

Station Master

Règles

L'aube d'un jour nouveau

En tant que Chef de Gare, vous devrez vous mesurer à vos adversaires en assignant des passagers et des wagons à des trains. Vos passagers vous rapportent des points lorsqu'ils quittent la gare. Le joueur qui organise les trains le plus habilement et gagne le plus de points est le vainqueur !

Votre boulot en tant que Chef de Gare

Le joueur avec le plus de points après que le dernier train a quitté la gare est le gagnant. Les points sont gagnés en répartissant les passagers et les wagons.

A votre tour, vous devrez choisir entre placer des pions passagers dans l'un des trains disponible, ajouter un wagon à un train qui n'a pas quitté la gare, ou jouer une carte spéciale. Si vous jouez un wagon ou une carte spéciale, vous devez tirer une carte en remplacement.

Lorsqu'un train est complet, il quitte la gare. Les joueurs comptent alors leurs points en fonction des wagons qui composent le train et des passagers qu'ils y ont placés. Ensuite, les pions passagers sont à nouveau disponibles pour d'autres trains en partance.

Matériel de jeu

Station Master comprend les éléments suivants :

- 112 cartes incluant :
 - 15 cartes locomotives
 - 97 cartes Station Master
- 36 pions passagers (6 de chaque couleur)
- cette règle

Vous aurez également besoin de vous munir de ce qu'il faut pour marquer les points, comme du papier et un stylo, ou une tablette.

Mise en place

- Séparez les cartes Locomotive des cartes Station Master. Vous pouvez le faire grâce à leur verso qui diffère de l'une à l'autre. S'il y a moins de quatre joueurs, retirez les locomotives avec la bande verte. Si vous jouez à quatre, retirez seulement la locomotive « 8 ».
- Mélangez les cartes locomotives. Placez un nombre de cartes locomotive égal au nombre de joueurs au milieu de l'espace de jeu, face visible. Cet espace est appelé « La gare ». Placez les cartes locomotives restantes en une pioche face cachée à proximité.
- Mélangez toutes les cartes Station Master et distribuez en 3, face cachée, à chaque joueur. Les joueurs devraient tenir secrète, leur main de cartes. Placez les cartes restantes, faces cachées, en une pile à côté de la pioche locomotive.
- Chaque joueur choisit une couleur et prend les 6 pions passagers. Vous devriez avoir un pion « 3 » passagers, deux pions « 2 » passagers, et trois pions « 1 » passagers. Gardez vos pions faces cachées des autres joueurs.
- Choisissez un premier joueur. Nous recommandons de choisir le joueur qui est le plus récemment monté dans un train.

Vous êtes maintenant prêts à jouer.

Diriger le trafic

Les joueurs jouent chacun leur tour, dans le sens horaire. A votre tour, vous pouvez choisir entre deux actions :

- a) Soit placer un pion passager sur un train disponible ;
- b) Soit jouer une carte Station Master et piocher une carte de

remplacement.

Vous devez choisir l'une de ces deux actions : il n'est pas possible de « passer » son tour.

Placer un pion passager

A votre tour de jeu, vous avez l'option de placer l'un de vos pions passager sur l'un des trains disponibles. Chaque train possède une limite dans le nombre de pions qu'il peut recevoir. Chaque locomotive porte un chiffre. C'est le nombre maximum de pion passagers qui peuvent être posés sur ce train (ce nombre indique aussi le nombre maximum de wagons qui peuvent être accrochés à cette locomotive, *voir plus loin*). Vous ne pouvez pas poser un pion sur un train déjà complet.

Placez le pion passager sur la carte locomotive pour montrer dans quel train les passagers sont montés. Les pions passagers ne doivent pas être placés sur les cartes wagons.

Chaque pion passager représente 1, 2 ou 3 passagers. Lorsque le train quitte la gare, vous gagnez les points correspondant à la valeur totale des wagons multipliée par le nombre de passagers que vous avez attribués à ce train (*voir « attention au départ » plus loin*).

Lorsque vous attribuez des passagers à un train, placez le pion avec le chiffre face cachée afin que les autres joueurs ne sachent pas combien vous avez assigné de passagers à ce train. Vous pouvez examiner vos propres passagers à tout moment.

Jouer une carte Station Master

Il y a deux sortes de cartes Station Master : les cartes wagon et les cartes spéciales. Elles se jouent différemment.

Attribuer un wagon.

Chaque locomotive peut tirer un nombre limité de wagon. Le

nombre total de wagons que peut tirer une locomotive est égal au chiffre sur la carte. Ainsi, une locomotive portant le chiffre 5 peut se voir attribuer 5 wagons.

Aussitôt que le train est complet (c'est à dire qu'il a un nombre de wagon égal à son chiffre) il quitte la gare. Les trains quittent la gare même s'il leur reste de la place pour plus de pions passagers. Lorsqu'un train quitte la gare, les joueurs gagnent des points s'ils ont des passagers à eux à bord (*voir « attention au départ » plus loin*).

Lorsque vous attribuez un wagon à un train, il est placé en queue de train, le plus loin de la locomotive. Vous ne pouvez pas ajouter un wagon entre deux wagons déjà positionnés dans le train.

Chaque wagon possède une valeur comprise entre 6 et -6. Ceux avec une valeur positive augmentent le score du train. Ceux avec une valeur négative le diminuent. Tous les wagons positifs sont vert, et ceux négatifs sont rouges.

Les cartes wagons *1st Class Passenger Carriages* et *Executive Class Passenger Carriage* sont **deux wagons particuliers**. Ces wagons ont une valeur positive lorsqu'ils sont attribués à une sorte particulière de train (voir « Trains Spéciaux » plus loin). S'ils sont attribués à une autre sorte de train, ils ont au contraire une valeur négative.

Cartes Spéciales.

Les Cartes Spéciales vous permettent d'effectuer des actions spéciales lorsque vous les jouez. L'effet d'une Carte Spéciale est décrit sur la carte. L'effet d'une Carte Spéciale est appliqué immédiatement lorsque la carte est jouée. Voici la description de chaque carte :

- **Caboose** (« wagon de queue » ou « wagon frein »). Cette carte permet à un train de quitter la gare plus tôt, même s'il n'est pas complet. Comptabilisez les points

immédiatement après avoir joué la carte Caboose (*voir « attention au départ » plus loin*).

- **Royal Carriage** (Wagon royal). Placez cette carte devant une locomotive. Lorsque le train quittera la gare, elle doublera la valeur des deux derniers wagons du train (en positif ou en négatif).
- **Re-Assign Carriage** (Déplacement de wagon). Lorsque vous jouez cette carte, vous enlevez le dernier wagon d'un train de votre choix, et vous le replacez en queue de n'importe quel autre train dans la gare. Si le train est complet de ce fait, il quitte immédiatement la gare.
- **Repair** (réparation). Regardez les trois ou les cinq dernières cartes de la pile de défausse (selon les instructions de la carte « repair »). S'il se trouve parmi elle des cartes wagon, vous pouvez choisir un wagon et le placer en queue d'un train, comme si vous l'aviez pris dans votre main (*voir « attribuer un wagon » plus haut*).
- **Transfer Passengers** (transfert de passagers). Choisissez un train dans la gare. Vous pouvez y prendre jusqu'à trois pions passagers de votre choix, et les placer dans un autre train de votre choix. Vous n'avez pas le droit en le faisant d'examiner les pions passagers qui appartiennent à d'autres joueurs. Vous pouvez choisir de transférer vos propres pions passagers.
- **Standing Room** (Places debout). Placez cette carte avant la locomotive. Le nombre maximum de pions passagers qui peuvent être attribués à ce train est augmenté de un. Cela ne change pas le nombre de wagons qui peuvent être attribués au train. Lorsque vous jouez cette carte, vous pouvez immédiatement poser l'un de vos pions passagers sur ce train.
- **Uncouple** (décrochage). Lorsque vous jouez cette carte, vous pouvez immédiatement enlever le ou les deux derniers wagons (selon les instructions de la carte) d'un train de votre choix. Ces wagons sont placés sur la pile de défausse.
- **Rush Hour** (heure d'affluence). Il y a une carte spéciale *heure d'affluence* dans le paquet. Vous devez jouer cette

carte immédiatement lorsque vous la piochez. Ne l'ajoutez pas à votre main. A la place, jouez là et piochez une nouvelle carte pour la remplacer. Lorsque la carte *heure d'affluence* est jouée, le nombre total de trains dans la gare est augmenté de un. Piochez une carte locomotive et placez là face visible avec les autres trains en formation.

Trains spéciaux.

Il y a deux sortes de trains spéciaux. Ils ont des locomotives qui changent la valeur des wagons qui ont été attribués à ces trains.

- **Executive Class Train** (Train « Classe Affaire »). Ces trains spéciaux 'express' sont les favoris des cadres et des voyageurs fortunés. Les wagons attribués à ces trains seront souvent les voitures les plus luxueuses disponibles. Si vous attribuez une carte *1st-Class Passenger Carriage* ou une carte *Executive Class Passenger Carriage* à un train « Classe Affaire » (Executive Class Train), utilisez la valeur verte, positive, pour les points de ce wagon. La valeur des autres wagons d'un Executive Class Train n'est pas affectée.
- **Freight Train** (train de marchandise). Il y a une carte *Train de Marchandise* dans le paquet. Ce train peut recevoir des passagers et des wagons de la même manière que les autres trains, mais la valeur des wagons est inversée ! Ainsi, les cartes positives (vertes) auront une valeur négative, et les cartes négatives (rouges) auront une valeur positive. Mais, puisqu'un train de marchandise n'est pas un train Classe Affaire, les voitures *1st-Class* et *Executive Class* marqueront des valeurs négatives.

Attention au Départ ! (décompte des points)

Lorsque le dernier wagon (ou un wagon de queue *caboose*) est

accroché au train, celui-ci quitte la gare. Lorsqu'il part, tous les joueurs qui lui ont attribué des passagers marquent immédiatement des points. Totalisez la valeur de tous les wagons qui constituent le train. C'est la valeur de base pour chaque passager. Retournez ensuite les pions passagers du train face visible. Totalisez pour chaque joueur les passagers qu'il a attribué à ce train, et multipliez le nombre trouvé par la valeur totale des wagons. Vous obtenez le score respectif des joueurs pour ce train.

Chaque fois qu'un train quitte la gare, additionnez votre score pour ce train à votre total précédent. Une fois les points attribués, les pions passagers sont rendus à leurs propriétaires. Ils redeviennent disponibles pour les tours suivants. Placez les cartes wagons sur la pile de défausse des cartes Station Master, placez les locomotives sur la pile de défausse des locomotives. Puis tirez une nouvelle carte locomotive et placez là face visible avec les autres trains en formation.

Exemple de score (voir image de la règle en anglais page 7).
Ce train possède 5 wagons et transporte 5 pions passagers. Les deux wagons verts valent 11 points. Les deux wagons rouges totalisent 3 points négatifs. Comme il ne s'agit pas d'un Executive Class Train, le wagon 1st-Class Carriage vaut 3 points négatifs. La valeur totale du train est donc +5 points.

- *Le joueur vert a un pion de 1 passager, il gagne donc 5 points (1x5=5).*
- *Le joueur rouge a deux pions pour un total de 5 passagers (2+3), il gagne donc 25 points ([2x5]+[3x5]=25).*
- *Le joueur bleu a un pion de 3 passagers, il gagne donc 15 points (3x5=15).*
- *Le joueur jaune a un pion de 1 passager, il gagne donc 5 points (1x5=5).*

Les joueurs récupèrent maintenant leurs pions et peuvent les utiliser à nouveau sur d'autres trains. La locomotive et les wagons sont défaussés. Une nouvelle locomotive est piochée et ajoutée dans la gare.

Fin de la partie.

Le jeu se termine lorsque tous les trains ont quitté la gare. Après le décompte du dernier train, le joueur avec le plus de point est déclaré vainqueur !

En cas d'égalité, le joueur avec le score le plus élevé pour un train gagne.

Il est possible que toutes les cartes de la pile Station Manager soient épuisées. Si cela arrive, ne pas mélanger à nouveau la défausse ! A la place, les joueurs continuent la partie avec les cartes qui leur restent en mains. Vous devez continuer à jouer à votre tour, sauf si c'est matériellement impossible (parce que tous les trains en jeu ont atteint leur maximum de pions passagers ET que vous n'avez plus de carte wagon ou de carte spéciale dans votre main), même si vous ne voudriez pas !

Remerciements.

Un jeu de Chris Baylis.

Graphisme : Drew Perkett.

Rédaction des règles : William Niebling.

Mise en page : Pete Fenlon.

Développement et tests : voir règles anglaises

Traduction française : Alain « RailroadBill » Beaussant.

Copyright : Mayfair Games, Inc, Skokie, IL USA.

Station Master est une marque déposée de Mayfair Games, Inc. Tous droits réservés.

Site : <http://www.mayfairgames.com>