

Installation du jeu

Placez le marqueur de contrôle (locomotive) et les 5 jetons Titre de chacune des 6 compagnies dans la case Compagnie correspondante. Placez un jeton Compagnie de chaque compagnie dans le tableau d'ordre du tour, en respectant l'ordre des 6 cases Compagnie ; le second jeton Compagnie de chaque compagnie est placé dans la case \$0 de la piste de profit. Placez l'un des 2 marqueurs de jeu noirs dans la 1^{ère} case de la rangée du milieu du tableau d'ordre du tour.

Les 102 rails (17 de chaque couleur de compagnie), les 60 cubes Investissement blancs et les 26 cubes Marchandises (3 rouges, 5 orange, 6 blancs & 12 noirs) sont triés. Le cash est trié par valeur et forme la banque. Le 1^{er} joueur est tiré au sort et reçoit le second marqueur de jeu noir indiquant le joueur actif.

Déroulement du jeu

Le jeu se déroule en 5 tours, composé chacun de 5 phases :

1. **Distribution de cubes Investissement**
2. **Mise aux enchères des 6 marqueurs de contrôle**
3. **Construction de rails**
4. **Prise de profit**
5. **Fin du tour**

Par ailleurs, à la fin du 5^{ème} tour de jeu une phase spéciale a lieu :

6. **Détermination du profit final**

Phase 1 : distribution de cubes Investissement

Chaque joueur reçoit un certain nombre de cubes Investissement dépendant du nombre de joueurs :

3 joueurs	10 cubes par joueur
4 joueurs	8 cubes par joueur
5 joueurs	7 cubes par joueur
6 joueurs	6 cubes par joueur

Les joueurs conservent tous les cubes investissement inutilisés d'un tour sur l'autre.

Phase 2 : mise aux enchères des 6 marqueurs de contrôle

Le joueur actif doit choisir entre mettre aux enchères (avec des cubes Investissement) le marqueur de contrôle (non encore attribué) d'une compagnie ou passer le marqueur de joueur actif à son voisin de gauche.

S'il choisit la mise aux enchères, il doit faire la 1^{ère} enchère qui doit être de 1 cube minimum. L'enchère se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé sauf un (un joueur qui passe ne peut plus participer à cette enchère).

Le joueur ayant remporté l'enchère reçoit le marqueur de contrôle mis aux enchères ainsi qu'un jeton Titre de cette compagnie et place le montant de son enchère (en cubes Investissement) dans la case Compagnie correspondante.

Le marqueur joueur actif est transféré au voisin de gauche du joueur qui le détenait précédemment.

Lorsque tous les joueurs passent ou lorsque les 6 marqueurs ont été attribués, le marqueur joueur actif est donné au joueur situé à la gauche du dernier joueur à avoir mis un marqueur de contrôle aux enchères.

Phase 3 : construction de rails

Dans l'ordre indiqué par le tableau d'ordre du tour (le marqueur de jeu noir sert à indiquer quelle est la compagnie active), chaque compagnie doit construire un rail (= un lien entre 2 villes) ou passer. Lorsqu'une compagnie a joué, le marqueur est avancé d'une case pour indiquer la nouvelle compagnie active. Lorsque les 6 compagnies ont joué, le marqueur est replacé face à la 1^{ère} compagnie et cette procédure est répétée.

Cette Phase se termine lorsque les 6 compagnies ont passé.

Lorsqu'une compagnie est active, elle **doit** (si possible) construire au moins un rail (c'est le joueur possédant son marqueur de contrôle qui décide quel rail construire) : si elle ne possède pas suffisamment de cubes Investissement pour ce faire, elle doit passer (dans ce cas, son jeton est déplacé dans la 1^{ère} case libre de la rangée « Pass » du tableau d'ordre du tour). Le coût de pose d'un rail (en cubes Investissement pris exclusivement dans la case Compagnie correspondante) est indiqué par la valeur inscrite dans le carré bleu.

→ Pour la construction de son 1^{er} rail, une compagnie doit connecter une ville représentée par un hexagone. Tous les rails suivants devront être connectés à une ville déjà connectée par cette même compagnie. Ceci peut conduire à l'impossibilité pour une compagnie de construire d'autres rails (une liaison entre 2 villes ne peut recevoir qu'un seul rail).

Lorsqu'une ville est connectée au réseau d'une compagnie, sa valeur est ajoutée au niveau de profit de celle-ci (lors de la construction de son 1^{er} rail, une compagnie doit choisir sa ville de départ et augmenter son niveau de profit de la valeur correspondant à l'autre ville connectée). Si une ville est à nouveau connectée par la même compagnie, sa valeur n'est pas ajoutée au profit de celle-ci.

Tout cube Investissement non dépensé par une compagnie demeure dans sa case pour un usage ultérieur.

Liaison transcontinentale

Cet évènement est déclenché (une seule fois pendant le jeu) dès qu'une suite continue de rails relie New York à San Francisco.

La compagnie ayant construit le rail qui vient de créer cette liaison transcontinentale reçoit immédiatement un bonus de \$50 à son niveau de profit. Chaque autre compagnie contribuant à cette liaison transcontinentale reçoit également un bonus de \$30 à son niveau de profit.

La liaison transcontinentale doit être tracée suivant une route empruntant le moins de compagnies différentes ; s'il reste plusieurs routes possibles, la liaison doit emprunter le plus petit nombre de rails. S'il y a toujours égalité, toutes les compagnies à égalité reçoivent le profit bonus.

Phase 4 : prise de profit

Les joueurs reçoivent en cash de la banque le niveau de profit des compagnies qu'ils contrôlent à ce moment.

Phase 5 : fin du tour

Déplacez les jetons compagnie de la rangée « Pass » à la rangée Ordre du tour en conservant le même ordre.

Remettez tous les jetons compagnie sur la case \$0 de la piste Profit.

Remettez tous les marqueurs de contrôle de compagnies dans les cases Compagnie correspondantes (sauf au 5^{ème} tour).

Commencez un nouveau tour de jeu ; si c'est la fin du 5^{ème} tour, une phase 6 a lieu avant la fin du jeu.

Phase 6 : détermination du profit final

Retirez tous les cubes Investissement non utilisés des cases Compagnie (ceux-ci représentent maintenant des cubes Marchandise).

Placez un cube Marchandise dans chaque ville connectée à un rail : la couleur du cube doit correspondre à la couleur de la ville.

Pour chaque compagnie, le joueur possédant le plus de Titres dans celle-ci reçoit le marqueur de contrôle correspondant (en cas d'égalité, c'est le 1^{er} joueur à égalité en sens horaire le plus proche du joueur contrôlant actuellement cette compagnie – et en commençant par celui-ci - qui l'emporte).

Dans l'ordre du tour des compagnies, déterminé pendant la phase 3 du 5^{ème} tour, le joueur contrôlant chaque compagnie va recupérer un cube Marchandise situé dans une ville à laquelle celle-ci est connectée par des rails à sa couleur ; le cube récupéré est placé dans la case Compagnie correspondante. Lorsqu'une compagnie ne peut plus récupérer de cube Marchandise, son jeton Compagnie est placé dans la rangée « Pass ». Ce processus se répète jusqu'à ce que toutes les compagnies aient passé.

Le niveau de profit final de chaque compagnie est déterminé par la nature des marchandises récupérées : la valeur de celles-ci dépend du nombre et de la taille des sets de cubes différents pouvant être constitués :

Set de 1 cube	\$10
Set de 2 cubes	\$30
Set de 3 cubes	\$60
Set de 4 cubes	\$10 0
Set de 5 cubes	\$15 0

Le niveau de profit final de chaque compagnie est égal à la valeur totale des sets ainsi constitués : indiquez ce niveau sur la piste de Profit (si celui-ci dépasse \$200, utilisez le second jeton Compagnie).

Les joueurs reçoivent alors un paiement (en cash) pour chaque Titre détenu correspondant au niveau de profit final.

Le jeu est alors terminé et le joueur le plus riche (en cash) est le vainqueur.

En cas d'égalité, c'est le joueur à égalité contrôlant la compagnie possédant le plus de cubes Marchandise qui l'emporte.

Aide-mémoire

Séquence de jeu :

1. Distribution de cubes Investissement

- 3 joueurs – 10 cubes chacun
- 4 joueurs – 8 cubes chacun
- 5 joueurs – 7 cubes chacun
- 6 joueurs – 6 cubes chacun

Les joueurs conservent les cubes non utilisés lors des tours précédents.

2. Mise aux enchères des 6 marqueurs de contrôle

Le joueur actif choisit la 1^{ère} compagnie mise aux enchères. Les enchères se font avec les cubes Investissement. Lorsqu'un joueur prend le contrôle d'une compagnie, il reçoit un Titre de celle-ci et les cubes Investissement misés vont dans la case Compagnie correspondante. Puis le marqueur joueur actif passe au joueur suivant.

3. Construction de rails

Dans l'ordre du tour indiqué par le tableau ad hoc, les compagnies construisent 1 rail. Répétez cette procédure jusqu'à ce que toutes les compagnies aient passé. Le joueur contrôlant la compagnie décide où construire le rail. Le coût de construction (indiqué sur la carte) est payé en cubes Investissement pris dans la case Compagnie. Augmentez le niveau de profit de la compagnie de la valeur de la ville connectée. Le 1^{er} rail posé par une compagnie doit partir d'une ville hexagonale (la valeur de cette ville n'est pas ajoutée au niveau de profit). Tous les rails doivent être contigus. Une compagnie **doit** construire si elle en a les moyens, sinon elle doit passer. Une liaison transcontinentale est créée lorsqu'il y a une série continue de rails entre New York et San Francisco. La compagnie qui crée cette liaison obtient un profit bonus de \$50 et toutes les compagnies qui participent à cette liaison un bonus de \$30. La liaison doit inclure le nombre minimal de compagnies et, en cas d'égalité, le plus petit nombre de rails.

4. Prise de profit

Chaque joueur reçoit en cash le niveau de profit des compagnies qu'il contrôle.

5. Fin du tour

Tous les jetons Compagnie de la piste de Profit sont replacés sur la case \$0. Tous les jetons Compagnie sont remontés (dans le même ordre) de la rangée « Pass » à la rangée Ordre du Tour. S'il s'agit du 5^{ème} tour de jeu, passez à la phase 6, sinon recommencez un nouveau tour de jeu.

6. Détermination du profit final

Retirez tous les cubes Investissement des cases Compagnie (ce sont maintenant des cubes Marchandise). Placez un cube Marchandise dans chaque ville en respectant les couleurs. Donnez le marqueur de contrôle de chaque compagnie au joueur en détenant le plus de Titres. En cas d'égalité, le marqueur de contrôle va au joueur le plus proche (en sens horaire) de celui qui détenait le marqueur. Dans l'ordre du tour, chaque compagnie récupère un cube Marchandise d'une ville à laquelle elle est connectée. Placez le cube Marchandise dans la case Compagnie ad hoc. Répétez cette procédure jusqu'à ce que tous les cubes pouvant l'être aient été récupérés. Chaque compagnie organise alors les cubes qu'elle a récupérés en sets de cubes **différents** ; la valeur de chaque set est la suivante :

Set de 1 cube	\$10
Set de 2 cubes	\$30
Set de 3 cubes	\$60
Set de 4 cubes	\$10 0
Set de 5 cubes	\$15 0

La valeur totale des sets de chaque compagnie est alors reportée sur la piste de profit.

Les joueurs reçoivent en cash autant de fois la valeur de profit d'une compagnie

qu'ils en détiennent de Titres.

Le joueur le plus riche l'emporte ; en cas d'égalité, c'est celui qui contrôle la compagnie possédant le plus de cubes.