

RAIL ROAD DICE 2

Note du traducteur (Ndt) : cette traduction a été réalisée majoritairement à partir de la version anglaise des règles. Cependant, certains points de règles ont été traduits à partir de la version allemand qui est plus précise.

Détail du matériel

6 tuiles terrain

15 cartes locomotive

4 cartes de directeur

40 gros jetons passagers (1 jeton marron = 5.000 passagers ou unités monétaire)

80 petits jetons passagers (1 jeton orange = 1.000 passagers ou unités monétaire)

12 gares (8 grises, 1 bleue, 1 noire, 1 verte)

30 dés « rail simple » (blancs)

20 dés « rail complexe » (oranges)

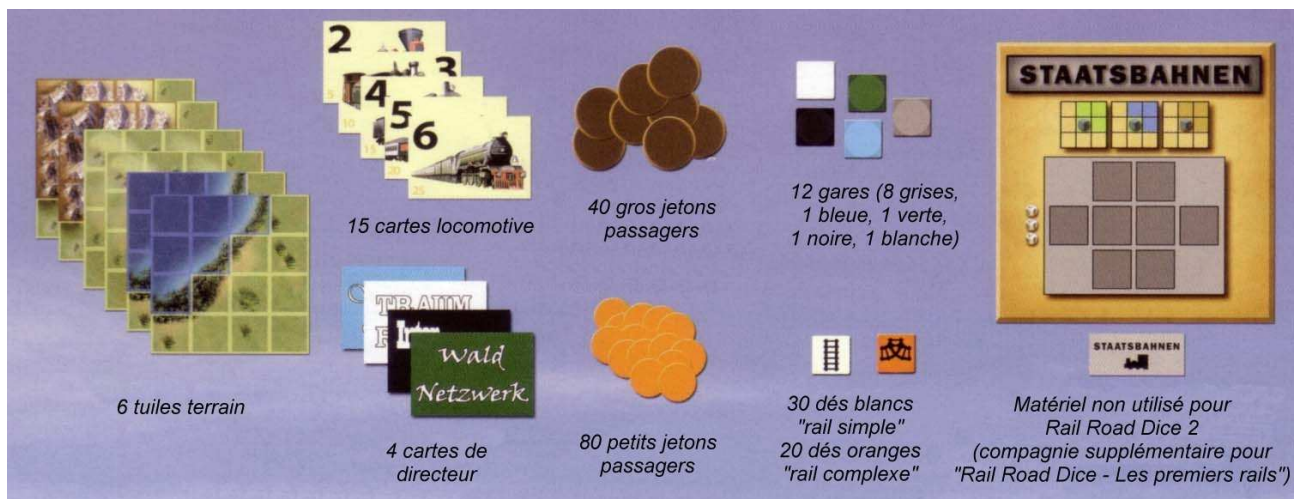


Illustration 1 : matériel de jeu

Toutes les actions et la carte de compagnie « Staatsbahnen » ne sont pas utilisées dans une partie de Rail Road Dice 2. Séparez ces actions et la carte de compagnie du matériel de jeu. Elles sont utilisées pour « Rail Road Dice – The First Rails » avec les gares grises afin de varier les parties.

Préparation

- 1- Les 6 tuiles terrain sont posées les unes à côté des autres au milieu de la table. Il est important qu'au moins 4 cases de chaque tuile de terrain soient adjacentes à une autre tuile. Pour une première partie de « Rail Road Dice 2 », il est recommandé d'utiliser la position de départ décrite dans l'illustration 2.
- 2- Chaque joueur reçoit une carte de directeur et une gare de la même couleur.
- 3- Tous les joueurs reçoivent le même nombre de gares grises qui varie suivant le nombre de joueurs. Les gares grises sont des gares neutres, ce qui signifie qu'elles n'appartiennent à personne.
 - 2 joueurs : tout le monde reçoit 4 gares grises
 - 3 joueurs : tout le monde reçoit 3 gares grises
 - 4 joueurs : tout le monde reçoit 2 gares grises
- 4- Les joueurs reçoivent chacun un capital de départ de 10.000 passagers/unités monétaires (= 2 jetons marrons)
- 5- Le joueur possédant le plus de jeux de trains est désigné premier joueur.
- 6- Les joueurs tournent dans le sens des aiguilles d'une montre à partir du premier joueur. Chaque joueur place sa propre gare (la gare correspondant à la couleur de sa carte de directeur) sur une case d'une des 6 tuiles terrain. Il est important de noter qu'il n'est possible de placer qu'une seule gare par tuile terrain. Ensuite, toujours dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs placent les gares grises. Il est maintenant possible qu'il y ait plus d'une gare par tuile terrain. (NdT : l'interdiction de poser 2 gares par case ne s'applique pas aux gares grises).

Les gares sont placées en respectant les contraintes suivantes

 - Elles ne doivent pas être placées sur une case située sur le bord de la carte
 - Elles ne doivent pas être placées dans une case d'eau
 - Il doit y avoir au moins 2 cases entre 2 gares (*à cause de cette contrainte, il est possible que toutes les gares grises ne puissent pas être mises en jeu. Elles sont alors retirées de la partie.*)
- 7- Pour chaque tuile terrain, on place à côté de la tuile 5 jetons passagers/unités monétaires (= 1 jeton marron) par gare située sur cette tuile. Il est important de toujours identifier à quelle tuile terrain correspondent les jetons posés.
- 8- 30 dés « rail simple » et 20 dés « rail complexe » sont mis de côté pour former la « banque de dés »
- 9- Toutes les cartes locomotives sont rangées par ordre ascendant de 2 à 6 pour former la « banque des locomotives ». Si il y a seulement deux joueurs, la banque de locomotive est réduite de 5 locomotives : une locomotive de chaque valeur (2,3,4,5 et 6) est alors retirée du jeu.
- 10- 80 petits jetons et 40 gros jetons passager/unité monétaire sont mis de côté pour former la « banque ». Il est possible de faire de la monnaie au cours de la partie.

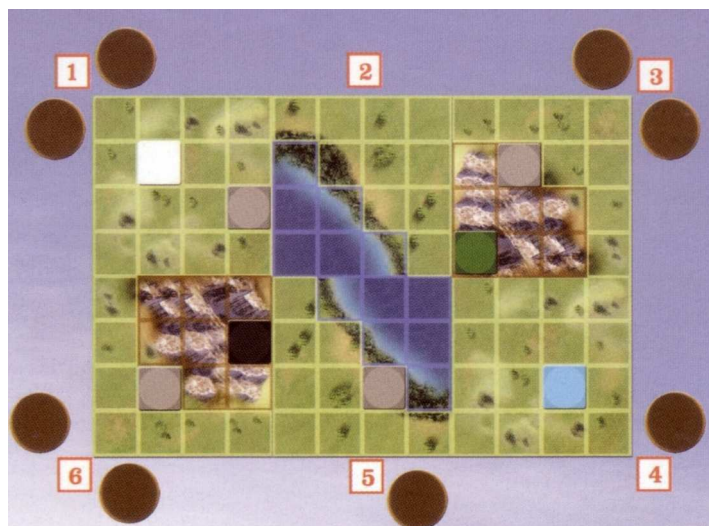


Illustration 2 :

Pour chaque gare, 5000 passagers (= 1 jeton marron) sont placés à côté de la tuile terrain correspondante.

Ojectif

Pendant la partie, chaque joueur essaye de connecter sa gare avec les autres gares (les gares grises neutres et les gares colorées des autres joueurs). En utilisant les rails situés sur les dés rails, les joueurs construisent **une ligne de chemin de fer continue** depuis leur gare. Des passagers attendent à côté d'une tuile terrain d'être transportés. Les joueurs vont essayer de transporter ces passagers en attente d'une gare vers leur propre gare afin de gagner des revenus. Le joueur avec le plus de revenus gagne la partie.

Déroulement d'une partie

Les joueurs jouent dans l'ordre des aiguilles d'une montre en commençant par le premier joueur. Un tour complet représente une année.

Pendant son tour de jeu, un joueur peut effectuer 5 actions dans n'importe quel ordre :

- Lancer les dés (1x)
- Poser des rails
- Acheter des locomotives
- Transporter des passagers
- Faire apparaître des passagers

Les joueurs peuvent effectuer les actions plusieurs fois lors de leur tour de jeu, exception faite de l'action « Lancer les dés » qui ne peut être effectuée qu'une seule fois par tour de jeu.

Pendant les tours de jeu, les conditions suivantes doivent être vérifiées en permanence :

- Manque de passagers
- Fin du jeu

Si un joueurs passe l'action « Lancer les dés », il peut poser 5 jetons passagers/unités monétaires à côté de chaque gare (voir Manque de passagers).

Les dés non utilisés par un joueur lors de son tour de jeu sont remis dans la « banque de dés ».

Ligne de chemin de fer continue

Une ligne de chemin de fer continue existe lorsqu'il y a une ligne continue de rails partant de la gare du joueur et n'étant pas interrompue par une autre gare. De plus, les aiguillages doivent être utilisés dans la bonne direction.

Action : Lancer les dés

Cette action ne peut être choisie qu'une seule fois par tour pour chacun des joueurs. Le joueur commence par prendre des dés rails dans la « banque de dés » :

- 4 dés « rail simple » ou
- 2 dés « rail simple » et 1 dé « rail complexe » ou
- 2 dés « rail complexe »
-

Ensuite, le joueur lance les dés et les pose devant lui.

Au lieu de prendre une certaine quantité de dés et les lancer, le joueur peut également choisir de :

- prendre 1 dé « rail complexe » dans la « banque de dés » avec le symbole « ? ». Dans ce cas, le dé n'est pas lancé.

Il est possible qu'il n'y ait plus assez de dés dans la « banque de dés ». Dans ce cas, le joueur prend autant de dés que possible.

Action : Poser des rails

Chaque joueur peut choisir cette action aussi souvent qu'il le souhaite. Pour choisir cette action, un joueur doit avoir effectué l'action « Lancer les dés ». Les dés dont la face supérieure représente des rails peuvent être placés sur les cases des tuiles terrain. Il y a plusieurs restrictions concernant l'action « Poser des rails » suivant la nature du dé (dé « rail simple » ou dé « rail complexe »).

Poser des rails avec un dé « rail simple »

Pour poser un « rail simple », le joueur prend un dé « rail simple » dont la face supérieure représente un rail ou un symbole « ? » et le pose sur une case d'une tuile terrain. (« ? » est un joker qui peut être utilisé en tant que « rail droit » ou « rail courbe »). Il suffit dans ce cas de tourner le dé afin qu'il représente le type de rail choisit).

Les rails peuvent être placés uniquement à côté de sa propre gare ou à l'extrémité d'une ligne de chemin de fer existante qui vient de sa propre gare. Il est important de vérifier que la case est accessible par **une ligne de chemin de fer continue.**

Les « rails simples » sont posés avec les restrictions suivantes :

- l'extrémité d'une ligne de chemin de fer ne peut pas être placée sur le bord de la carte de manière à ce que la ligne sorte de la carte
- l'extrémité d'une ligne de chemin de fer ne peut pas être placée à côté d'un « rail complexe » si elle ne se connecte pas à la voie se trouvant sur le « rail complexe ».

La pose d'un rail sur une case « montagne » entraîne un paiement additionnel d'une unité monétaire (= 1 jeton orange).

La pose d'un rail sur une case « eau » entraîne un paiement additionnel de deux unités monétaires (= 2 jetons orange).

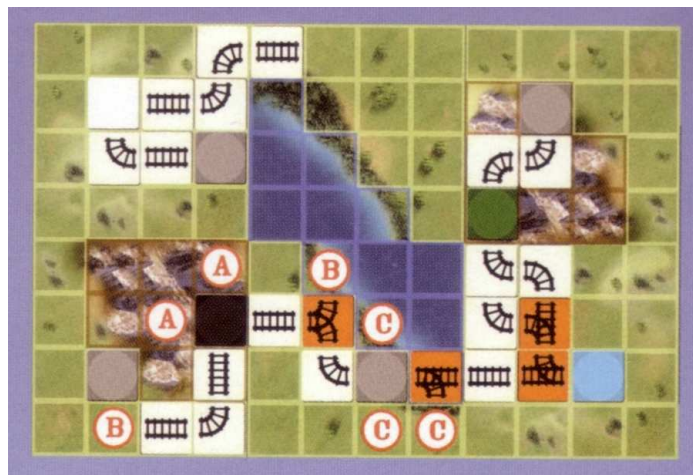


Illustration 3 :

Cet exemple montre les endroits où il est possible et où il est impossible de placer des dés « rail simple » du point de vue du directeur de la compagnie « InterBahn » (gare noire). Des rails peuvent être posés sur les cases « A » car elles sont adjacentes à la gare noire. Des rails peuvent également être posés sur les cases « B » car il existe une ligne de chemin de fer continue depuis la gare noire. Par contre, les cases « C » ne sont pas accessibles par une ligne de chemin de fer continue depuis la gare noire, il est donc impossible d'y poser un dé « rail simple ».

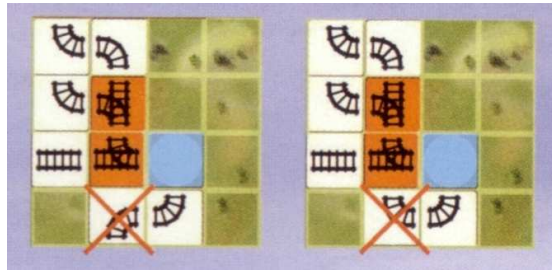


Illustration 4 :

Des rails ne peuvent jamais placés de manière à ce qu'une ligne de chemin de fer sorte de la carte ou qu'elle soit dirigée vers un dé « rail complexe » qui ne se connecte pas à cette ligne.

Etendre des voies de chemin de fer avec un dé « rail complexe »

Pour étendre une voie de chemin de fer existante avec un « rail complexe », le joueur prend un dé « rail complexe » dont la face supérieure représente un rail ou un symbole « ? ». Un « rail simple » est alors retiré de la case se trouvant sur une tuile terrain et il est remplacé par le « rail complexe » (« ? » est un joker qui peut être utilisé pour représenter n'importe quelle autre des 5 faces du dé). En faisant cet échange, le joueur récupère le dé « rail simple » et peut le réutiliser lors de son tour de jeu. Il n'est alors pas autorisé à changer la face supérieure de ce dé « rail simple ».

Il est possible uniquement d'échanger un rail qui est adjacent à sa propre gare ou sur une ligne de chemin de fer directement connectée à sa propre gare. Il est important de vérifier que la case est accessible par **une ligne de chemin de fer continue.**

Lors de l'échange d'un « rail simple » par un « rail complexe », les voies existantes doivent être conservées. Il est possible d'échanger un dé sur une voie non connectée à sa propre gare à la condition que cet échange rende le rail posé accessible depuis sa propre gare (cela se produit lorsque l'extrémité d'une voie est posée et connectée à un « rail simple » mais qu'aucune connexion complexe n'a été réalisée).

- l'extrémité d'une ligne de chemin de fer ne peut pas être placée sur le bord de la carte de manière à ce que la ligne sorte de la carte
- l'extrémité d'une ligne de chemin de fer ne peut pas être placée à côté d'un « rail complexe » si elle ne se connecte pas à la voie se trouvant sur le « rail complexe ».

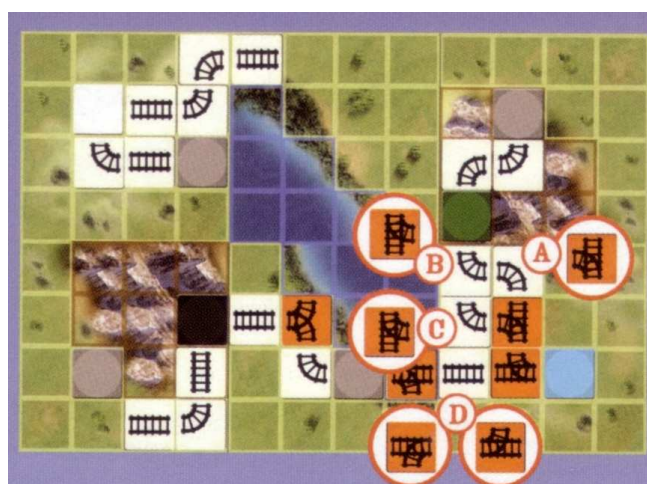


Illustration 5 :

L'illustration précédente décrit différentes possibilités pour le directeur de la compagnie « Seeterrassen Betriebe » (gare bleue) d'échanger un dé « rail simple » (situé sur une ligne de chemin de fer continue issue de sa propre gare) par un dé « rail complexe ». Les remplacement A, B, C et D sont possibles.

Connecter une nouvelle gare

La pose d'un dé « rail simple » ou « rail complexe » peut entraîner la connexion de 2 gares par **une ligne de chemin de fer continue**. A chaque fois qu'un joueur connecte une gare pour la première fois à sa propre gare par l'intermédiaire d'**une ligne de chemin de fer continue**, 5 passagers/unités monétaires (= 1 jeton marron) sont payés à chacun des deux propriétaires des gares connectées. (NOTE : les 2 joueurs reçoivent 1 jeton marron, pas seulement celui qui a réalisé la connexion entre les 2 gares). Les gares grises (= neutres) ne reçoivent pas d'argent.

Action : Acheter des locomotives

Chaque joueur peut choisir cette action aussi souvent qu'il le souhaite. Pour transporter des passagers, les joueurs ont besoin de locomotives. Elles sont achetées à la « banque des locomotives ». Dès que la dernière locomotive de valeur 2 est vendue, il est possible d'acheter des locomotives de valeur 3. Lorsque la dernière locomotive de valeur 3 est vendue, les joueurs peuvent acheter les locomotives de valeur 4. Et ainsi de suite pour les locomotives de valeur 5 et 6.

Lorsqu'un joueur a acheté la première locomotive de valeur 4, toutes les locomotives de valeur 2 sont détruites à cause du progrès technique. Toutes les locomotives de valeur 2 sont retirées du jeu et plus personne ne peut les utiliser à présent.

Prix d'achat des locomotives :

- Locomotive 2 : 5 unités monétaires
- Locomotive 3 : 10 unités monétaires
- Locomotive 4 : 15 unités monétaires
- Locomotive 5 : 20 unités monétaires
- Locomotive 6 : 25 unités monétaires

Action : Transporter des passagers

Chaque joueur peut choisir cette action aussi souvent qu'il le souhaite. Cependant, un joueur ne peut utiliser chacune de ses locomotives qu'une seule fois pendant son tour de jeu pour transporter des passagers entre une gare connectée à son réseau et sa propre gare. (Ndt : pour monter qu'une locomotive a été utilisée pendant ce tour de jeu, la retourner).

Il faut vérifier si la locomotive peut atteindre la gare. On compte le nombre de tuiles terrain qu'il y a entre la gare du joueur et la gare qu'il souhaite atteindre.

Pour ceci, le joueur doit montrer la ligne de chemin de fer continue qui connecte sa propre gare avec l'autre gare et il compte le nombre de tuiles terrain.

Afin de pouvoir transporter des passagers, le nombre de tuiles terrain traversées (Ndt : y compris la tuile de départ et la tuile d'arrivée) doit être inférieur ou égal au numéro de la locomotive utilisée. Lorsque la voie de chemin de fer repasse plus d'une fois sur une tuile terrain, cette tuile doit être comptabilisée à nouveau. La distance totale entre 2 gares est donc déterminée.

Ensuite, le joueur peut transporter depuis la gare de destination vers sa propre gare autant de passagers que le numéro de la locomotive utilisée. Le joueur retire les jetons passagers de la tuile de la gare de destination et il les place devant lui. Lorsqu'il n'a pas assez de passagers, le joueur ne peut transporter que les passagers disponibles.

Chaque gare de destination ne peut être desservie que par une seule locomotive lors du tour d'un joueur.

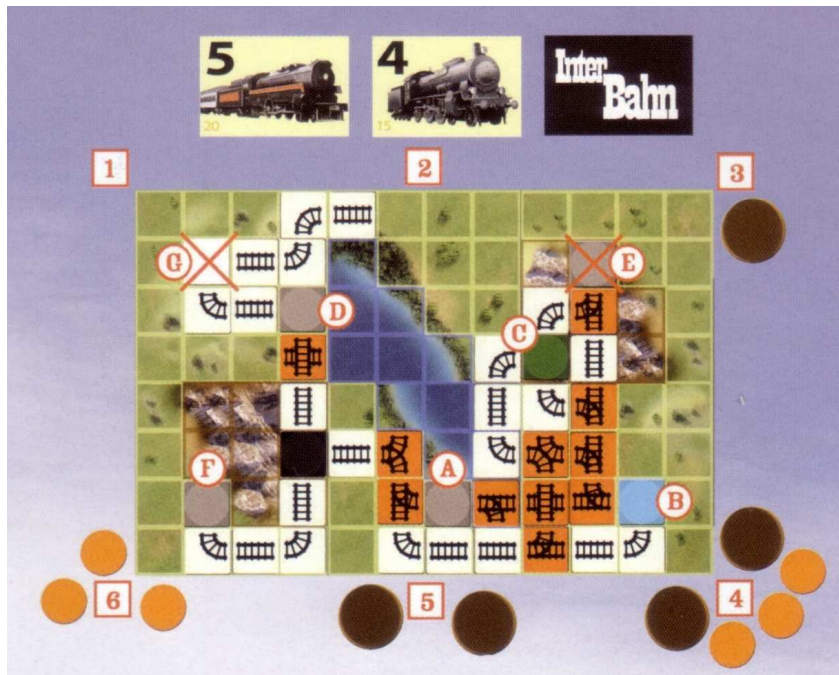


Illustration 6 :

Cet exemple décrit l'action « transporter des passagers » du point de vue du directeur de la compagnie « InterBahn » (gare noire). Ce joueur possède les locomotives 4 et 5, avec lesquelles il peut transporter respectivement 4 et 5 passagers.

- Pour transporter les 3 passagers présents sur la tuile terrain n°6, il peut utiliser la ligne menant à la gare « F » (distance = 1).
- Pour les 10 passagers présents sur la tuile terrain n°5, il peut utiliser la ligne menant à la gare « A » (distance = 2) (Ndt : cependant pour desservir cette gare, il ne peut utiliser que l'une de ses 2 locomotives et donc acheminer 4 ou 5 passagers depuis cette gare)
- La ligne menant à la gare « B » (distance = 3) permet au joueur de transporter jusqu'à 13 passagers depuis la tuile terrain n°4. (Ndt : cependant pour desservir cette gare, il ne peut utiliser que l'une de ses 2 locomotives et donc acheminer 4 ou 5 passagers depuis cette gare)
- La ligne menant à la gare « C » (distance = 6) permet au joueur de transporter jusqu'à 5 passagers . (Ndt : cependant pour desservir cette gare, il ne peut utiliser aucune de ses locomotives car la distance à parcourir est de 6. Il n'est pas possible de cumuler ses 2 locomotives pour atteindre cette gare)
- La ligne menant à la gare « D » (distance = 2) n'est d'aucune utilité ici car il n'y a aucun passagers en attente.
- Si le joueur se connecte directement aux gares « E » et « G » plus tard dans la partie, il pourra tenter de transporter des passagers depuis ces gares. (Ndt : ici, comme il n'est pas relié directement à ces gares par une voie continue, il ne peut pas y recueillir des passagers).

Action : Faire apparaître des passagers

Chaque joueur peut choisir cette action aussi souvent qu'il le souhaite. Pour choisir cette action, un joueur doit avoir effectué l'action « Lancer les dés » et avoir obtenu un dé « rail simple » avec le symbole « locomotive » ou « ? ». Le joueur remet alors le dé dans la « banque de dés » et est maintenant autorisé à ajouter 5 passagers/unités monétaires (= 1 jeton marron) pour chaque gare se trouvant sur une tuile terrain de son choix.

Manque de passagers

Lorsqu'il n'y a plus de passagers à côté d'au moins 3 tuiles terrain durant le tour d'un joueur, pour chacune des 6 tuiles terrain, on place immédiatement 5 passagers/unités monétaires (= 1 jeton marron) par gare présente sur la tuile.

Fin de partie

Pendant le tour des joueurs, les conditions suivantes doivent être surveillées en permanence :

- Un ou plusieurs joueurs ont connecté à leur propre gare toutes les gares en jeu
- Il n'y a plus de jetons dans la « banque »
- Il n'y a plus de dés « rail complexe » dans la « banque des dés »
- Il reste 2, 1 ou 0 dés (« rail simple » et « complexe ») dans la « banque des dés »

Dans tous ces cas, le jeu subit les modifications suivantes :

Durant son tour de jeu, chaque joueur ne peut plus choisir qu'une des 2 actions suivantes (dans n'importe quel ordre) :

- Acheter des locomotives
- Transporter des passagers

De plus, pour la dernière fois, on place 5 jetons passagers à côté de chaque gare pour chacune des 6 tuiles terrain (voir « manque de passagers »). Dès lors, et jusqu'à la fin du jeu, il n'y plus de « manque de passagers » possible et il n'est donc plus nécessaire de le vérifier.

Le jeu se termine lorsque :

- a) il n'y a plus aucun jeton passagers à côté des tuiles terrain
- b) les joueurs ne peuvent plus transporter de passagers

Le vainqueur est le joueur qui a transporté le plus de passagers. Les égalités sont départagées en faveur du joueur qui a connecté le plus grand nombre de gares puis celui qui a le plus grand nombre de locomotives.

Railroad Dice 2 – Livret de règles Version 1.0

Auteur : Jens Kappe, Cover Art/Images : Digital Imaginary Studios

Wassertal Spielverlag, Baerersstraße 3, 21073 Hamburg, Germany

Fax : 040/98 769 490, info@wassertal.de, www.wassertal.de

© 2003-2005 Jens Kappe, © 2003-2005 Wassertal Spieleverlag

Traduction française : Marc Jacob – version 1.0 - novembre 2005 - soireejeux@free.fr

(et merci à Christophe pour les précisions apportées)