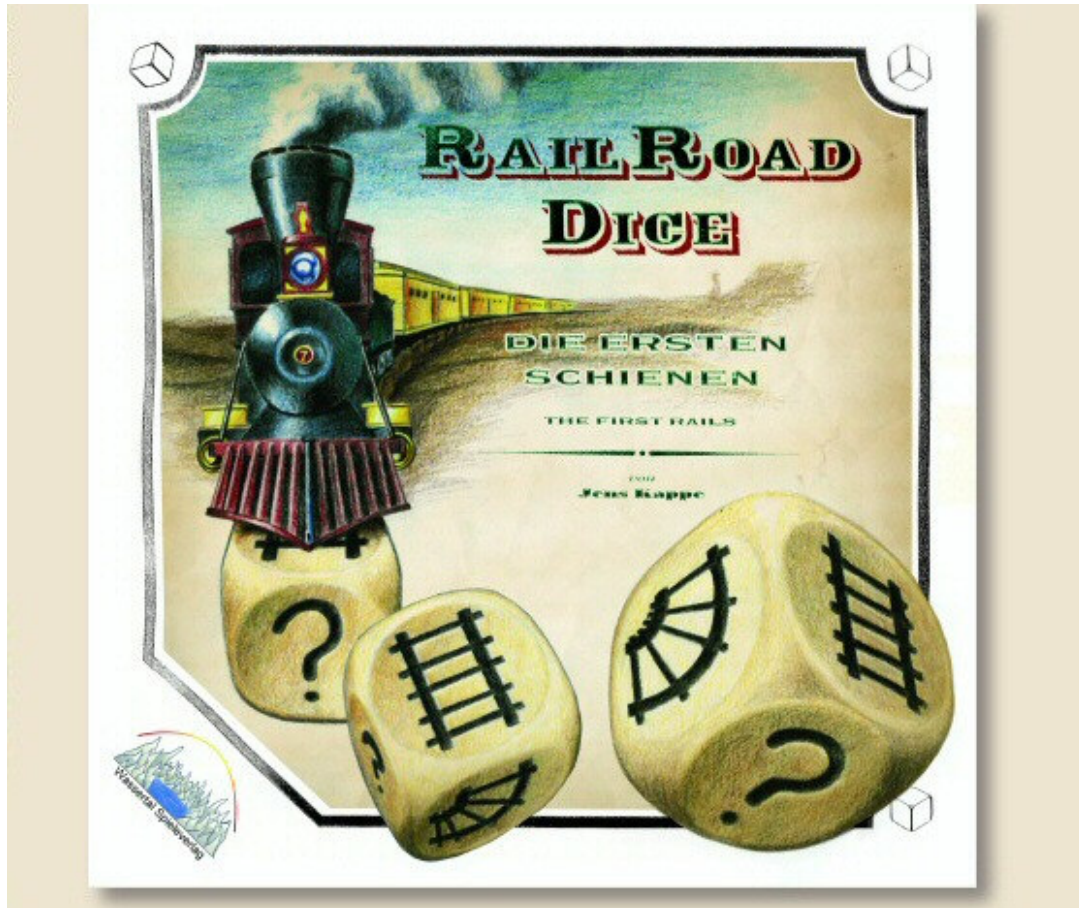


# RailRoad Dice – Les premiers rails



## Introduction

Les joueurs sont des investisseurs qui tentent de diriger un maximum des cinq compagnies de chemin de fer disponibles. En achetant de actions de ces compagnies et en devenant majoritaire ils prendront la tête du conseil d'administration et disposeront du privilège de construire des gares et obtiendront le bénéfice du transport des voyageurs qui y transiteront.

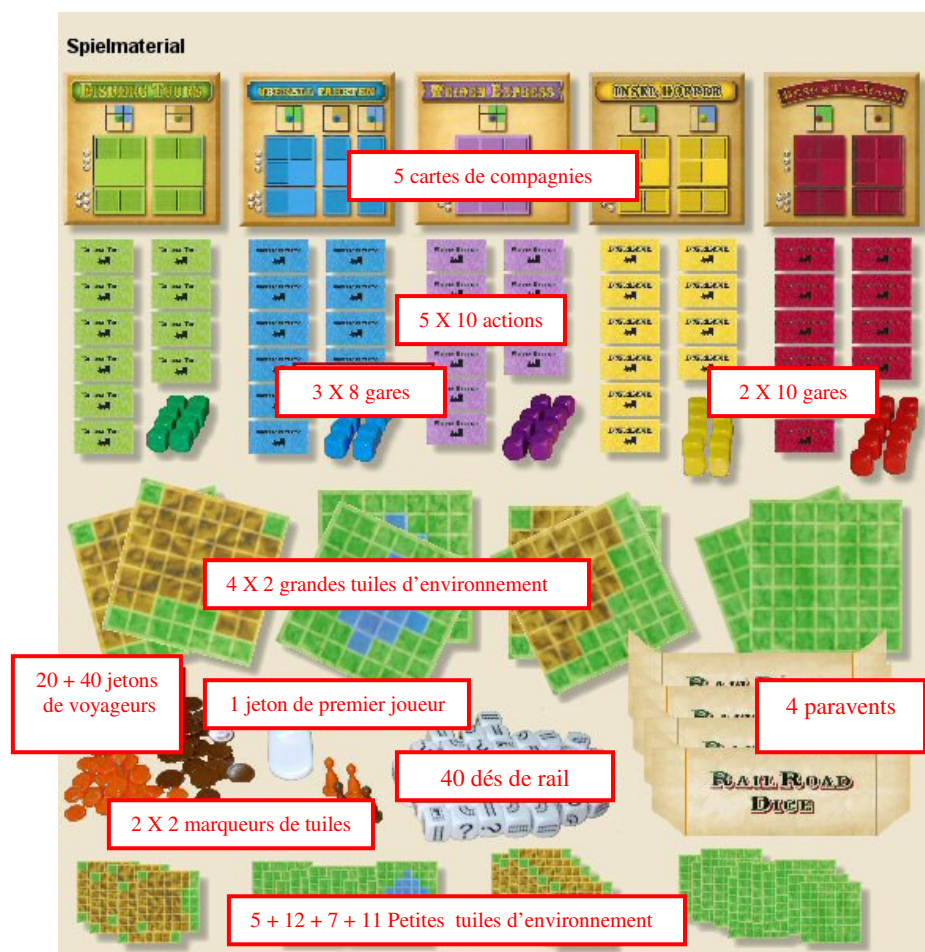
Qu'ils soient directeurs de compagnie ou non, tous les investisseurs peuvent construire des voies de chemin de fer et ainsi explorer des régions encore vierges. Le but du jeu est de construire le plus de gares voisines possible afin de transporter plus de voyageurs que ses adversaires.

Le vainqueur sera celui qui, en tant que directeur, aura fait transporter par ses compagnies le plus de voyageurs. On le nommera alors directeur d'une des plus grandes compagnie de chemin de faire du pays.

*Au début du jeu, les joueurs construiront une voie ferrée sur une des grandes tuiles. Lorsqu'elle atteindra un des bords de cette tuile, elle se poursuivra sur la seconde. Plus tard, lorsqu'elle atteindra un autre bord de la première tuile, elle sera échangé contre une autre grande tuile. Pour le reste de la partie, les joueurs construiront leurs voies sur 2 tuiles indépendantes.*

## Le matériel :

- 5 cartes de compagnies ferroviaires
- 50 actions de compagnies ferroviaires, 10 par compagnie
- 44 dés gares 8 pour les compagnies Eisberg Tours, Uberall Fahrten et Weiden Express, 10 pour les compagnies Insel Hopper et Bergund Talbahn
- 8 grandes tuiles, 2 pour chaque type de terrain
- 60 jetons passagers
- 1 marqueur pour le premier joueur
- 2 Oranges et 2 pions marrons pour la correspondance entre grandes tuiles et petites tuiles
- 40 dés « Railroad dice »
- 4 paravents
- 35 petites tuiles (12 de montagne en 2 sortes, 12 comportant un lac et 11 tuiles de campagne)



## The railroad dice : les dés rails

Note du traducteur : Le terme de « dé » ou « dé de rails » se rapporte aux dés blancs. Les dés de couleur représentent des gares.

Les dés de « rails » qui ont donné leur nom au jeu, en sont l'élément de base et sont présentés en détail avant tout autre éléments du jeu, règle ou matériel.

Les dés qui se trouvent derrière le paravent :



- Permettent de payer la construction des gares
- Permettent les paiements auxiliaires, c'est-à-dire le surcoût entraîné pour la construction de rails et de gares dans les montagnes pour la construction de ponts (rails posés sur des cases d'eau).
- Peuvent être lancés une fois par tour et doivent alors être disposé devant le paravent

*La face qui figure sur les dés derrière le paravent n'a pas d'importance. On peut garder derrière son paravent autant de dés qu'on le désire.*

Les dés qui se trouvent devant le paravent représentent :

- Des rails droits



- Des rails courbes



- Des actions



- Des jokers (les « ? »)



Et ne peuvent pas être :

- Relancés
- Changés de face
- Déplacé derrière le paravent

*Les dés montrant un « ? » sont une exception, puisqu'ils peuvent être changés à tout moment du jeu !*

*A la fin de son tour, un joueur ne peut pas disposer de plus de 5 dés devant son paravent.*

Ce qu'on peut faire avec ses dés :

Rails droits :

- on peut les poser sur les cases des grandes tuiles de régions (régions actives). Ils représentent alors des portions de voies en ligne droite

Rails courbes :

- on peut les poser sur les cases des grandes tuiles de régions (régions actives). Ils représentent alors des portions de voies courbes

Locomotive :

- on peut les échanger contre des action (à 1 contre 1)

« ? » : un dé joker peut être utilisé pour :

- poser un rail (droit ou courbe) sur l'une des deux régions actives,
- acheter une action d'une compagnie,
- payer les frais complémentaires de construction de rails en montagne,
- payer les frais complémentaires de construction de rails sur les cases d'eau (les ponts),
- être relancé une fois par tour avec autant de dés pris derrière le paravent.

*On ne peut lancer les dés qu'une fois par tour. On ne lance que les dés « ? ». On peut alors doubler le nombre de dés que l'on doit lancer.*

## Préparation du jeu

Une grosse tuile de « campagne » c'est-à-dire entièrement verte est posée au centre de la table. On pose en son centre un rail droit.

Une petite tuile de campagne est posée un peu plus loin. On prendra soin de laisser assez d'espace autour de cette tuile pour en ajouter d'autres. Elles formeront petit à petit une carte général des régions explorées et équipées de gares.

Ces deux tuiles sont repérées grâce à 2 pions de la même couleur. Cela rend possible la correspondance entre la grande tuile et la petite.

Les deux autres marqueurs restent disponibles et seront utilisés dès que les rails quitteront la tuile active pour découvrir une région encore inexplorée.

Chaque joueur reçoit 1 paravent et 4 dés « ? »

Les dés restants forment la réserve de dés.

Les tuiles actives, les petites tuiles et les compteurs de passagers sont placés à portée de main.

Chaque compagnie est mise en place : Sur chaque tuile de compagnie sont posés les gares correspondantes. Les 10 actions sont placées à proximité.

Le joueur le plus expérimenté commence.

## Gameplay

La partie se déroule en plusieurs tours, un tour de jeu correspondant à une année. Chaque joueur joue une seule fois par tour. On tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

5 actions peuvent être effectuées pendant un tour, dans l'ordre choisis par le joueur actif :

1. toucher ses revenus
2. lancer les dés « ? »
3. acheter des actions
4. poser des rails

## 5. construire des gares

A la fin de son tour, un joueur ne peut pas voir plus de 5 dés. Les dés excédentaires retournent dans la réserve :

## 6. se défausser des dés excédentaires

### 1. Action : Toucher les revenus

Cette action n'a pas lieu au premier tour. Elle n'est effectuée qu'une fois par chaque joueur pendant les autres tours. Les joueurs perçoivent leurs revenus sous forme de dés. 2 possibilités :

Dans le cas d'un joueur ne dirigeant aucune compagnie, ou dirigeant une ou plusieurs compagnies mais dont le total des gares construites (toutes compagnies confondues) est strictement inférieur à 5, ce joueur recevra 4 dés de revenu de la réserve de dés et les mettra derrière son paravent.

Dans le cas d'un joueur dirigeant une ou plusieurs compagnies dont le total des gares construites (toutes compagnies confondues) est strictement supérieur à 4, ce joueur recevra autant de dés de revenu que de gares construites et les mettra derrière son paravent.

*Le décompte se fait simplement en comptant le nombre d'espaces vides de toutes les compagnies présentent devant chaque joueur.*

Dans le cas d'un joueur ayant perdu la direction d'une compagnie qu'il présidait au tour précédent et ne contrôlant pas d'autre compagnie, ce joueur reçoit, (à la place de son revenu habituel de 4 dés derrière son paravent) 4 dés « ? » qu'il posera devant son paravent.

*Il n'est pas possible pour un même joueur de recevoir ce revenu de 4 « ? » pendant plusieurs tours puisque ce cas n'intervient que lorsque le joueur perd la présidence d'une compagnie.*

### 2. Action : Lancer les dés ?

Cette action ne peut être effectuée qu'une seule fois dans le tour de chaque joueur. Le joueur peut choisir de :

- lancer autant qu'il le désire de dés se trouvant derrière son paravent. Il peut décider de n'en lancer aucun
- lancer autant qu'il le désire de dés « ? » se trouvant devant son paravent. Il peut décider de n'en lancer aucun. Pour chaque dés « ? » lancer de cette façon, le joueur pourra lancer un dé supplémentaire, prit dans la réserve.

Il lance alors l'ensemble de ces dés. Une fois lancés et à part pour les dés ? la nature de ces dés ne change plus.

### 3. Action : Acheter des actions

Cette action peut être répétée plusieurs fois pendant le tour d'un joueur. Au début du jeu les actions forment la banque. A leur tour les joueurs peuvent acheter des actions de n'importe quelle compagnie.

*Les actions ne peuvent être qu'achetées. On ne pourra pas les revendre par la suite.*

Dans la première partie du jeu il n'est possible d'acheter des actions qu'à la banque. Il sera toutefois possible au court de la partie (le moment dépend du nombre de joueur) d'acheter des actions à d'autres joueurs.

Si un joueur achète une action à la banque il doit prendre un dé « action » ou « ? » qui se trouve devant son paravent et le remettre dans la réserve de dés. Il prend ensuite une action de la compagnie de son choix et la place devant lui.

Si un joueur désire acheter une action à un autre joueur, il doit prendre un dé « action » ou « ? » qui se trouve devant son paravent et le lui donne. Le joueur « vendeur » prend le dé et le met derrière son paravent. Le joueur « acheteur » choisit une action et la reçoit du vendeur.

*On ne peut acheter d'action qu'avec des dés qui se trouvent devant son paravent. On ne peut pas refuser de vendre une action au joueur qui le demande.*

La possibilité d'acquérir des actions d'un joueur dépend du nombre de joueurs :

- A 2 joueurs, cela devient possible dès que toutes les actions de 2 compagnies ont été vendues
- A 3 joueurs, cela devient possible dès que toutes les actions de 3 compagnies ont été vendues
- A 4 joueurs, cela devient possible dès que toutes les actions de 4 compagnies ont été vendues

*La possibilité d'acquérir des actions d'un autre joueur commence dès l'acquisition de la dernière action nécessaire. Le joueur qui remplit les conditions peut, dans le même tour, acheter des actions aux autres joueurs.*

L'achat d'actions à un autre joueur n'est possible que si celui-ci est le directeur actuel de la compagnie.

*Les joueurs possédant la majorité des actions d'une compagnie sont proclamés directeur à la fin d'une année complète. Cela signifie que si un joueur acquiert la majorité des actions d'une compagnie sans en être directeur, on ne pourra pas les lui racheter pendant ce tour. Il faudra attendre le tour suivant.*

*Le directeur d'une compagnie ne peut donc pas acheter d'actions de sa propre compagnie à d'autres joueurs.*

#### **4. Action : Poser des rails**

On peut poser autant de rails que l'on veut pendant un tour.

*L'ensemble des joueurs construisent la même ligne de chemin de fer ( ? page 10)*

Lorsqu'un joueur décide de construire il prend un dé de rail (droit ou courbe) ou un « ? » se trouvant devant son paravent et le pose sur une des tuiles actives (grandes tuiles de terrain). Le dé « ? » est tourné de façon à devenir un dé de rail droit ou courbe. Le dé choisit est placé sur un emplacement libre de la tuile de manière à poursuivre la ligne de chemin de fer.

*On ne peut construire la voie de chemin de fer qu'avec des dés se trouvant devant son paravent*

**Les conditions de pose sont les suivantes :**

- On ne peut poser de dé de rail menant vers l'extérieur de la tuile active (c'est-à-dire perpendiculairement au bord de la tuile active) si on ne peut poser un dé de rails sur

la tuile de terrain nouvellement exploré. On doit faire la continuité entre les deux tuiles.

- On ne peut poser de dé de rail menant à une case d'eau si on ne peut poser assez de dés dans le même tour pour relier l'autre côté de l'étendue d'eau. Si on décide de construire un pont, il doit être construit entièrement dans le même tour.
- On ne peut poser que 2 dés de rail contre une gare : par une gare il ne peut passer qu'une seule ligne de chemin de fer.
- On ne peut poser de dés de rail de façon à se qu'ils touchent d'autres dés autrement qu'en poursuivant la ligne de chemin de fer. On ne peut pas poser de dés de rail de façon à ce qu'ils coupent la ligne existante.

Connexion d'une nouvelle tuile de terrain :

Au moment où un joueur place un dé de rail menant à l'extérieur d'une tuile de terrain (c'est-à-dire perpendiculairement au bord de la tuile active) il prend une autre tuile de terrain de son choix.

Pour connecter une nouvelle tuile de terrain, au moins 5 dés de rails doivent avoir été posés sur la tuile active.

*Les gares, ainsi que le dé de rail touchant le bord de la tuiles entrent dans le décompte des 5 dés nécessaires à la découverte d'une nouvelle tuile de terrain.*

Illustration page 11 :

Lors du premier tour de jeu il n'est pas possible de construire directement vers le bord de la tuile, puisqu'il n'y a que 4 dés déjà posés.

On ne peut choisir une nouvelle tuile de terrain que si une petite tuile identique est encore disponible.

*Dès que toutes les petites tuiles d'une même sorte ont été jouées, les grandes tuiles correspondantes ne sont plus disponibles.*

Les tuiles choisies par les joueurs doivent correspondre logiquement les unes avec les autres

Illustrations page 12 :

La ligne de chemin de fer menant contre le bord de la tuile se trouve sur une montagne à deux extrémités. Un dé de rail est placé sur un des bords, dans un environnement de montagne. Cela signifie que la tuile choisie pour poursuivre la voie ferrée doit être une tuile comprenant un environnement de montagne (sur 2 ou 3 côtés) mais ne pas être une tuile de campagne ou comprenant une étendue d'eau.

*Les petites tuiles d'environnement forment une carte générale dont la cohésion et la logique doit être respectée.*

La tuile de terrain choisie doit correspondre à la carte générale créée par l'ensemble des petites tuiles déjà posées. Tous les environnements de ces tuiles doivent correspondre les uns aux autres.

Cela signifie que les quatre côtés de la nouvelle tuile doivent être pris en compte afin que chaque côté possède un environnement commun aux autres tuiles déjà posées.

*Si il n'est plus possible de poser une tuile de terrain car plus aucune petite tuile correspondant à l'environnement de la carte générale n'est disponible, la ligne s'achève. Il est toujours possible de poser des rails mais pas d'ajouter une nouvelle tuile.*

Il est interdit de conduire une voie ferrée dans la direction d'une tuile précédemment jouée, c'est-à-dire sur la carte générale, vers une petite tuile déjà en place.

Après avoir choisit la nouvelle grande tuile le joueur la place de façon adjacente à la tuile active. Il y place alors un dé de rail dans la continuité de la voie ferrée de la tuile active (voir illustration). C'est à ce moment là que la nouvelle tuile est considérée comme « rattachée »

On place alors la petite tuile de terrain correspondante pour qu'elle s'intègre à la carte générale.

*Il est important que le placement des petites tuiles corresponde exactement aux directions prises par les rails sur les grandes tuiles et à l'orientation de ces dernières. On doit ainsi pouvoir à tout moment faire correspondre les tuiles actives sur la carte générale.*

Lorsque la nouvelle tuile active est disposée les actions suivantes ont lieu :

- Tous les dés de rails se trouvant sur la tuile complétée retournent dans la réserve de dés.  
*Une tuile active est complète lorsque la ligne de rails abouti à 2 de ses côtés*
- Tous les dés de gare construits sur une tuile active complétée sont déplacés sur la petite tuile d'environnement correspondante. On pourra ainsi contrôler sur quelles tuiles les gares ont été construites.

*La carte générale rappelle l'emplacement des gares. Les gares construites dans des régions contiguës permettent de faire transiter plus de voyageurs. Le but est donc de parvenir à construire des suites de gares voisines les unes des autres.*

- Le joueur ayant découvert une nouvelle région en y posant le premier dé de rail reçoit en récompense 2 dés « ? » qu'il prend dans la réserve de dés et qu'il place devant son paravent.

**Exception :** La tuile active n'est pas complète, la ligne créée n'atteignant qu'un seul bord de la tuile. Dans ce cas les dés de rail et les dés de gare restent sur la tuile active. Il y a alors en jeu 2 tuiles actives.

### **Construire en montagne**

Lorsqu'un joueur souhaite poser un dé de rail sur une case de montagne il doit payer un coût de construction supplémentaire de 1 dé, soit prit derrière son paravent, il prend alors n'importe quel dé et le pose dans la réserve, soit prit devant son paravent dans ce cas le joueur doit retourner dans la réserve 1 dé « ? »

Le paiement de ce coût de construction supplémentaire est valable pour toute autre construction de rail *durant le même tour et sur la même montagne.* (Une voie ferrée peut se poursuivre sur une chaîne de montagne à cheval sur deux tuiles et passer d'une tuile à l'autre « gratuitement »). Elle peut également quitter la montagne et y revenir dans le même tour sans coût supplémentaire

### **Construire sur un lac**

Lorsqu'un joueur souhaite poser un dé de rail sur une case d'eau il doit payer un coût de construction supplémentaire de 2 dés, soit prit derrière son paravent, il prend alors n'importe



quel dé et le pose dans la réserve, soit prit devant son paravent dans ce cas le joueur doit retourner dans la réserve 2 dé « ? »

*Le joueur choisit librement s'il prend ses 2 dés devant son paravent, derrière celui-ci, ou en en prenant un de chaque côté.*

Le paiement du surcoût de construction est valable pour un « pont » entier, quel que soit le nombre de dé de rail le composant

On ne peut poser de dés de rail sur une case d'eau que si l'on pose ensuite assez de dés pour rejoindre l'autre côté du lac, en construisant ainsi un pont, et en posant le dernier dé de rail sur une case de terre ferme (campagne ou montagne)

## **5. Action : Construire des gares**

On peut construire autant de gares que l'on veut pendant un tour.

Chaque gare est de la couleur de la compagnie à laquelle elle appartient

Pour construire une gare :

- Le joueur doit être le directeur de la compagnie associée à la gare
- La compagnie doit disposer d'une gare constructible sur la case de terrain correspondante
- Le joueur doit payer la construction de la gare en remettant dans la réserve le nombre approprié de dés prit derrière son paravent, en complétant au cas où avec des dés « ? » prit devant son paravent.

Les gares :

- Doivent être connectés directement à la voie de chemin de fer
- Ne peuvent pas être construites sur le bord d'une tuile
- Ne peuvent pas être construites sur une gare contiguë à une autre gare (mais deux gares peuvent se toucher diagonalement)
- Doivent être construites sur des cases de terrain valides, c'est-à-dire qui figurent sur la carte de la compagnie (*voir plus loin*)

Le coût de construction d'une gare est de 3 ou 5 dés et figure sur la carte de la compagnie, à droite des gares.

La construction d'une gare sur une case de montagne requiert un coût supplémentaire de 1 dé (*voir plus haut la section traitant de la construction des voies* :) Un joueur ayant déjà payé le surcoût de construction de voies en montagne en est dispensé pour les gares qu'il construira dans le même tour.

*Un joueur dirigeant plusieurs compagnies décide dans quel ordre vont avoir lieu la construction des gares de chaque compagnie.*

Sur chaque tuiles actives chaque compagnie peut seulement construire une seule gare. Néanmoins, plusieurs compagnies peuvent construire une gare sur une même tuile active, même si elles ne sont pas dirigées par le même joueur.

Après qu'une gare ait été construite, le directeur de la compagnie reçoit en récompense 2 dés « ? » qu'il prend dans la réserve et pose devant son paravent.

Construire une gare en montagne :

La gare doit être construite sur une case brune de montagne, et doit être entourée d'au moins trois autres cases de montagnes. Le fait qu'il y ait des dés de rail sur ces cases n'entre pas en compte. Le type de terrain des 5 autres cases adjacentes n'a pas d'importance.

Construire une gare au bord d'un lac :

La gare doit être construite sur une case verte de campagne, et doit être entourée d'au moins trois cases d'eau. Le fait qu'un pont passe sur ces cases n'entre pas en compte. Le type de terrain des 5 autres cases adjacentes n'a pas d'importance.

Construire une gare en campagne :

La gare doit être construite sur une case verte de campagne, et doit être entourée d'au moins trois cases de campagne. Le fait qu'il y ait des dés de rail sur ces cases n'entre pas en compte. Le type de terrain des 5 autres cases adjacentes n'a pas d'importance.

Répartition des gares par compagnie, par coût et par type de terrain :

	Eisberg Tours	Uberall Fahrten	Weiden Express	Insel Hooper	Berg&Tal Bahn
Montagne	2	1	-	-	3
	2	1	-	-	2
Lac	2	1	-	3	-
	2	1	-	2	-
Campagne	-	3	5	3	3
	-	1	3	2	2

## 6. Action : Se défausser des dés excédentaires

A la fin du tour le joueur actif doit vérifier qu'il n'a pas plus de 5 dés devant son paravent. Lorsqu'un joueur a plus de 5 dés à la fin de son tour, il remettra les dés excédentaires dans la réserve de dés. Il peut choisir le type de dés dont il se défausse.

*Cette vérification et la défausse qui peut s'en suivre est la dernière action effectuée dans le tour d'un joueur. Avant cela, le joueur actif peut avoir plus de 5 dés devant son paravent. C'est même recommandé !!*

## Un tour de jeu, une année.

Après que chaque joueur ait joué son tour, avec la fin de la manche une année se termine. A la fin de l'année plusieurs choses se passent :

1. Décompte des passagers transportés
2. Changement de directeur
3. Changement du premier joueur

1. Décompte des passagers transportés

Pour chaque compagnie, on fait le décompte des passagers transportés pendant l'année écoulée. On recherche la plus longue chaîne de gares connectées. Deux gares sont connectées lorsqu'elles sont construites orthogonalement l'une par rapport à l'autre (mais pas en diagonale) sur les petites tuiles de la carte générale.

Les gares construites sur les grandes tuiles actives, mais qui n'ont pas encore été transférées sur les petites tuiles de la carte générale sont également prises en compte.

Illustration Page 20

**Illustration** : Dans cet exemple, trois gares de la « Berg&Tal-Bahn » ont été construites. Seules deux sont connectées. La compagnie a, à l'issue de cette manche, une chaîne de 1 gare et une chaîne de 2 gares qui est donc la plus grande.

Si une gare rouge avait été construite sur la tuile « A » toutes les gares auraient été connectées et la chaîne aurait été de « 4 » gares.

Les tuiles « B » et « C » sont les tuiles correspondants aux deux tuiles actives (les deux grandes tuiles actuellement construites). Les gares construites sur les tuiles actives doivent entrer dans la détermination des chaînes de gares. Donc, si dans cet exemple, une autre gare rouge avait été construites sur la tuile « C » le nombre de gares dans la chaîne de gare rouge augmenterait de 1. L'effet serait le même dans le cas de la tuile « B » si une gare avait également été construite en « A »

Dans cette exemple, « Insel Hopper » (jaune) a une chaîne longue de « 2 » gares

La chaîne de gare la plus longue de chaque compagnie a transportée, pendant le tour écoulé, 1000 passagers par gare la constituant. Chaque directeur reçoit le nombre de passagers correspondant à la plus longue chaîne de gare de chaque compagnie qu'il dirige et cache ses jetons derrière son paravent.

*Les directeurs ne reçoivent de jetons passagers que pour la plus longue chaîne de gare de chaque compagnie.*

Pendant le décompte du nombre de passagers transportés, on ne tient compte que d'une seule compagnie à la fois. Le fait qu'un directeur dirige plusieurs compagnies n'a aucune importance, puisqu'elles sont décomptées individuellement.

*Ce sont les directeurs des compagnies qui reçoivent les jetons de passagers. Les joueurs qui possèdent des actions d'une compagnie mais ne la dirige pas ne reçoivent aucun jeton.*

Les petits jetons orange correspondent au transport de 1000 passagers. Les gros jetons de plastique marron correspondent au transport de 5000 passagers. Il est possible de faire de la « monnaie » à la banque à tout moment.

## 2. Changement de directeur

Le joueur possédant la majorité des actions d'une compagnie à la fin de l'année garde ou prend la direction de celle-ci. Une majorité simple est suffisante pour prendre la direction d'une compagnie (*On peut donc devenir directeur avec seulement une action !*).

Le nouveau directeur prend la carte de la compagnie qu'il dirige avec les gares qui se trouvent dessus et la place devant lui.

Dans le cas où un joueur acquiert le même nombre d'actions qu'un directeur, le directeur actuel reste en poste. Si cette égalité intervient entre au moins deux joueurs qui ne dirigeaient pas la compagnie auparavant, la direction échoit au joueur le plus près à la gauche de l'ancien directeur.

## 3. Changement du premier joueur

Le premier joueur du tour précédent donne le marqueur au joueur à sa gauche. C'est lui qui débutera le prochain tour.

## Fin du jeu

La fin du jeu intervient lorsque :

- a) la dernière gare d'une compagnie vient d'être construite
- b) la dernière « petite » tuile a été placée ou lorsqu'on ne peut pas en placer d'autre
- c) si la ligne chemin de fer ne peut se poursuivre car on ne peut plus placer de tuiles supplémentaires.
- d) la réserve de dés est vide. Un joueur ne peut y prendre le ou les dés auxquels il a droit.

Dans les cas *a*, *b* et *c*, la manche se poursuit (avec la restriction que les joueurs ne reçoivent pas de dés de la réserve) jusqu'à ce que chaque joueur ait joué à son tour. (On fini l'année en cours). Lorsque le dernier joueur fini son tour, on détermine de façon normale le nombre de passagers transportés. Le jeu prend alors fin.

Dans le cas *d* la banqueroute de la réserve de dés met immédiatement fin à la partie. Le jeu s'arrête dès que cela arrive. On fait néanmoins un dernier décompte des passagers transportés par chaque compagnie pendant l'année actuelle.

## Le gagnant

Le joueur ayant transporté le plus grand nombre de passager remporte la partie.

Afin de déterminer qui sera le vainqueur, chaque joueur soulève son paravent et compte les jetons de passagers accumulés au cours de la partie.

En cas d'égalité, le vainqueur est celui qui possède le plus de dés « ? » devant son paravent.

Si il y a toujours une égalité, le vainqueur est celui qui possède le plus de dés *devant* et *derrière* son paravent (incluant les dés « ? »)

## Gameplay

- Toucher ses revenus (1 X par tour seulement)
  - Lancer les dés ? (1 X par tour seulement)
  - Acheter des actions
  - Poser des rails
  - Construire des gares
- A la fin de son tour revenir à 5 dés devant son paravent

### Un tour de jeu, une année.

- Décompte des passagers transportés
- Changement de directeur
- Changement du premier joueur

### Des dés en récompense

- Pour la connexion d'une nouvelle tuile
- Pour la construction d'une gare



Les dés qui se trouvent derrière le paravent :

- Permettent de payer la construction des gares
- Permettent les paiements auxiliaires, c'est-à-dire le surcoût entraîné pour la construction de rails et de gares dans les montagnes pour la construction de ponts (rails posés sur des cases d'eau).
- Peuvent être lancés une fois par tour et doivent alors être disposé devant le paravent

Les dés qui se trouvent devant le paravent représentent :

- Des rails droits
- Des rails courbes
- Des actions
- Des jokers

Et ne peuvent pas être :

- Relancés
- Changés de face
- Déplacé derrière le paravent

RAILROAD DICE : Les premiers rails

Auteur : Jens Kappe

Graphisme : Oliver Fermer

Des critiques, des questions ou des suggestions à propos du jeu ? Vous pouvez nous écrire ou visiter notre forum de discussion sur Internet :

Wassertal Spielverlag

Baererstrasse 3

21073 Hamburg

Fax : 040/98769490

[info@wassertal.de](mailto:info@wassertal.de)

[www.wassertal.de](http://www.wassertal.de)

© 2003 Jens Kappe

© 2003 Wassertal Spielverlag

Règles françaises version 1.0

(Traduction française : Olivier Perin)