

FIRST TO TRAIN

Nürnberg

Pendant le deuxième tiers du 19^{ème} siècle, un développement rapide du transport ferroviaire s'est mis en place. Partout dans le monde, les réseaux ferroviaires se sont développés et les machines à vapeur ont accéléré le progrès.

Il y a 175 ans, le 7 décembre 1835 pour être précis, le premier train allemand actionné par une machine à vapeur a commencé à fonctionner entre Nürnberg et Fürth, transportant des passagers et des marchandises. Dans la région anglaise de Wensleydale le transport des marchandises par l'intermédiaire des voies de chemin de fer a commencé 13 ans après.

First Train to Nürnberg est une édition révisée de Last Train to Wensleydale. Vous jouez le rôle d'un promoteur ferroviaire, soutenu par les investissements de centaines de propriétaires terriens locaux. Votre but est de construire des lignes qui peuvent réaliser un bénéfice par le transport de passagers et de marchandises. Mais l'argent n'ouvre pas toutes les portes. Quelques propriétaires terriens s'opposent à vos arrangements et c'est seulement avec l'influence du gouvernement que vous pourrez construire sur leurs terres.

Votre compagnie est trop petite pour posséder ses propres usines, ainsi être en contact avec des opérateurs majeurs devrait vous aider à acquérir des trains et des wagons d'occasion. En outre, de bons contacts avec les deux grandes compagnies locales sont d'une grande importance. Sans influence sur ces secteurs, aucun réseau ne peut être développé et aucune vente de voies non profitables n'est permise.

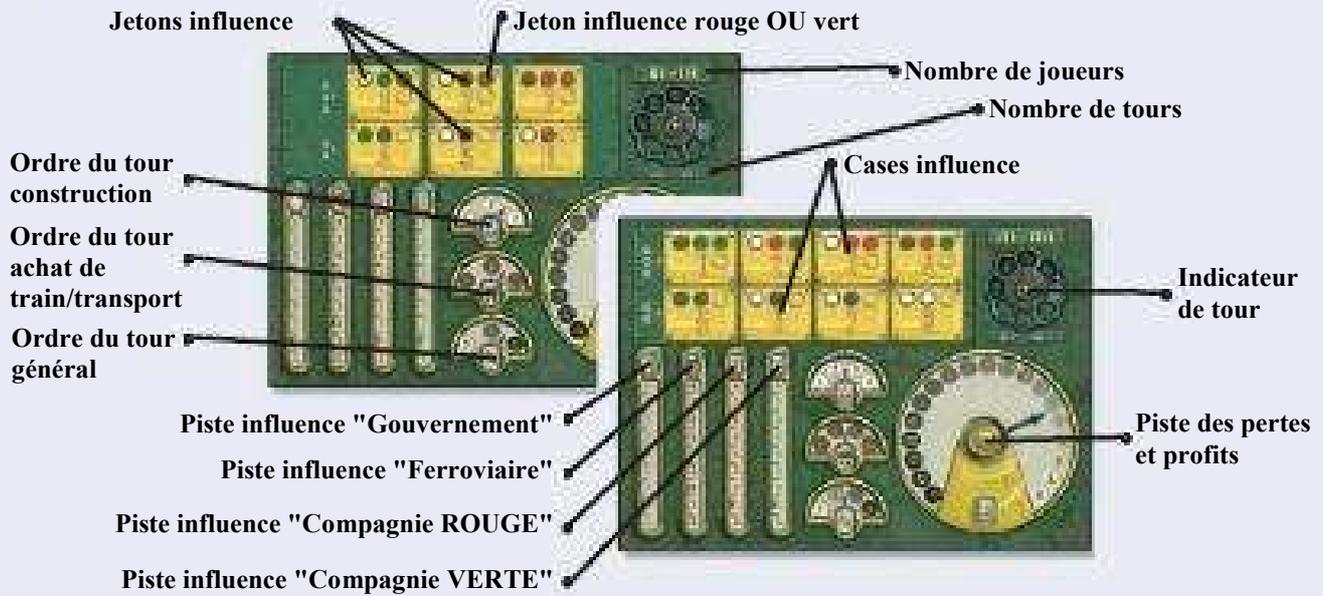
Avec First Train to Nürnberg, deux joueurs peuvent maintenant totalement apprécier ce jeu de train extraordinaire. Sur le nouveau plateau de jeu, de la bière et des colis postaux seront transportés au lieu du fromage et de la pierre, en plus des passagers. Il y a un nouveau défi pour le transport des passagers : Pour plus d'argent, ils peuvent maintenant voyager en première classe et vous gagnerez ainsi plus de points de victoire. De plus, la première liaison entre Nürnberg et Fürth peut éventuellement apporter des points de victoire cruciaux aux joueurs.

Au verso du plateau de jeu, la version originale Last Train to Wensleydale est toujours jouable. Suivant le nombre de joueurs et le côté du plateau de jeu, vous pouvez ainsi vous lancer des défis multiples et variés.

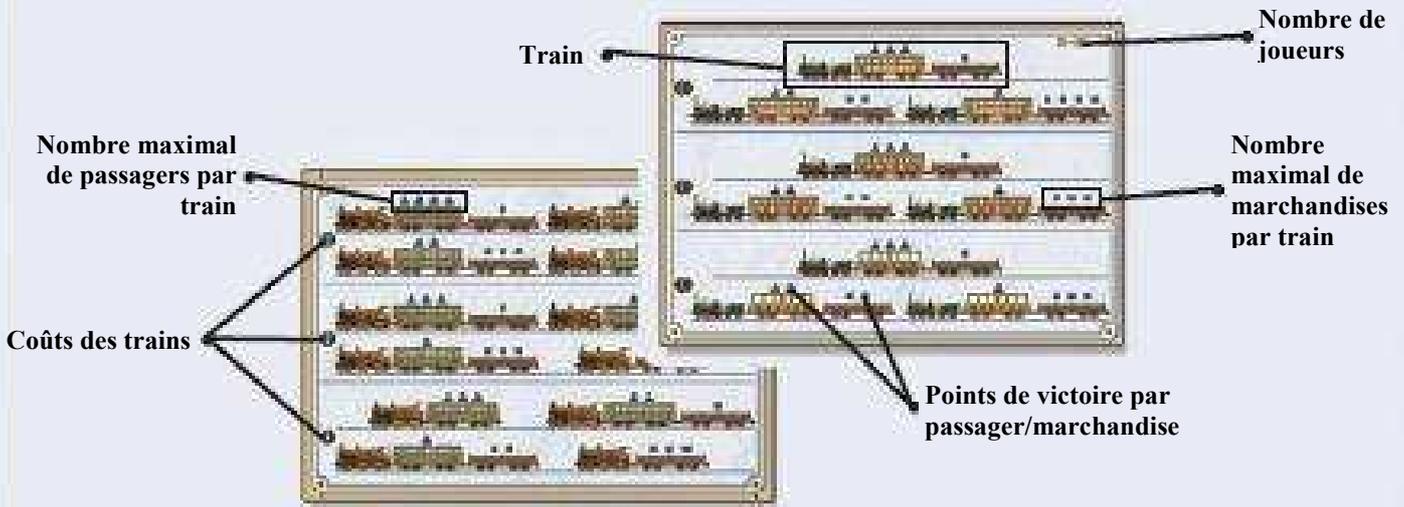
COMPOSANTS



Plateau enchères



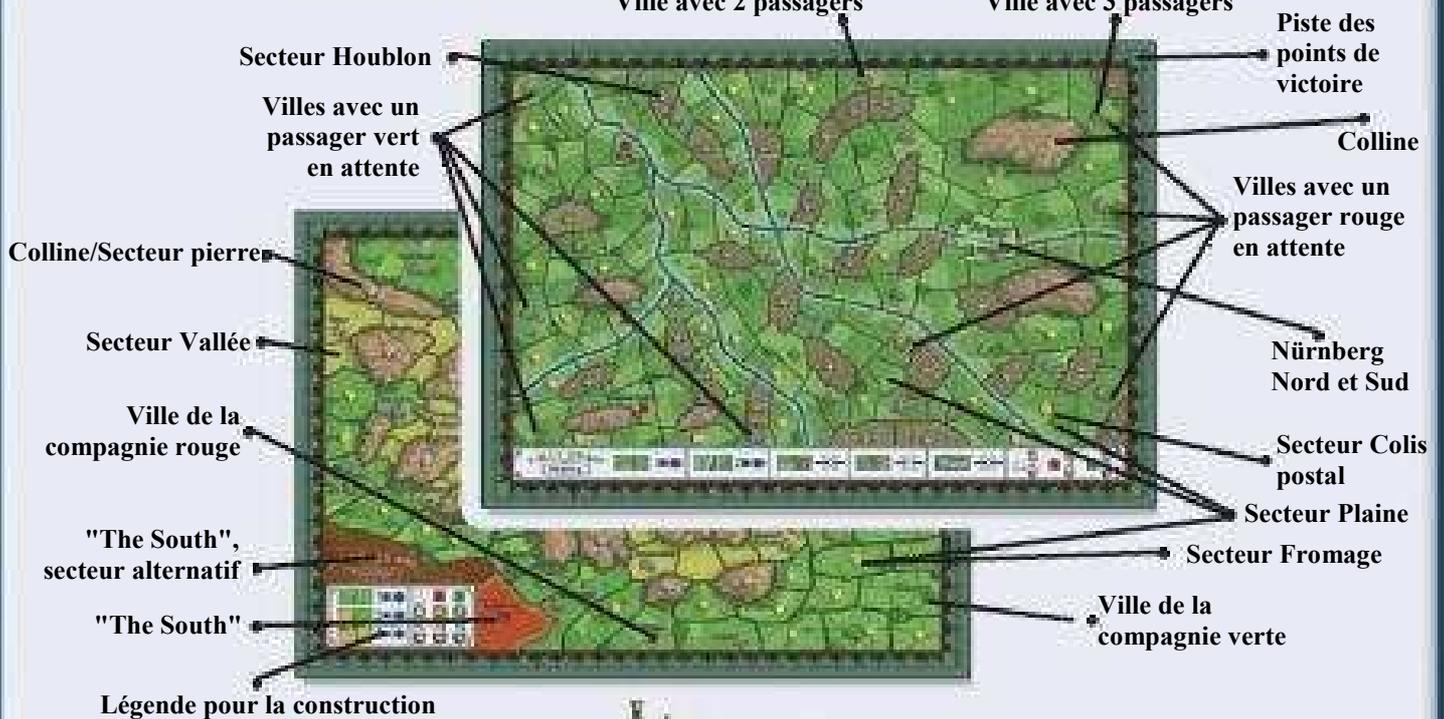
Plateau trains



Plateau de jeu

Ville avec 2 passagers

Ville avec 3 passagers



Dans cette règle, le déroulement de la partie est décrit en détail. La mise en place et des règles courtes permettant un démarrage plus rapide de la partie se trouvent sur la feuille supplémentaire.

DEROULEMENT DE LA PARTIE

First Train to Nürnberg/Last Train to Wensleydale se joue en quatre ou cinq tours suivant le nombre de joueurs et la face du plateau enchères choisie. Chaque tour se compose des phases suivantes. Chaque phase doit être terminée avant que la prochaine ne commence.

1. Cubes investissement
2. Jetons influence
3. Enchères pour les jetons influence
4. Ordres du tour construction et achat de train/transport
- 5 Construction
6. Achat de trains et transport de marchandises/passagers
7. Points de victoire, pertes et profits
8. Ordre du tour général
9. Rachat de lignes
10. Fin du tour

PHASE 1 : CUBES INVESTISSEMENT

Chaque cube investissement représente un grand montant de capitaux. Ces capitaux viennent de subventions de propriétaires terriens et d'hommes d'affaires locaux qui voient un avantage à investir dans le réseau ferroviaire national.

Chaque joueur prend jusqu'à 12 cubes investissement de sa couleur dans le stock. S'il y a là moins de 12 pierres, il prend ce qui reste. Comme les joueurs peuvent conserver leurs cubes investissement non utilisés d'un tour sur l'autre, chaque joueur dispose d'un maximum de 15 cubes investissement par tour.

PHASE 2 : POINTS INFLUENCE

Le succès dans les affaires ferroviaires dépend en grande partie des bonnes relations que vous avez avec les différentes compagnies et les membres du gouvernement. Les joueurs utilisent leurs relations pour supplanter leurs partenaires.

Il y a de l'influence (jetons) dans quatre couleurs. On peut avoir de l'influence sur les deux grandes compagnies du secteur (rouge et vert). Cette influence permet aux joueurs de construire des voies dans leurs localités les plus importantes et de les convaincre de prendre en charge les voies non profitables. Il y a aussi de l'influence ferroviaire sur les différents parcs de matériel du pays (marron). Comme les compagnies des joueurs sont beaucoup trop petites pour acheter des locomotives et des wagons neufs, ils ont besoin de cette influence pour acheter des locomotives et d'autres matériels roulants encore bons mais de seconde main. Enfin, il y a l'influence du gouvernement (blanc) que vous pouvez invoquer pour imposer votre projet de construction à des propriétaires terriens opposés à vos plans.

Dans cette phase de jeu, on détermine quels jetons influence les joueurs peuvent acheter aux enchères à l'aide de leurs cubes investissement.

Si vous utilisez le plateau enchères pour 3-4 joueurs, tous les jetons influence sont mis dans le sac, si vous utilisez le plateau enchères pour 2-3 joueurs, ne mettez dans le sac que quatre jetons influence blancs et marrons et deux jetons influence rouges et verts. Un jeton est tiré au sort et placé respectivement dans chaque case influence. Il est ainsi ajouté aux jetons pré-imprimés pour chaque case influence.



1. Cubes investissement
2. Jetons influence
3. Enchères pour les jetons influence
4. Ordres du tour construction et achat de train/transport
5. Construction
6. Achat de trains et transport de marchandises/passagers
7. Points de victoire, pertes et profits
8. Ordre du tour général
9. Rachat de lignes
10. Fin du tour

Chaque joueur prend au maximum 12 cubes investissement du stock.

A 3-4 joueurs mettez tous les jetons influence dans le sac

A 2-3 joueurs, mettez 4 jetons influence blancs et marrons et deux jetons influence verts et rouges dans le sac

Dans chaque case influence, mettez un jeton influence tiré au hasard du sac.



PHASE 3 : ENCHERES POUR LES JETONS INFLUENCE

Enchérir dans l'ordre du tour général jusqu' à ce que chaque joueur occupe deux cases influence

Enchère minimale pour les cases influence de la rangée supérieure :
3 cubes investissement

Enchère minimale pour les cases influence de la rangée inférieure :
2 cubes investissement

Pour surenchérir, vous devez placer dans une case plus de cubes investissement que le nombre qui s'y trouve jusqu'ici.

Les points influence des cases influence sont enregistrés dans l'ordre des numéros de cases

Remarque concernant la case influence bicolore imprimée dans la 2^{ème} case influence du plateau enchères 2-3 joueurs : Le joueur qui gagne aux enchères cette case influence peut choisir s'il prend un point influence de la compagnie rouge ou verte.

Exemple :

Dans la figure 2, le joueur orange surenchérit avec trois cubes investissement, du coup, le joueur lilas gagne aux enchères la case influence 6 avec deux cubes investissement. Maintenant, les pistes influence sont modifiées.

Exemple pour le joueur bleu (la situation initiale est la situation de début de partie) :

Il reçoit un point influence blanc, trois points influence pour la compagnie verte (il décide que le jeton influence vert/rouge est vert) et deux points influence marrons. Comme les cases influence sont évaluées dans l'ordre, le joueur orange qui gagne son 2^{ème} point influence marron sur la case 5 se trouve dans cette piste sur bleu.

Les joueurs enchérissent maintenant pour les jetons influence disponibles. L'ordre du tour est celui de l'ordre du tour général. Celui dont c'est le tour doit faire une enchère sauf s'il a déjà deux enchères visibles. Les enchères continuent jusqu'à ce que chaque joueur ait deux enchères dans les cases influence.

Un joueur enchérit en plaçant au moins 2 ou 3 de ses cubes investissement dans une des cases influence. Si des cubes investissement d'un autre joueur se trouvent déjà là, le joueur doit surenchérir, c'est-à-dire qu'il doit placer plus de cubes investissement que ceux de l'autre joueur qui se trouvent là. Le joueur qui a fait l'objet d'une surenchère récupère alors ses cubes investissement. Personne ne peut surenchérir sur lui-même.

L'enchère minimale s'élève à trois cubes investissement pour chaque case influence de la rangée supérieure et deux cubes investissement pour chaque case influence de la rangée inférieure.

Si un joueur a déjà deux enchères visibles, il saute son tour et le prochain joueur dans l'ordre du tour général qui n'a pas 2 enchères visibles prend son tour. Si un joueur a fait l'objet d'une surenchère, il pourra de nouveau enchérir la prochaine fois que ce sera son tour.

Dès que chaque joueur a deux enchères visibles (ou, exceptionnellement, si un joueur avec une seule enchère visible n'a plus suffisamment de cubes investissement pour une deuxième enchère), les enchères prennent fin.

Les jetons influence sont maintenant enregistrés sur les pistes influence correspondantes du plateau enchères. L'ordre dans lequel cela se produit est important : Les cases influence sont numérotées de un de huit (à 3-4 joueurs) ou de un à six (à 2-3 joueurs). Cette numérotation donne l'ordre dans lequel les jetons influence sont enregistrés pour les joueurs. Celui qui a ainsi gagné les jetons influence de la case un adapte en premier ses points influence, suivi par le joueur qui a gagné les jetons influence de la case deux etc.

Chaque joueur avance ses jetons d'autant de cases que le nombre de jetons influence gagnés sur les pistes influence respectives. Comme il arrive souvent que plusieurs joueurs aient la même influence, leurs jetons doivent être empilés. Si un jeton de joueur arrive sur une case sur laquelle se trouvent déjà un ou plusieurs jetons d'autres joueurs, l'arrivant est mis en haut de la pile sur les autres jetons. (Il est très important de conserver l'ordre d'arrivée sur la pile !). Si le jeton d'un joueur atteint la dernière case d'une piste influence, le joueur ne peut plus gagner de points influence de ce type. Si le jeton d'un joueur a déjà atteint la dernière case d'une piste influence et que le joueur y gagne des points, son jeton sera alors mis sur la pile. Les pistes influence ont ainsi une limite, car chaque joueur peut effectivement recevoir beaucoup de points influence.

Les cubes investissement enchéris retournent dans le stock.



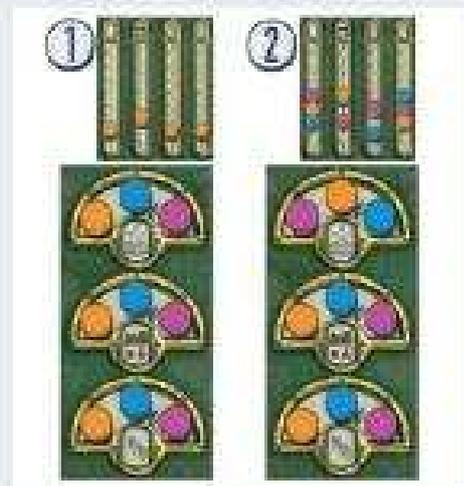
PHASE 4 : ORDRES DU TOUR CONSTRUCTION ET ACHAT DE TRAIN/TRANSPORT

On calcule maintenant l'ordre du tour construction et l'ordre du tour achat de train/transport.

L'ordre du tour construction est déterminé en fonction du nombre de points influence gouvernement (piste blanche). Le joueur avec le plus de points influence prend la première place sur la piste ordre du tour construction, le deuxième avec le plus de points la deuxième place etc.

L'ordre du tour achat de train/transport se réaménage en fonction du nombre de points influence ferroviaires (piste marron). Le joueur avec le plus de points influence prend la première place sur la piste ordre du tour achat de train/transport, le deuxième avec le plus de points la deuxième place etc.

En cas d'égalité sur une piste influence, le joueur dont le jeton est au-dessus de la pile a toujours la priorité.



PHASE 5 : CONSTRUCTION

Dans cette phase, chaque joueur a une occasion de construire des voies. Il s'agit d'une grande chaîne continue de voies d'un point de départ vers un point d'arrivée sans embranchement (bien qu'on puisse se raccorder à des voies construites lors des tours précédents).

Chaque voie doit être construite de telle sorte qu'elle traverse la frontière entre deux secteurs. Une seule voie peut être construite à travers chaque frontière entre deux secteurs.

L'ordre du tour de cette phase est fixé par l'ordre du tour construction. Celui qui commence peut construire un ensemble de voies (minimum 0, maximum 15). Quand le joueur a terminé, c'est au tour du joueur suivant etc. C'est après que chaque joueur a eu l'occasion de construire des voies que cette phase prend fin et que le jeu continue avec la phase six.

Au premier tour de la partie, chaque joueur doit construire ses voies à partir d'un secteur avec une ville rouge ou verte.

Dans les tours suivants, chaque joueur peut soit partir d'un secteur avec une ville rouge ou verte soit d'un secteur avec une ville devenue rouge ou verte depuis le début de la partie soit d'un secteur qu'il a déjà atteint avec une (ou plusieurs) de ses propres voies, ce grâce à quoi des embranchements peuvent être créés.

Après la construction des voies, il doit être prouvé que le tracé total construit forme une ligne continue qui a été construite sans interruption à partir d'un point de départ unique. La dernière voie construite ne doit pas nécessairement prendre fin dans un secteur avec une ville.

Dans les secteurs houblon et les collines, aucune voie ne peut être construite (voir les légendes sur les plateaux de jeu).

Concernant le secteur dénommé "The South", on ne peut construire que de l'intérieur de ce secteur vers l'extérieur, jamais de l'extérieur vers l'intérieur. La partie rouge clair de "The South" correspond au plateau de jeu original. Si vous souhaitez ouvrir cette partie du plateau à plus de joueurs, vous pouvez étendre "The South" au moyen du secteur rouge foncé. La règle est inchangée et "The South" continue à exister mais on ne peut construire que vers l'extérieur, jamais vers l'intérieur.

Nürnberg Nord et Nürnberg sud ne peuvent jamais être reliés par une voie. On peut construire des voies sur les fleuves comme des frontières normales entre deux secteurs.

On calcule l'ordre du tour construction et l'ordre du tour achat de train/transport en fonction des pistes influence

En cas d'égalité, c'est d'abord le tour du joueur se trouvant dessus.

Chacun peut construire une voie continue de A vers B.

Dans les tours ultérieurs on peut créer un embranchement entre une nouvelle voie et une voie existante.

Par frontière, une seule voie peut exister.





Les villes reliées au cours de la partie au réseau ferroviaire rouge font alors partie de cette compagnie. Celles reliées au cours de la partie au réseau ferroviaire vert font alors partie de cette compagnie. Si un joueur veut traverser ou commencer la construction de son réseau ferroviaire d'une telle ville, il doit payer un point influence de la compagnie adéquate.



Exemple :

Le joueur orange doit payer un point influence vert (sa voie commence à Nürnberg sud, une ville verte) et deux points influence blancs (deux propriétaires terriens doivent être convaincus). Dans les tours ultérieures, il peut créer un embranchement de son réseau (même la création de circuits fermés est possible).

Quand Nürnberg et Fürth sont reliés pour la première fois, chaque joueur ayant participé obtient un point de victoire pour chacune de ses voies.

Exemple :

Nürnberg et Fürth sont reliés. Les joueurs concernés sont orange (via Nürnberg sud, le plus court trajet), bleu et lilas (en raison de l'embranchement). Orange reçoit 5, points de victoire, bleu 3 et lilas 6. La compagnie rouge ne reçoit aucun point de victoire.

Celui qui construit une voie vers un secteur avec une ville rouge ou verte ou pour sortir d'un tel secteur, doit payer, en plus des coûts de construction normaux, des points influence de la compagnie correspondante. Celui qui entre et sort d'un tel secteur pendant un même tour de construction ne paye toutefois qu'un seul point influence.

Il y a dès le début de la partie deux compagnies, la rouge et la verte. Dès qu'une ou plusieurs voies d'un joueur sont vendues au réseau ferroviaire d'une des deux grandes compagnies (voir chapitre 9. Rachat de lignes), toutes les villes parcourues précédemment neutres font maintenant partir du réseau ferroviaire de la compagnie rouge ou verte. Chaque joueur peut ultérieurement construire des voies à partir de tels secteurs ou atteindre de tels secteurs pour le point influence correspondant.

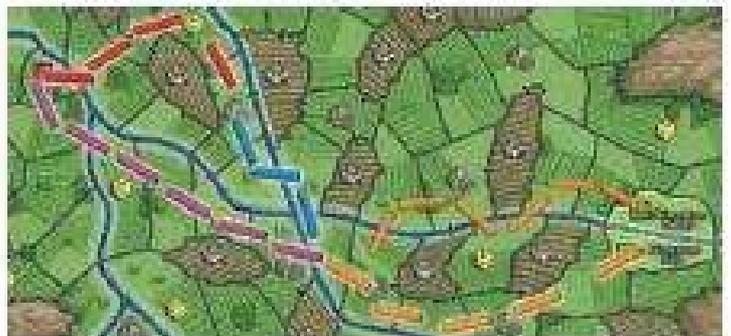
Une ville peut même ainsi devenir partie intégrante des deux compagnies. Dans ce cas, chaque joueur qui construit vers un secteur avec une ville appartenant aux deux compagnies ou pour sortir d'un tel secteur, doit payer un point influence rouge ET un point influence vert.

S'il y a un ou plusieurs propriétaires terriens dans le secteur vers lequel un joueur veut construire, le joueur doit payer pour chacun de ces propriétaires terriens un point influence blanc.

Ensuite, chaque propriétaire terrien est retiré du secteur et remis dans la boîte.



Si on joue sur la carte de Nürnberg, il est possible d'obtenir des points de victoire spéciaux. Si, en construisant une ou plusieurs voies, vous reliez Nürnberg et Fürth pour la première fois, par un réseau continu, chaque joueur ayant participé reçoit immédiatement un point de victoire par voie impliquée (si une partie de la connexion appartient au réseau ferroviaire de la compagnie rouge et/ou verte, personne ne reçoit de points de victoire pour ce secteur.) Le plus court trajet de chaque joueur est pris en compte pour l'évaluation (les boucles en circuit fermés ne sont pas prises en considération). En cas d'embranchements, chaque joueur ayant participé obtient des points de victoire en fonction de sa contribution.



Suite à sa construction de voies, chaque joueur doit immédiatement payer ses coûts de construction. Pour calculer les coûts de construction, la notion de "point de construction" est utilisée.

Les frais pour une voie entre deux secteurs plaine s'élèvent à un point de construction.

Les frais pour une voie entre un secteur plaine et un secteur vallée ou entre deux secteurs vallée s'élèvent à deux points de construction (seulement sur le plateau de jeu Wensleydale).

Les frais pour une voie qui traverse un fleuve s'élèvent également à deux points de construction (seulement sur le plateau de jeu Nürnberg). (Voir les légendes sur les deux plateaux de jeu)

Le joueur doit payer la valeur totale avec des cubes investissement et des points influence. Chaque cube investissement vaut un point de construction, chaque point influence aussi. On paye d'abord avec des cubes investissement tant qu'on en a avant de pouvoir utiliser des points influence. Si le joueur paye avec des points influence, il est libre d'utiliser les points influence de son choix; il peut même utiliser des points influence différents. Dans chaque cas, il doit veiller à adapter son nombre de points sur toutes les pistes influence concernées.

PHASE 6 : ACHAT DE TRAINS ET TRANSPORT DE MARCHANDISES/PASSAGERS

Comme dans tous les bons jeux de train, il arrive tôt ou tard et inévitablement le moment où des transports doivent être effectués. Il y a deux types de marchandises :

	Plateau de jeu Wensleydale	Plateau de jeu Nürnberg
Cubes blancs	Pierre	Bière
Cubes jaunes	Fromage	Colis postal

Il y a également deux sortes de passagers : Les rouges qui veulent aller dans une ville de la compagnie rouge et les verts qui veulent aller dans une ville de la compagnie verte. De cette façon, un joueur qui doit effectivement transporter des passagers et des marchandises doit naturellement acheter des trains. Les compagnies des joueurs sont toutefois beaucoup trop petites pour acheter des trains neufs et encore moins les construire. Elles doivent ainsi se fournir sur le marché de l'occasion. C'est pourquoi les joueurs doivent utiliser des points influence ferroviaires qui représentent leur influence sur les grandes compagnies de construction de matériel roulant.

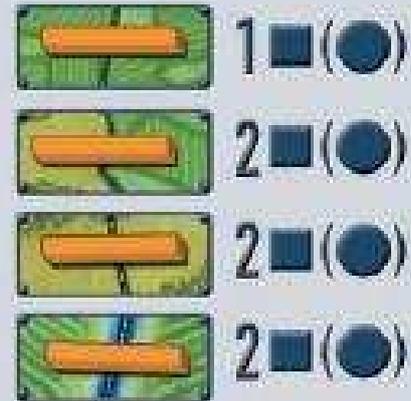
L'ordre du tour de cette phase est fixé par la piste influence ferroviaire (voir phase quatre).

Celui dont c'est le tour dans cette phase doit choisir une des actions suivantes :

- acheter un train
- effectuer un transport (soit un passager, soit une marchandise)
- passer (le joueur ne pourra toutefois plus effectuer d'autres achats de train ou de transport pendant cette phase)

Pour transporter des passagers et des marchandises, il faut d'abord acheter au moins un train en payant le coût correspondant en points influence ferroviaires.

Après que chaque joueur a eu une occasion d'effectuer une action, le processus se répète jusqu'à ce que chaque joueur ait effectué autant d'actions qu'il le souhaite et/ou qu'il le peut. Un joueur peut, par exemple, acheter un train, puis transporter des passagers et des marchandises, puis acheter alors un autre train, puis transporter de nouveau des passagers et des marchandises etc. Ainsi chaque joueur peut transporter autant de passagers et de marchandises qu'il le souhaite et/ou qu'il le peut. La sixième phase ne prend fin qu'après que chaque joueur a passé.



On doit d'abord payer les coûts de construction avec des cubes investissement. Si les cubes investissement manquent, il est possible d'utiliser des points influence à la place au taux de 1:1

Soit acheter un train, soit transporter un passager ou une marchandise





Achat de train :

Adapter la piste influence ferroviaire en fonction des frais

Par joueur maximum un train par action, chaque train ne peut être acheté que par un joueur

On peut échanger des points influence ferroviaires au taux de 1:3 contre des cubes investissement et/ou des points influence

Un train transporte au maximum le nombre indiqué de passagers et de marchandises.

Les cubes de bière et les cubes de pierre ne peuvent transportés qu'à partir des villes adjacentes.

Les cubes colis postal, les cubes fromage et les passagers peuvent être transportés directement par vos voies dans le secteur.

Chaque passager doit être transporté vers une ville de la compagnie ferroviaire correspondante.

Les trains en vente sont disposés en six rangées et font l'objet de 3 prix. Chaque train des deux rangées supérieures coûte trois points influence, chaque train des deux rangées du milieu deux points influence et chaque train des deux rangées inférieures un point influence. Celui qui achète un train réduit ses points influence ferroviaires en fonction du prix et place une de ses locomotives sur le train acheté.

Tous les trains sont en vente en même temps, il n'y a pas d'ordre imposé pour les acheter.

Chaque joueur peut acheter en tout jusqu'à trois trains, mais un seul par action et un seul pour chaque prix.

Chaque train ne peut être acheté que par un joueur, il ne peut donc y avoir sur chaque train qu'une locomotive.

Comme l'achat de train est un élément fondamental du jeu, chaque joueur peut échanger trois "points" de son choix contre un point influence ferroviaire, mais seulement quand c'est nécessaire pour acheter un train. Les points influence et les cubes investissement peuvent être mixés et échangés contre un point influence ferroviaire. Pour acheter un train, chaque joueur peut de cette manière échanger plusieurs points influence ferroviaire, mais jamais plus que ce qui est nécessaire pour l'achat de train en cours (échanger préventivement des points influence ferroviaires contre des éléments du "stock" n'est pas autorisé).

Celui qui possède au moins un train peut ainsi transporter des marchandises et des passagers. Un train se compose normalement d'une locomotive, d'un wagon voyageurs et d'un wagon fret ce qui permet ainsi de transporter des passagers et des marchandises. Dans quelques cas (seulement sur le côté 3-4 joueurs du plateau trains), il peut n'y avoir qu'un wagon voyageurs ou qu'un wagon fret. Par action, un joueur peut transporter soit une marchandise, soit un passager. Celui qui transporte un passager ou une marchandise le prend sur le plateau de jeu et le met sur une place encore libre d'un de ses trains. Pierre/bière et fromage/colis postal doivent être placés dans un wagon fret. Les passagers doivent être placés dans un wagon voyageurs.

Contrairement à d'autres jeux de train, les marchandises (pierre/bière et fromage/colis postal) n'ont pas à être effectivement transportées vers une certaine destination. Au lieu de ça, les trains sont chargés avec des marchandises et on admet qu'elles sont livrées dans le réseau du propriétaire du train. Pour transporter ainsi des marchandises, les joueurs doivent simplement construire des voies vers les secteurs correspondants :

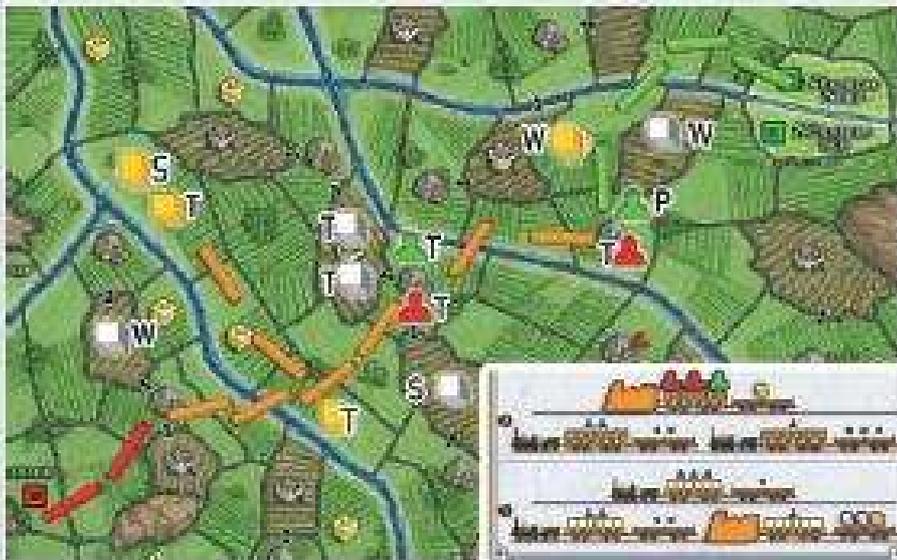
- Les cubes de bière et de pierre ne peuvent être transportés que si la voie d'un joueur passe par une ville adjacente au secteur colline avec le cube de pierre ou au secteur houblon avec le cube de bière (des flèches indiquent l'orientation vers les villes vers lesquelles les cubes de pierre et les cubes de bière peuvent voyager). Il faut se représenter un cube de pierre comme une grande quantité de pierres extraites de la carrière sur la colline et apportées à la ville et/ou un cube de bière comme du houblon récolté et transformé en tonneaux de bière apporté à la ville pour y être expédié. Les cubes de bière et les cubes de pierre ne peuvent pas être transportés vers une ville appartenant à au moins une des deux compagnies (rouge ou vert) pour les expédier ensuite. Si chaque ville vers laquelle un cube de bière ou un cube de pierre peut être potentiellement apporté appartient déjà à au moins une des deux compagnies, il est retiré du plateau de jeu.

- Les cubes de fromage et de colis postal peuvent être transportés si une voie d'un joueur est construite vers ou à travers le secteur dans lequel le cube se trouve. Un cube fromage/colis postal ne peut pas être transporté d'un secteur dans lequel il y a une ou plusieurs voies de la compagnie rouge et/ou verte. Ces cubes fromage/colis postal sont retirés du plateau de jeu dans ce cas.

Les passagers sont toutefois transportés vers certaines destinations. On peut transporter un passager si la voie d'un joueur est construite vers ou à travers le secteur du passager et que le joueur peut prouver que l'on peut transporter le passager sur ses propres voies jusqu'à une ville de la compagnie correspondante (de la même couleur que le passager).



Un passager qui se trouve déjà dans une ville de sa couleur ne peut pas être transporté (un passager vert ne peut pas, par exemple, être transporté à partir d'une ville verte). Le passager est retiré du plateau de jeu dans ce cas.



Personne n'est obligé de construire un réseau continu, donc chaque joueur peut posséder plusieurs réseaux distincts. Les joueurs peuvent transporter des marchandises et des passagers sur toutes leurs voies, pas uniquement celles construites pendant le tour en cours. Les trains achetés par un joueur se déplacent sur toutes ses voies, pas uniquement celles construites pendant le tour en cours.

Il y aura très souvent absence de concurrence pour le transport de quelques marchandises ou passagers. S'il est démontré que personne ne veut plus acheter de train et qu'il n'existe plus de marchandises ou de passagers qui pourraient être transportés par plus d'un joueur, les joueurs peuvent simplement et simultanément transporter les marchandises et passagers qu'ils peuvent et souhaitent. Cela accélère la partie et évite une période d'attente inutile.

PHASE 7 : POINTS DE VICTOIRE, PERTES ET PROFITS

Dans cette phase, les joueurs calculent leurs points de victoire et leurs profits et pertes du tour.

POINTS DE VICTOIRE

Les points de victoire se calculent à partir des passagers et marchandises transportés. Si on joue sur le plateau train pour 3-4 joueurs, chaque passager et chaque marchandise vaut un point de victoire. Le jeton de chaque joueur est avancé sur la piste des points de victoire en conséquence.

Si on utilise le côté 2-3 joueurs du plateau train, on reçoit également pour chaque marchandise un point de victoire. Chaque passager apporte maintenant des points de victoire différents en fonction de la classe dans laquelle on l'a transporté. Pour chaque passager qu'on a transporté en première classe dans un train ayant coûté trois points influence ferroviaires, on gagne trois points de victoire. Pour chaque passager qu'on a transporté en deuxième classe dans un train ayant coûté deux points influence ferroviaires, on gagne deux points de victoire. Et pour chaque passager qu'on a transporté en troisième classe dans un train n'ayant coûté qu'un point influence ferroviaire, un des trains les plus favorables, on gagne un point de victoire. L'élément simple à retenir : Chaque passager apporte autant de points de victoire que le coût en points influence ferroviaires du train dans lequel il a été transporté (valeur indiquée sur le plateau train). Ici aussi le total des points de victoire est enregistré sur la piste des points de victoire.

Exemple :

En effectuant neuf actions le joueur orange a acheté deux trains et transporté sept passagers et/ou marchandises marqués T.

P : Ce passager vert ne peut plus être transporté car il est dans une ville verte.

W : Le cube colis postal et les deux cubes houblon ne peuvent également plus être transportés car les compagnies rouge et verte sont dans ces secteurs (adjacents).

S : Un cube colis postal et un cube bière restent sur le plateau de jeu et peuvent être transportés lors de tours ultérieurs.

Points de victoire : Marchandises toujours 1 point de victoire. Passagers en fonction du plateau train 1-3 points de victoire.



PERTES ET PROFITS

Pertes et profits :

Passager, cube colis postal et cube fromage : +1 thune

Cube bière et cube pierre : +2 thunes

Chacune des ses propre voies sur le plateau de jeu : -1 thune

Exemple :

Le joueur orange a gagné six points de victoire pour les passagers qu'il a transportés et quatre points de victoire pour les marchandises qu'il a transportées.

Les trois passagers et les deux cubes colis postal apportent chacun une thune et les deux cubes bière apportent chacun deux thunes. Les frais du réseau ferroviaire orange s'élèvent à huit thunes. Le jeton du joueur orange se déplace d'une case en plus sur la piste des pertes et profits.

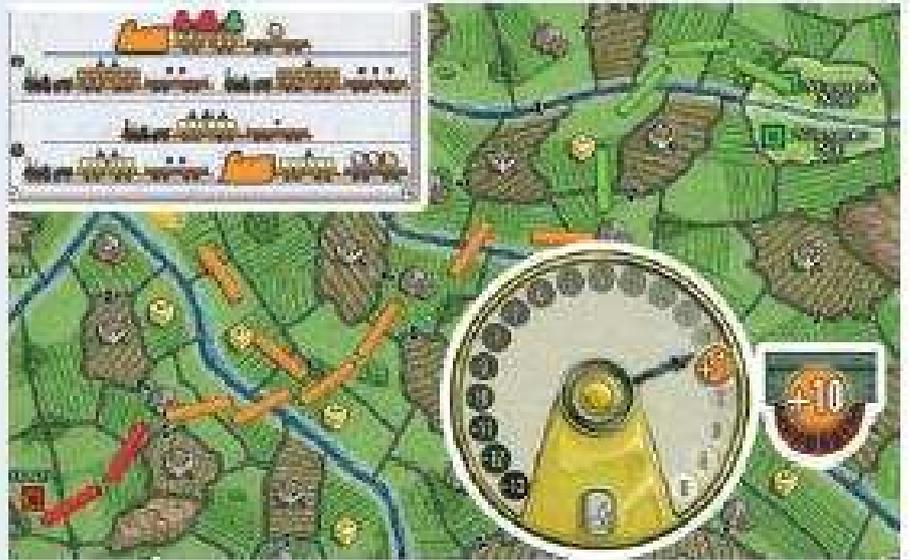
L'ordre du tour général est adapté en fonction des positions sur la piste des pertes et profits.

Chaque joueur peut vendre un ensemble de voies continues à une compagnie. Pour chaque groupe de 2 voies, il faut payer 1 point influence correspondant.

Le profit de chaque joueur se calcule par les revenus du transport des marchandises et des passagers moins les frais de son propre réseau.

Chaque cube de bière et chaque cube de pierre transporté rapporte deux thunes. Chaque cube fromage, chaque cube colis postal et chaque passager (rouge ou vert) une thune. Chaque joueur ajoute les thunes des transports qu'il a effectués pendant ce tour. Il retire pour chacune de ses propres voies sur le plateau de jeu une thune. En fonction de son total du tour (transport - voies), chaque joueur met alors à jour la position de son jeton pertes et profits. Il est important de veiller à ce que cela arrive dans l'ordre du tour général actuel car les jetons sont empilés les uns sur les autres sur la même case. Si le bilan d'un joueur s'élève à zéro, son jeton reste sur la même case mais est toutefois placé sur la pile (si nécessaire).

Aucun joueur ne peut avoir sur cette piste un profit supérieur à cinq thunes ni une perte inférieure à 13 thunes.



Après que chaque joueur a calculé ses pertes et profits et déplacé son jeton en conséquence, il enlève tous les passagers et les marchandises de ses trains et les dépose devant lui car ils peuvent encore apporter des points de victoire à la fin de la partie. Ensuite, chaque joueur reprend également ses locomotives dans son stock.

PHASE 8 : ORDRE DU TOUR GENERAL

L'ordre du tour général doit maintenant être ajusté en fonction des positions des joueurs sur la piste des pertes et profits. Le joueur qui a le plus de points (le moins de points négatifs) sur la piste des pertes et profits sera premier joueur, le suivant deuxième etc. En cas d'égalité sur la piste influence, le joueur dont le jeton est au-dessus de la pile a toujours la priorité. Les disques des joueurs sur l'ordre du tour général doivent être déplacés en conséquence.

PHASE 9 : RACHAT DE LIGNES

Lors de la fondation de leurs lignes de chemin de fer, les joueurs ont légèrement exagéré les profits estimés, convaincant facilement des investisseurs un peu trop crédules. La réalité est très différente, il est très difficile d'avoir des profits supérieurs aux pertes pour une petite ligne de chemin de fer et la meilleure option est de revendre ses voies non profitables à une des deux compagnies qui exploitent leurs réseaux dans cette région.

Conformément à l'ordre du tour général, chaque joueur peut vendre un ensemble de ses propres voies à la compagnie verte ou à la compagnie rouge.



Cela coûte naturellement des points influence de la couleur de la compagnie qui rachète vos voies.

Celui dont c'est le tour indique quelles voies il vend et à quelle compagnie il les vend. Pour chaque point influence de la compagnie à laquelle il vend, il peut remplacer jusqu'à deux de ses propres voies par des voies de la compagnie. Les restrictions suivantes doivent toutefois s'appliquer :

L'ensemble de voies à prendre en compte doit former une ligne continue.

La première voie doit en conséquence être connectée à une ville rouge ou verte (qui peut avoir été auparavant une ville "neutre" à laquelle le réseau ferroviaire de la compagnie rouge ou verte a été connecté depuis le début de la partie.).

La dernière voie à prendre en compte doit être dans un secteur avec une ville, c'est-à-dire que l'ensemble de voies commence et termine toujours dans une ville.



Personne n'est jamais obligé de vendre ses voies au réseau ferroviaire d'une des deux compagnies. Cette décision est toujours volontaire.

PHASE 10 : FIN DU TOUR

Le marqueur de tour est avancé d'une case. Le nombre de tours total dépend du nombre de joueurs et se trouve sous l'indicateur de tour. En fonction du nombre de joueurs et du plateau enchères, la partie prend fin après quatre ou cinq tours.

FIN DE LA PARTIE

Si la partie est terminée, chaque joueur calcule ses points de victoire finaux.

En plus des points de victoire obtenus pendant la partie pour le transport des passagers et des marchandises, chaque joueur gagne deux points de victoire pour chaque ensemble complet composé d'un passager rouge, un passager vert, un cube bière ou un cube pierre et un cube fromage ou un cube colis postal.

Chaque joueur modifie également le nombre de ses points de victoire en fonction de sa position sur la piste des pertes et profits (c'est-à-dire qu'il ajoute les points correspondants s'il est dans la zone profit et qu'il enlève les points correspondants s'il est dans la zone perte.).

Enfin, chaque joueur déduit de son résultat un point de victoire pour chacune de ses voies sur le plateau de jeu. Le résultat représente ses points de victoire finaux.

Le joueur avec le plus de points de victoire gagne la partie, en cas d'égalité celui parmi les ex-æquo qui est le mieux placé sur la piste des pertes et profits.

Exemple :

Le joueur orange peut vendre à la compagnie rouge son ensemble se composant de six voies pour trois points influence rouges. Il ne pourrait vendre à la compagnie verte que deux voies (ville la plus proche). Comme il ne possède que deux points influence verts, il ne peut pas lui vendre l'ensemble des voies. Le cube colis postal n'a pas été vendu pendant ce tour (embranchement) et pourrait à l'avenir aussi ne pas être vendu non plus car ce tronçon de ligne ne conduit plus à une ville.

Points de victoire :

Transport de marchandises et/ou passagers +

Ensembles (2 points par passager et cube marchandise de chaque couleur) +

Position sur la piste des pertes et profits –

1 point pour chacune de ses propres voies sur le plateau de jeu.



CONSEILS POUR LES MECENES EXPERIMENTES DU CHEMIN DE FER

Les deux plateaux de jeu proposent des conditions initiales assez différentes. Sur le plateau de jeu Wensleydale, on va d'un bord vers le centre puis vers l'autre bord, alors que sur le plateau de jeu Nürnberg, on part du centre, on essaye de créer une connexion entre Nürnberg et Fürth et on va aussi vers les bords.

En construisant son réseau, on doit aussi essayer d'anticiper les plans possibles des partenaires concernant les croisements et on doit surtout penser déjà à la vente du réseau (quelles villes je relie ?).

En fonction de la situation de départ, la connexion cruciale Nürnberg-Fürth peut vous rapporter des points de victoire (si vous planifiez bien vos coûts) ou de l'argent du pot.

Pour la collecte des ensembles, la distribution des passagers et des marchandises doit toujours être prise en compte.

Pendant les enchères, on doit toujours avoir l'œil sur ce qui pourrait intéresser les autres joueurs. Surenchérir pour rendre des cases influence plus chères pour les autres joueurs peut vous rapporter des cases influence plus facilement.

Les passagers qui voyagent en première classe peuvent vous apporter beaucoup de points de victoire mais font toutefois grimper vos frais ferroviaires.

N'oubliez pas que vous ne pouvez pas monter à plus de 5 thunes dans le positif mais que vous pouvez descendre jusqu'à 13 thunes dans le négatif.

Avec le rachat de lignes, comparez bien si la vente avantage suffisamment vos propres dépenses par rapport au fait que les autres joueurs étendent maintenant leurs réseaux à partir des nouvelles villes.

REGLES FACILEMENT OUBLIEES

- L'ordre du tour général est important pour les phases de rachat de ligne et de ventes aux enchères.
- L'enchère pour la rangée supérieure des cases influence doit être d'au moins trois cubes investissement, pour la rangée inférieure d'au moins deux.
- Les cubes investissement utilisés dans la vente aux enchères retournent dans le stock.
- Les cubes investissement utilisés pour la construction des voies retournent dans le stock.
- La construction de voies pendant un tour a lieu exclusivement d'un point de départ vers un point d'arrivée sans embranchement.
- Si on veut construire plus de voies que le nombre de cubes investissement qu'on possède, on peut remplacer les cubes investissement manquants par des points influence de son choix au taux de 1:1.
- Pour la construction des voies, il faut parfois payer des points influence blancs, verts et rouges, si des propriétaires terriens doivent être convaincus ou si vos voies doivent entrer dans ou traverser des villes des compagnies verte ou rouge.
- Les propriétaires terriens sont retirés du plateau de jeu après qu'ils ont été convaincus.
- Pour acheter des trains, il faut payer des points influence ferroviaires. Les points influence ferroviaires manquants peuvent provenir en échangeant des cubes investissement et/ou des points influence au taux de 1:3.
- La pierre et la bière ne peuvent être transportées qu'à partir de villes adjacentes qui sont connectées à votre propre réseau et n'appartenant pas à une des deux compagnies.
- La pierre et la bière rapportent deux thunes, les autres marchandises et les passagers seulement une.
- Avec le rachat de lignes, deux voies peuvent être vendues contre un point influence de la compagnie qui rachète. La vente doit toujours commencer dans une ville d'une compagnie et prendre fin dans une ville.

Auteur : Martin Wallace

Graphisme et règles : Dennis Lohausen.

Réalisation, plateau Nürnberg et plateau 2-3 joueurs: Klaus Ottmaier.

Testé par Simon Bracegirdle, Andy Ogden, Don Oddy, Stewart Pilling, Teik Chooi Oh, Richard Dewsbery, Chris Boote et beaucoup de joueurs agréables de Leiria Con, Baycon et Stabcon.

Remerciements à Julia Wallace, James Hamilton, Chris Dearlove, Ravindra Prasad et à l'industrie laitière de Wensleydale.

L'équipe d'Argentum Verlag voudrait remercier cordialement tous les testeurs, en particulier Thomas Reh, Markus Rosner, Sabine Detsch, Daniela Reh et Katrin Berens-Ottmaier.

Merci beaucoup également à Ferdinand Köther, qui a traduit la règle originale anglaise en allemand puis traduit la règle allemande mise à jour de nouveau en anglais.

Traduction en français : Didier Duchon

© 2010 Argentum Verlag
Brabanter Str. 55 • 50672 Köln

www.argentum-verlag.de

