2,000 \$	1,600 \$	1,400 \$	3,000 \$	2,600 \$	2,400 \$	2,000 \$	1,800 \$
Points de jeu						15	14	14	8	8
Trains no.9						2	2	1	1	1

S= Ingénieur

P= Prospecteur

Points de jeu: 3 pour chaque(S/P),4 pour (S+1/P+1), 5 pour (S+2/P+2)

- **Mêler les cartes de concessions minières (claim deck) et placer 8 cartes face visible sur la table; les cartes événement sont retournées dans le paquet.**
- **Mêler les cartes de transport de passagers "C" et les étendre face cachées sur la table en 8 piles. Même chose pour les cartes "B" qui vont sur les cartes "C" et même chose pour les cartes "A" qui vont sur les cartes "B" mais "face visible".**

	SÉQUENCE DE TOUR	Notes	Règles d'hiver
1.	Distribuer les cartes de tour de jeu	Une par joueur	
2.	Prospecteurs et ingénieurs (optionnel)	Dans l'ordre du tour, les joueurs placent leurs prospecteurs et ingénieurs	Pas sur les segments blancs
		À moins de 5 joueurs il peut y avoir des segments consécutifs	Pas en hiver
		Le joueur peut démanteler un tronçon avec un ingénieur placé sur le tronçon.	
		Prospecteurs sur les 8 cartes de concessions, le paquet et/ou les cartes de passagers	
		Prospecteur peut tenter le vol de passagers si sa route est plus courte.	
3.	Disputes	Si égalité les personnages sur la carte jusqu'au tour suivant. (2 aux dés= prison)	
		Dispute de concession, si le joueur a une route à la ville en question, +3 à ses dés.	
4.	Construction et exploitation	Un joueur à la fois dans l'ordre du tour.	
1.	Achat de concessions et passagers	Optionnel. On peut exploiter les concessions achetées ce tour.	Pas d'achat de passagers si tronçon blanc.
2.	Construction de tronçons	Optionnel. 2 dés pour déterminer les constructions de segments consécutifs.	
3.	Exploitation des concessions	Optionnel, rouler 1 dé +6 la première fois puis ensuite, 2 dés.	
		Les marchandises demeurent sur la carte quand tarie (depleted) jusqu'à la livraison.	
4.	Affaires	Acheter, vendre ou échanger des tronçons ou des concessions.	
		Les marchandises achetées doivent être livrées pendant ce tour de jeu.	
		Les trains et les souffleuses peuvent être négociés.	
5.	Revenus des lignes de passagers		Pas sur tronçons blancs. *
6.	Livraison de marchandises	Jusqu'à deux chargements différents peuvent être livrés. (limites des marchés)	
7.	Amendes	Les cartes événements dictent les façons de procéder.	On ne peut pas utiliser les tronçons blancs. *
		Pour sortir de prison, 7 ou 11 avec deux dés ou 200 \$ d'amende.	
5.	Déterminer le prix des marchés	Tirer les dés pour chaque marqueur. Commencer par l'or vers la droite.	
6.	Placer des cartes de concessions	8 cartes de concessions minières. Rendre visible les nouvelles cartes de passagers.	
	Acheter des trains ou des souffleuses.	Voir le tableau ci-dessous. Pas plus d'un train ou souffleuse par tour.	
		Possibilité de vente d'un train ou d'une souffleuse.	
7.	Tour de jeu	Avancer le marqueur d'une case sur le plateau de jeu.	

* Les souffleuses peuvent être utilisées pour dégager un tronçon blanc.

Quand la fin de partie arrive, il faut compléter le tour de jeu.

Trains	Souffleuses à neige
Chaque joueur peut avoir jusqu'à 4 trains en sa possession. Le nombre de chargements livrés: Puissance÷plus grande longueur de tronçon. Les trains peuvent être combinés pour augmenter leur puissance. L'or et l'argent sont traités comme étant plus petits de moitié (1/2).	Pas de limite de quantité à posséder. Une souffleuse par tronçon après la phase 4- étape 3. Tir de 1 dé plus bonus doit égaler ou dépasser la longueur du tronçon Si le tir de dé ne réussit pas, la souffleuse n'est plus disponible ce tour de jeu.

Sommaire des trains				
Type de train	Tour disponible	Coût du train	Valeur de revente	Quantité disponible
9	1	80\$	40\$	6
15	1	120\$	60\$	6
24	5	200\$	100\$	8
42	9	320\$	160\$	8
72	13	500\$	non	8

Sommaire des souffleuses à neige				
Type de souffleuse	Tour disponible	Coût de souffleuse	Valeur de revente	Quantité disponible
1 dé+2	1	40\$	20\$	3
1 dé+3	5	80\$	40\$	4
1 dé+4	9	140\$	70\$	5
1 dé+5	13	200\$	non	6