

CHINA RAILS

Règles

Traduction : Alain « Railroad Bill » Beussant
Club *Les Durs du Rail* (Le Corsaire Ludique, Saint Malo)
<http://www.jeuxdetrains.info/>

Composants

China Rails contient :

- 1 plateau de jeu à assembler ;
- 100 jetons de marchandises à transporter ;
- 1 feuille de types de chargement ;
- 2 paquets de cartes comprenant :
 - 136 cartes de demandes ;
 - 20 cartes événements ;
 - 12 cartes locomotives recto-verso ;
 - 6 crayons spéciaux ;
- 1 paquet de monnaie (yuan)
- 1 livret de règle

Plateau de jeu

Le plateau de jeu représente une carte de l'Asie. La plus grande partie de la carte couvre la République Populaire de Chine. Autour de la Chine, les pays voisins sont représentés, bien qu'ils ne soient pas impliqués dans le déroulement de la partie. Dans le coin sud-est de la carte se trouve l'île de Taïwan, qu'on ne peut atteindre dans le jeu que par les règles spéciales de *transport par conteneurs*.

La carte est couverte d'une trame de points ronds ou triangulaires, appelés *bornes*. Ces bornes régulent la construction des voies ferrées et le mouvement des trains. Les différents types de terrains sont représentés par différents types de bornes, comme montré sur le tableau du plateau de jeu.

La carte comporte également 52 villes. On trouve quatre *mégapoles* qui sont représentées par tout ou partie d'un gros hexagone rouge. Près de chaque ville se trouvent les symboles des marchandises disponibles dans cette ville pour être transportées. La carte montre aussi la localisation approximative des rivières, lacs et rivages qui peuvent affecter la construction des voies ferrées.

Crayons

Les crayons spéciaux effaçables fournis avec le jeu permettent aux joueurs de dessiner sur le plateau de jeu pendant la partie et ensuite de nettoyer le plateau. Les joueurs ne devraient pas utiliser d'autres marqueurs que ceux fournis, à moins d'avoir testé avec précaution leur effaçabilité sur un bord de plateau hors de la surface de jeu. Les crayons de ce jeu sont à base de plastique, et non de cire.

Important : le plateau de jeu est recouvert d'une fine couche plastique pour permettre un effaçage facile entre les parties.

Ne pas employer de nettoyant abrasif pour le nettoyage. Utiliser une serviette en papier ou un essui main en papier. Utiliser de l'eau est inutile.

Ne pas utiliser d'autres marqueurs que ceux recommandés. Les crayons normaux, les stylos, les feutres, et autres risquent de marquer de façon permanente la surface et d'abimer définitivement le plateau de jeu.

Si vous utilisez néanmoins d'autres marqueurs que ceux fournis, faites d'abord un essai sur le plateau en dehors de la zone de jeu, et laissez passer une nuit. Si la marque peut ensuite être effacée sans laisser de trace, le marqueur peut être utilisé. Chaque couleur doit être testée individuellement.

Conserver les crayons spéciaux effaçable à l'écart de la chaleur.

Les cartes

Il y a trois types de cartes : les cartes *Demandes*, les cartes *Évènements*, et les cartes *Locomotives*. Avant de jouer, les cartes Locomotives doivent être séparées de autres cartes et gardées avec les billets de banque. Les cartes restantes (cartes Demandes et Évènements) sont mélangées ensemble pour constituer une pioche. Cette pioche est placée face cachée à proximité du plateau de jeu, accessible à tous les joueurs.

Cartes Demande

Chaque carte Demande montre la demande pour trois villes, et pour chaque demande indique (*voir la carte exemple dans la règle*) :

- 1) la ville qui demande des marchandises (*Fuzhou*) ;
- 2) l'argent à gagner en délivrant la marchandise souhaitée par la ville (*54 million Yuan*) ;
- 3) La marchandise demandée par la ville (*bois*).

Cartes Évènement

La pioche comporte 20 cartes Évènements qui peuvent influencer sur le déroulement de la partie. Quand elle est piochée, une carte Évènements est aussitôt montrée à tous les joueurs et posée face visible. L'évènement décrit prend effet immédiatement. Les effets de chaque carte Évènement sont précisés en fin de règle. Après que l'évènement a été résolu, on continue à piocher jusqu'à avoir trois cartes Demande en main. Un joueur doit toujours avoir 3 cartes Demande. Si un joueur constate qu'il a moins de 3 cartes Demande en main, il doit immédiatement piocher afin de compléter sa main, que ce soit soit tour de jeu ou nom.

Cartes Locomotive

Chaque joueur possède une carte Locomotive, montrant le type de train, sa autonomie maximum et sa capacité de transport. Il y a quatre type de trains :

- un train de **fret** peut transporter 2 marchandises et peut se déplacer de 9 bornes par tour ;
- un train de **fret rapide** peut transporter 2 marchandises et peut se déplacer de 12 bornes par tour ;
- un train de **fret lourd** peut transporter 3 marchandises et peut se déplacer de 9 bornes par tour ;
- un train **super lourd** peut transporter 3 marchandises et peut se déplacer de 12 bornes par tour.

Chaque joueur commence la partie avec un train de *Fret*. A la fin de son tour, il peut choisir d'augmenter la capacité de son train au lieu de construire des voies ferrées. L'amélioration coûte 20 million yuans pour passer à un *Fret rapide* ou à un *Fret lourd*. Lorsqu'un joueur possède un *Fret rapide* ou un *Fret lourd*, il peut ultérieurement l'améliorer en *Super lourd* pour un coût de 20 million yuans. Lorsqu'un joueur achète une amélioration, il prend la carte Locomotive correspondante et remet la carte Locomotive périmée à la banque.

Jetons de chargements

Avant la première partie, les pastilles autocollantes doivent être collées sur les jetons en plastique, un autocollant par jeton.

Chaque *jeton de chargement* représente un chargement qui peut être transporté par le train du joueur. Pour montrer qu'un chargement est en transport, placez le *jeton de chargement* sur la carte *Locomotive* du joueur.

Les jetons non utilisés restent dans le casier de la boîte de jeu, où les joueurs peuvent voir les marchandises à chargées encore disponibles. Lorsqu'un joueur livre une marchandise, la décharge sans la délivrer contre paiement, ou la perd à cause d'une carte *Évènement*, le jeton de chargement retourne dans le casier.

Les *jetons de chargement* sont limités à ceux fournis par la boîte de jeu. Des jetons additionnels ne doivent pas être utilisés (sauf à des fins de remplacement en cas de perte). Une aide de jeu montrant les marchandises disponibles et les villes où elles peuvent être chargées est incluse dans cette règle.

Préparation d'une partie.

Les joueurs sont assis autour du plateau de jeu. L'un d'entre eux tient la banque. Il distribue à chaque joueurs 60 millions de Yuans pour commencer la partie. Le banquier gère les cartes *Locomotives* disponibles et les *jetons de chargement*.

Après les avoir battues, il distribue trois cartes *Demandes* face visible à chaque joueur. Toute carte *Évènement* distribuée est écartée et remplacée par une carte *Demande* jusqu'à ce que chaque joueur ait devant lui trois cartes *Demande*. Note : les cartes *Évènement* sont écartées seulement au démarrage de la partie ; les cartes *Évènement* piochées plus tard dans la partie sont exposées et prennent effet immédiatement.

Chaque joueur examine maintenant ses cartes *Demande* et cherche la rémunération proposée la plus élevée. Celui qui possède la plus forte rémunération joue en premier.

Au début de la partie, chaque joueur devrait avoir :

- 3 cartes *Demande* (face visible) ;
- Une carte *Locomotive Fret* ;
- 60 millions de Yuans en monnaie ;
- Un pion et un crayon de la même couleur.

Avant de commencer, mélanger les cartes les cartes *Évènement* écartées avec les cartes *Demande*, et placer la pioche ainsi constituée sur le plateau de jeu. Si la pioche est vide en cours de partie, mélanger la pile de cartes défaussées pour constituer une nouvelle pioche.

Comment jouer.

Un tour de jeu est divisé en deux phases :

- La première est la *phase de livraison*, durant laquelle les trains des joueurs se déplacent (en payant si nécessaire des droits de passage), chargent et déchargent des marchandises, et reçoivent une rémunération ;
- La seconde est la *phase de construction*, durant laquelle les joueurs peuvent dépenser jusqu'à 20 million de Yuans pour construire des voies ferrées ou pour améliorer leur train.

A la place de jouer sont tour normalement, un joueur peut se défausser de sa main et piocher trois nouvelles cartes *Demande*, résolvant puis remplaçant immédiatement toute carte *Évènement* piochée. Une carte *Évènement* piochée prend effet immédiatement. Un joueur qui perd son tour à cause d'une carte *Évènement* ne peut pas défausser sa main durant le tour perdu.

Un joueur termine son tour en payant au banquier les sommes dépensées ou en déclarant qu'il ne dépensera pas d'argent dans sa phase de construction. Le joueur situé à sa gauche commence alors son tour de jeu.

Construction de voies ferrées.

Au départ, le plateau de jeu ne comporte aucune voie ferrée. Au début de la partie, les joueurs effectuent deux tours de jeu sans *phase de livraison* pour commencer à construire leurs réseaux de voies ferrées. Durant chacun de ces deux tours, chaque joueur peut dépenser jusqu'à 20 millions de Yuans (pris sur son capital initial de 60 millions de yuans) pour construire son réseau ou

améliorer sa locomotive.

Pour le premier de ces deux tours, le premier joueur effectue ses constructions, puis le tour continue dans le sens horaire. Quand ce premier tour est terminé, le joueur qui a joué en dernier devient premier joueur pour le second de ces deux tours. Ce second tour s'effectue dans le sens anti horaire jusqu'à ce que le dernier joueur du tour (celui qui a démarré la partie) ait joué (on appelle cela un *départ aller-retour*). A partir de ce moment, les joueurs effectuent leur tour normalement, en commençant par le premier joueur, et en tournant dans le sens horaire.

Avant de commencer son réseau, chaque joueur devrait examiner les 9 propositions de ses 3 cartes *Demandes*, et chercher où les marchandises demandées peuvent être chargées en consultant le tableau (aide de jeu) et en associant chacune d'elles à la ville correspondante sur le plateau de jeu. Le joueur planifie alors un trajet pour sa voie ferrée reliant les villes où les marchandises peuvent être livrées contre rémunération. Le joueur commence à construire son réseau. **Important** : une seule demande peut être honorée sur chaque carte *Demande*.

Pour aider la localisation des villes sur la carte, et où les différentes marchandises peuvent être trouvées, des tableaux de référence rapide sont inclus au milieu de cette règle pour une utilisation durant la partie. Ils constituent une aide pour trouver les ressources nécessaires pour répondre aux demandes.

Gardez à l'esprit qu'un joueur ne peut répondre qu'à une seule demande sur chaque carte. Dès qu'une demande est satisfaite, la carte Demande est défaussée et remplacée. Donc, essayez de répondre aux demandes de plusieurs cartes si possible.

Un joueur construit son réseau en traçant une ligne avec le crayon à sa couleur d'une borne à la borne voisine. Pour chaque section de rail, le joueur doit payer le coût pour la borne qu'il rejoint. Par exemple, construire une section de voie d'une borne *plaine* (clear) vers une borne *montagne* (mountain) coûte 2 millions, construire d'une borne *montagne* vers une *ville* (city) coûte 3 millions. Consultez l'illustration de cette page (page 5 de la règle anglaise) pour quelques exemples de construction de voies.

Commencer la constructions.

Un joueur commence à construire depuis n'importe quel *Cité* (Major City). Un joueur peut construire un segment depuis n'importe quel borne de cité ou depuis n'importe quel borne qu'il a déjà reliée. Ces bornes peuvent être des bornes de la même *Cité*, ou de *Cités* différentes. Un joueur peut construire des voies depuis une borne de *Cité* qui n'est pas connectée à son réseau déjà existant. Un joueur ne peut pas construire plus de deux segments de voie depuis les bornes d'une *Cité* dans le même tour.

Droit d'entrée dans une Cité.

Chaque joueur doit pouvoir construire au moins un segment de voie vers une *Cité*. Aucune voie ne peut être construite si elle empêche chacun des autres joueurs d'accéder à la *Cité*. Les voies ne peuvent être construites dans la partie rouge d'une *Cité*.

Limite d'accès dans les petites villes et les villes moyennes.

Un maximum de 3 joueurs peuvent accéder à une ville moyenne (carrés rouges) et seulement deux joueurs à une petite ville (cercles rouges). Un joueur ne peut pas construire plus de 3 segments de voie vers ou depuis une ville (petite ou moyenne). On ne peut pas construire un tronçon de voie qui empêcherait un second joueur d'accéder à une ville (petite ou moyenne), ni un tronçon de voie qui empêcherait un troisième joueur d'accéder à une ville moyenne.

Ni crédit, ni emprunt.

Un joueur ne peut construire une voie qu'il ne peut immédiatement payer. Un segment de voie qui ne peut être payé est immédiatement effacé. Un joueur doit aussi pouvoir payer immédiatement les droits de passage avant de circuler sur les voies d'un autre joueur.

Exemples de coûts de construction

(Encadré page 5 de la règle anglaise)

(voir dessin)

Le coût pour construire vers une borne est de (en million de Yuans) :

- Plaine (Clear) ou désert
1
- Montagne (Mountain)
2
- Haute montagne (Alpine)
5
- Ville petite ou moyenne
3
- Cité (Major city)
5
- Franchissement de rivière
2 en plus du terrain
- Rivière asséchée franchissement de lac
1 en plus du terrain
- Bras de mer ou de lac
3 en plus du terrain

Le coût de construction pour franchir une rivière, un lac ou un bras de mer s'additionne au coût normal de construction de la borne atteinte. Ainsi, construire vers une borne de montagne en franchissant une rivière coûte 4 millions de Yuans. Voir l'illustration pour plus d'exemples.

Routes.

Une seule section de voie peut être construite entre deux bornes.

Rivières, lacs et bras de mer.

Le coût de construction pour traverser une rivière, un lac ou un bras de mer vient en plus du coût normal de construction vers la borne. En construisant à travers une rivière, un lac ou un bras de mer, le joueur ne peut construire que vers l'une des six borne adjacente. On ne peut pas construire un pont plus loin que vers une borne immédiatement à côté.

Le Ferry de Dalian.

Il est possible d'utiliser un ferry pour traverser la Mer Jaune au lieu de la contourner. Pour utiliser le ferry, un joueur doit d'abord se connecter au port du ferry. Seuls deux joueurs peuvent construire le passage du ferry. Quand il se connecte au ferry, le joueur doit payer la totalité du passage (4 millions de Yuans). Cela lui donne accès à la ville aussi bien qu'au ferry. Il peut alors construire depuis l'autre port du ferry sans coût additionnel. Aucun joueur ne peut construire un segment qui empêcherait un second joueur de se connecter à l'autre côté du port ferry.

Les liens pour conteneurs de Taiwan.

Il y a quatre ports où les conteneurs arrivant de ou en partance pour Taiwan peuvent être chargés ou déchargés. Un de ces lien est localisé à la pointe sud de Hong Kong, et est disponible pour un coût de 8 millions de Yuans. Pour matérialiser ce lien, un joueur doit simplement marquer la route des conteneurs avec le crayon à sa couleur. Chaque joueur peut acquérir et utiliser cette liaison pour un coût de 8 millions de Yuans.

Si un joueur souhaite utiliser l'un des autres lien, il doit connecter son réseau à l'un (ou plusieurs) des ports menant à Taiwan. Pour créer la liaison, le joueur doit payer la totalité du prix de la liaison, tout comme pour le Ferry de Dalian. Un maximum de deux joueurs par port, pour chacun des trois ports autre que Hong Kong, peuvent construire une liaison pour conteneur depuis ce port.

Transport de marchandises.

Démarrer son train.

Au commencement de la partie, un joueur peut faire partir son train (représenté par le pion à sa couleur) dans n'importe quelle ville de la carte. (Noter qu'un joueur doit commencer à construire son réseau depuis une *Cité*, mais peut démarrer son train de n'importe quelle *Ville*). Si un joueur possède une voie connectée à un port conteneur de Taiwan, il peut choisir de le démarrer du port de liaison.

Déplacer son train.

Un joueur déplace son train en voyageant sur les voies construites sur la carte et en comptant les bornes atteintes, jusqu'au mouvement maximum du train. La capacité pour chaque type de train est indiquées sur la

carte *Locomotive* : Les trains de *fret* et de *fret lourd* peuvent se déplacer de 9 bornes maximum par tour. Les train de *fret rapide* et *super lourd* peuvent se déplacer de 12 bornes maximum par tour. Le type de borne est sans importance, chaque borne coûte un point de déplacement quel que soit le terrain.

Il n'y a pas de limite au nombre de trains qui peuvent s'arrêter sur une borne à la fin d'un tour, ou utiliser la même voie. Le train d'un joueur ne bloque pas le passage du train d'un autre joueur : deux trains peuvent se croiser ou se doubler sur la même voie (Cela symbolise les doubles voies et les gares qui permettent à deux trains de se croiser).

Un train ne peut faire marche arrière que sur une *Ville* ou une *Cité*. Un train peut changer de direction sur un aiguillage durant son tour. Un train peut changer de direction de cette manière autant de fois que le joueur le souhaite pourvu qu'il ait le nombre de points de mouvement nécessaire.

Tout les joueurs peuvent utiliser la partie rouge hexagonale des *Cités* comme faisant partie de leurs réseaux. Cela symbolise le système de voies de contournement et les terminaux de la localité. Tout train peut traverser une *Cité* en utilisant la surface rouge comme étant sa propre voie. Les marchandises peuvent être chargées ou déchargées de n'importe quel borne de la *Cité*. La borne centrale d'une *Cité* compte pour le calcul des points de mouvement.

Utilisation du ferry.

Pour utiliser un ferry, un joueur doit tout d'abord se déplacer jusqu'à un port ferry, et stopper son mouvement pour ce tour (ce qui représente le temps d'attente et de chargement sur le ferry). Au tour suivant, il peut continuer en partant de l'autre port du ferry, mais en se déplaçant à la moitié de sa capacité de déplacement pour ce tour (ce qui simule la traversée et le déchargement du ferry). Un joueur utilisera la borne portuaire comme du terrain clair (plaine) s'il ne passe pas par le ferry.

Utilisation des réseaux.

Un joueur ne paye rien pour déplacer son train sur son propre réseau. Un joueur peut utiliser le réseau d'un autre joueur, mais doit alors payer 4 millions de Yuans par tour à chaque joueur dont il aura emprunté un tronçon de réseau durant ce tour. Un joueur ne peut pas emprunter un réseau adverse s'il n'a pas suffisamment de liquide pour payer le droit de passage. Ces droits de passage ne comptent pas dans la limite des 20 millions par tour à dépenser lors de la phase de construction.

Charger des marchandises.

Une marchandise peut être chargée par un train passant par une ville ou cette marchandise est produite. S'il n'y a pas de jeton marchandises de ce type disponible, un joueur ne peut pas charger cette marchandise jusqu'à ce

qu'un jeton revienne à la banque.

Les trains peuvent transporter deux ou trois marchandises, selon le type de *Locomotive* possédée par le joueur. Le nombre de jetons de marchandises maximum qui peut être transporter simultanément et indiqué sur la carte *Locomotive*. Les trains peuvent transporter des marchandises de type différent, ou plusieurs marchandises du même type.

Un train peut charger et déplacer des marchandises qu'il y ait ou non une *Demande* pour cette marchandise. Il peut être intéressant de transporter une telle marchandise pour le cas où une carte *Demande* viendrait à être piochée.

Une marchandise peut être déchargée sans frais dans n'importe quelle ville. Un joueur chargeant ou déchargeant une marchandise ne subit aucune pénalité de mouvement et peut continuer de voyager jusqu'à sa capacité de mouvement maximum. Durant sa phase d'opération, un joueur peut charger, décharger, et se déplacer autant de fois qu'il le veut, et dans l'ordre qu'il le souhaite. Le mouvement n'est limité que par le type de train et les cartes Évènement en cours. Un train ne peut se déplacer plus que sa capacité maximum de mouvement pendant la phase d'opération, indépendamment du nombre de nombre d'arrêts qu'il effectue.

Livrer des marchandises.

Quand un joueur décharge une marchandise dans une ville avec une demande pour cette marchandise sur l'une de ses trois cartes *Demande*, il doit :

- 1) Remettre le jeton de marchandise dans le stock de marchandises disponibles ;
- 2) Recevoir de la banque le montant indiqué par sa carte *Demande* pour ce transport ;
- 3) Défausser sa carte *Demande*. Un seul contrat de livraison peut être effectué sur chaque carte *Demande* ;
- 4) Piocher une nouvelle carte *Demande*. Si une carte Évènement est piochée, elle prend effet immédiatement, et une autre carte est piochée pour compléter la main. L'évènement peut empêcher le joueur de faire d'autres livraisons.

Après sa livraison, le joueur continue son tour, effectuant, s'il le peut encore : livrer une autre marchandise contre rémunération, charger une marchandise, décharger une marchandise, et/ou se déplacer. Le joueur peut continuer jusqu'à avoir dépensé tout ses points de mouvement.

Quand une livraison multiple est faite dans la même ville, chaque livraison est effectuée séparément. Un joueur doit achever les quatre opérations ci-dessus pour une livraison avant de passer à la livraison suivante.

Les mouvements de conteneurs de Taiwan.

L'île de Taiwan utilise un système de train à voie étroite.

Les trains de Chine Continentale ne peuvent pas opérer sur l'île. Mais il y a néanmoins une demande de circulation de marchandises entre les deux. Un joueur qui souhaite livrer Taiwan, ou y charger des marchandises à livrer sur le continent doit suivre la règle du *Mouvement de Conteneurs*.

Quand un train arrive dans un port de liaison, il doit stopper son mouvement jusqu'à la fin du tour. Cela simule le temps perdu à charger ou décharger les conteneurs, à attendre le bateau, ou la livraison jusqu'à destination. Au début du tour suivant, le joueur pourra **soit** livrer (pour rémunération), **soit** charger des marchandises depuis ou à destination de n'importe quelle ville de Taiwan. Puis le train peut continuer son mouvement normalement. Un joueur traite un port conteneur comme une borne de *terrain clair* s'il ne l'utilise pas comme *Terminal de Conteneur*.

Si un joueur souhaite à la fois livrer et charger des marchandises, il doit effectuer l'une des opérations puis attendre un tour complet pour effectuer l'autre.

Exemple : Sue a une demande de soie pour Taipei. Elle déplace son train jusqu'à un port conteneur et attend le début du prochain tour. Elle délivre alors son chargement en reçoit sa rémunération. Elle peut attendre maintenant le début du tour suivant. Elle charge alors un lot de produits importés (imports) et un lot de poissons avant de déplacer son train de sa capacité normale de mouvement.

Si, au début du jeu, un joueur construit des voies jusqu'à un port conteneur, et choisit de démarrer son train dans ce port, il peut commencer le jeu avec un chargement de n'importe quelle ville de Taiwan. Il n'a pas besoin de passer son premier tour de jeu à attendre l'arrivée d'un cargo.

Étendre son réseau.

Après avoir fini ses mouvements, le joueur effectue la phase de construction de son tour de jeu. Il peut alors dépenser jusqu'à 20 millions de Yuans dans la construction de voies, ou pour améliorer sa locomotive. L'ajout de voies nouvelles suit les règles de construction décrites précédemment.

Effets des cartes Évènement.

Une carte *Évènement* prend effet immédiatement après avoir été piochée. Certaines cartes *Évènement* font effet jusqu'au prochain tour du joueur qui l'a piochée et s'appliquent à tous les joueurs. Certains événements restent en jeu jusqu'à ce que les conditions requises sur la carte soient remplies. La carte *Rail Tax* ('redevance ferroviaire') est résolue une fois puis écartée, et la carte *Desert Rains* ('pluies dans le désert') reste en jeu jusqu'à la fin de la partie. Tous les joueurs doivent appliquer les directives de toutes les cartes *Évènement* tant qu'elles sont actives.

Comptabiliser les bornes.

Les bornes sont comptées de la même manière que pour les mouvements de train. Pour compter des bornes à partir d'une *Cité*, comptez les depuis la borne centrale de la *Cité* et non depuis une borne extérieure. Pour compter des borne depuis la mer, comptez les depuis la borne la plus proche de la côte.

Fraction.

Quand un train doit circuler de la moitié de sa capacité, les trains de *fret* et de *fret lourd* peuvent se déplacer de 5 bornes par tour, et les trains de *fret rapide* et les trains *super lourds* peuvent bouger de 6 bornes. Quand une carte *Évènement* implique qu'un train (qui a déjà bougé dans le tour) réduise sa capacité de mouvement de moitié, ou entre dans une *zone de mauvais temps*, les points de mouvement restants sont divisés par deux, en arrondissant vers le haut.

Tours perdus.

S'il doit passer un tour, le joueur ne peut ni bouger son train, ni charger ou décharger, ni améliorer sa locomotive. Il ne peut non plus changer sa main de cartes *Demande* contre une nouvelle main de 3 cartes.

Un joueur qui pioche une carte *Evènement* qui lui fait perdre son tour, perd le reste de son tour en cours ET la totalité du tour suivant. Pour cette raison, il est important de résoudre une carte *Evènement* immédiatement et correctement. Si un joueur souhaite décharger deux marchandises dans la même ville, et qu'une carte *Evènement* l'oblige à perdre son tour juste après le déchargement de la première, il doit attendre la fin du tour suivant pour décharger son autre marchandise.

Précisions sur les Évènement.

Voici de plus amples explications sur les effets de diverses cartes *Évènement* :

Party Congres.

Lorsque cette carte est tirée, les dirigeants appellent à un Congrès Extraordinaire du Parti. Ils réquisitionnent tous les trains pour convoier les membres du congrès aux réunions. Chaque joueur doit envoyer son train dans une *Cité*, en utilisant les règles de déplacement normales. Cela doit être fait avant de pouvoir satisfaire toute autre *Demande*.

En compensation, chaque joueur sera rémunéré quand son train arrive dans la *Cité*. Lorsqu'un train arrive à Beijing, son propriétaire reçoit 10 million de Yuans. S'il arrive dans une autre *Cité*, il ne reçoit que 5 millions de Yuans.

Du fait de la priorité du congrès, un joueur ne peut ni charger ni décharger de marchandise tant qu'il n'a pas

satisfait la demande du Parti.

Taxes.

Quand la carte *Rail Tax* est piochée, les joueurs doivent immédiatement compter l'argent qu'ils possèdent. La valeur du réseau et de la locomotive n'est pas pris en compte. Chaque joueur doit payer à la banque une taxe conformément au tableau de la carte *Rail Tax*. Une fois que tous les joueurs ont payé, la carte est défaussée. A partir du tirage de cette carte, l'argent liquide que les joueurs ont en main devient une information publique. Chaque joueur doit laisser son cash visible jusqu'à la fin de la partie.

Strikes.

De temps en temps, le noble peuple montre son mécontentement en appelant à une grève générale (general strike). Les grèves rendent impossible le chargement ou le déchargement des marchandises le long des côtes. Ces grèves affectent également les mouvements de conteneurs entre Taiwan et le continent. Les grèves durent jusqu'à la fin de la phase de construction du joueur au tour suivant.

Floods.

Il y a deux cartes *Inondations* ('Floods') dans le paquet. Chaque carte d'inondation indique quelles rivières sont en crue. Les cartes *Inondations* ont deux effets :

- 1) Tous les ponts construits sur les rivières concernées sont détruits. Effacez tous les ponts sur ces rivières.
- 2) Les crues de ces rivières continuent jusqu'à la fin de la phase de construction du joueur au tour suivant. Personne ne peut construire de voie sur une rivière en crue, et personne ne peut déplacer son train à travers une rivière en crue, jusqu'à la fin de cet Évènement.

Quand une rivière à débordé, chaque joueur a la possibilité de reconstruire les segments de voie détruits (ponts) une fois la crue terminée. Un joueur ne peut reconstruire un segment où se trouvait un pont d'un autre joueur, sauf si ce joueur a disposé déjà d'un tour pour lui-même reconstruire son pont.

Celebrations ans Special Payouts.

Les nouvelles en Chine ne sont pas toujours mauvaises. Les célébrations traditionnelles du Nouvel An Chinois peut apporter un surcroit de prospérité aux chemins de fer. Ou encore le Dragon Noir peut se montrer favorable.

Tant que la Célébration du Nouvel An est en cours, aucun train ne peut charger ou décharger ailleurs que dans les *Cités*. Mais, pour toute demande satisfaite de bétail, de poisson, de biens d'importation, de jade, d'oranges, du riz, ou de thé, la rémunération est augmentée de 5 millions de Yuans. Aucune autre demande ne peut être satisfaite tant que cet évènement est en cours. A la différence de la plupart des

Évènements, les célébrations du Nouvel An durent jusqu'à la fin du *second* tour du joueur qui l'a pioché.

Les Faveurs du Dragon Noir font référence aux bénéfices du fleuve Amour, qui sépare la Sibérie de la Manchourie. Ce fleuve, identifié au « Dragon Noir », a traditionnellement été vu comme le bienfaiteur de la région. C'est pourquoi cet évènement affecte la livraison de toute marchandise à Shenyang, ChangChun, Harbin ou Qihihar. Tout déchargement dans ces villes recevra une prime de 5 millions de Yuans, et cela jusqu'à la fin du *second* tour du joueur qui a pioché cette carte.

Déraillements.

L'une des plus grandes incertitudes dans les chemins de fer est le risque de déraillement. Chaque carte *Déraillement* liste certaines villes sur la carte. Pour tout train se trouvant dans un rayon de 3 bornes de l'une de ces villes, le possesseur de ce train doit remettre à la banque l'une des marchandise (de son choix) transportée par le train. Le joueur perd également son prochain tour.

Storms.

Les *Tempêtes* (storms) peuvent avoir des effets sérieux sur les opérations ferroviaires. Toute carte *Évènement* concernant le climat s'applique jusqu'à la fin du tour suivant du joueur qui l'a pioché.

Les tempêtes ralentissent le trafic : tout train dans la zone affectée ne peut se déplacer que de la moitié de sa capacité.

Exemple : Brian a un train de fret rapide, qui normalement a une capacité de 12 bornes par tour. Mais il y a de la neige en Manchourie. Après un déplacement de 3 bornes, son train entre dans la région affectée, et il perd 4 des points de mouvement restant pour ce tour.

Le plus souvent, aucune construction de voie n'est permise dans une région affectée par une tempête. Dans ce cas aucun joueur ne peut construire dans la région touchée tant que cet évènement est en cours. Une fois l'évènement terminé, les joueurs peuvent construire normalement.

Snow in Manchuria. La neige en Manchourie oblige les trains à se déplacer de la moitié de leur capacité de mouvement, et les bornes de haute montagne (*'Alpine'*) sont infranchissables. Cependant, la construction de voie est possible sur les autres types de terrain.

Heavy snow. Une tempête de neige empêche tout mouvement et toute construction de voie dans la zone concernée pendant toute la durée de la tempête.

Storms at sea. Une tempête en mer affecte les bornes côtières. Les mouvements dans cette zone sont divisés par deux et les constructions de voie impossibles.

Wind storms. Les tempêtes venteuses sont si

dévastatrices que, en plus du mouvement divisé par deux et de l'impossibilité de construire, pris dans la zone affectée perd un jeton de marchandise.

Sand storms. Quand une carte *tempête de sable* est piochée, tous les tronçons de voie connectés à toutes les bornes du désert touché par la tempête sont détruits (et doivent être effacés de la carte). Tout train assez malchanceux pour se trouver sur une borne de désert affectée par une tempête de sable est immédiatement placé sur la ville la plus proche sur la voie ferrée, et doit perdre un tour et une marchandise. On ne peut pas construire dans ce désert tant que la tempête est en cours.

Earthquake.

Les dommages d'un *tremblement de terre* dépendent de la distance. Les trains à 4 bornes ou moins de Taiyan perdent un tour et une marchandise. Les trains à plus de 4 bornes, mais à moins de 10 bornes, perdent seulement la moitié de leur capacité de mouvement. Les constructions dans un rayon de 9 bornes sont impossibles pendant un tour.

Desert rains. Une saison très pluvieuse peut chambouler le paysage dans les déserts d'Asie. Une fois pioché, cet évènement reste en jeu pour le reste de la partie. La pluie ne détruit pas les voies déjà construites, mais désormais tous tronçon construit par dessus une rivière asséchée (*'dry river'*) coûtera le prix d'une rivière normale (*'blue'*). Le coût pour construire sur un lac asséché devient lui aussi le même que pour une rivière normale.

Comment gagner.

Un joueur est déclaré vainqueur lorsqu'il remplit ces deux conditions :

- Avoir connecté les quatre *Cités* par un réseau ferré continu. Ce réseau peut avoir n'importe quel nombre de boucles et de branches, mais ne doit pas être coupé. De plus, il doit être connecté à au moins un port conteneur de Taiwan. Les liaisons conteneur internes de Taiwan ne peuvent servir à assurer la continuité du réseau.
- Avoir au moins 250 millions de Yuans en liquide à la fin de son tour. Seul la monnaie est comptée, l'argent dépensé pour construire le réseau ou améliorer la locomotive ne compte pas.

Quand un joueur est déclaré vainqueur, le jeu continu jusqu'à la fin du tour en cours, afin que les joueurs aient fait le même nombre de tours. Si deux joueurs ou plus remplissent les conditions de victoire à la fin du tour, celui qui possède le plus de cash gagne. En cas d'égalité, la condition de victoire financière est augmentée de 50 millions, et il faut atteindre 300 millions de Yuans pour gagner. Le jeu continue alors, et tous les joueurs restent

susceptibles de gagner. Les deux conditions de victoire doivent être respectées pour pouvoir gagner.

Courtoisie dans le jeu.

Les cartes *Demande* et *Locomotive* (ainsi que les *jetons marchandises* placés dessus) doivent être placées devant chaque joueur et visibles de tous. Un joueur n'est pas obligé de montrer son argent tant que la carte *Rail Tax* n'a pas été piochée. Si elle l'est, l'argent des joueurs devient également une information publique pour le reste de la partie.

Variantes.

Voici plusieurs règles optionnelles que les joueurs peuvent vouloir essayer dans une partie de **China Rails**. Les joueurs doivent avoir accepté cette ou ces règles optionnelles avant de commencer.

Attention : sachez que certaines de ces règles peuvent changer radicalement le cours du jeu.

Trains express (recommandé pour les débutants).

Les nouveaux joueurs (ou les habitués qui veulent disputer une partie plus rapide) peuvent jouer avec des *trains express*. Avec cette règle, les locomotives *fret* et *fret lourd* peuvent se déplacer de 12 bornes par tour (au lieu de 9). les trains *fret rapide* et *super lourd* peuvent se déplacer de 16 bornes. Le demi-mouvement est de 6 et 8 bornes respectivement.

Indulgence.

Il arrive que des joueurs novices se trouvent pris au

piège et se retrouvent dans l'impossibilité de déplacer leur train ou de construire pour obtenir une rémunération. Souvent, changer sa main de cartes *Demande* résoudra le problème. Mais avec cette règle, un joueur peut emprunter jusqu'à 20 millions de Yuans à la banque. Il devra rembourser le double du montant emprunté aussitôt qu'il aura la somme nécessaire.

Règle spéciale de tournoi. Temps limite.

Pour une partie de tournoi, il peut être nécessaire d'imposer un temps limite pour chaque partie. Tous les joueurs doivent être averti du temps limite avant que la partie ne commence. Si un joueur atteint les conditions de victoire avant la fin du temps limite, il est déclaré vainqueur. Sinon, la partie continue jusqu'au temps limite. Passé cette limite, la partie continue pour terminer le tour (afin que chaque joueur ait pu jouer le même nombre de tour). Le joueur qui a connecté les quatre Cité et un port conteneur vers Taiwan, et qui possède le plus de cash, est le vainqueur. Si aucun joueur n'a connecté les 4 Cités et Taiwan, celui qui a le plus d'argent gagne. Si le tournoi prévoit une 2ème ou une 3ème place, avoir une connexion aux 5 Cités passe avant l'argent pour le classement.

CREDITS

China Rails est un jeu de **Mayfair Games**, créé par *Michael Dreiling*, et basé sur le jeu original *Empire Builder* de *D. Bromley* et *B. Fawcett*.

Mayfair Games, Inc.
8060 St. Louis Ave.
Skokie, IL 60076
www.mayfairgames.com