

La route doit utiliser au moins partiellement le tronçon du joueur. On passe gratuitement sur ses propres voies mais on paye aux autres 1 Cr par hexagone avant le début de la course. (même les hexagones parcourus à moitié coûtent 1 Cr). Le droit de participer à une course sur une voie adverse ne peut être refusé par aucune compagnie, tant que les taxes sont complètement versées. On ne peut pas dépenser plus de 10 crédits lors d'une course pour l'utilisation du réseau d'une seule autre compagnie. Il est cependant permis d'utiliser le réseau ferroviaire de la compagnie A pour 9 Cr et celui de la compagnie B pour 8.

Il est également permis de comptabiliser les taxes dues à une course contre les taxes d'une autre. Exemple: la compagnie A voudrait utiliser le réseau de B pour 15 Cr alors que B veut utiliser le réseau de A pour 12 hex. Ceci est au-delà de la limite de 10 Cr, mais néanmoins possible, car la différence entre les deux paiements équivaut à 3 Cr (de A à B).

### 3 - COURSES COMMUNES

Deux compagnies s'associent lors d'une course et envoient un train commun faire la course. Ils se partagent les dépenses et les recettes indifféremment du joueur et de la voie utilisée. Leur train peut utiliser gratuitement les voies des deux joueurs. S'il y a un paiement supérieur pour l'un des deux joueurs, il bénéficie au partenaire le moins fortuné (Dans le cas d'un gain de 15 Cr, 8 Cr reviennent au plus pauvre et 7 Cr au plus riche)

### 4 - DEROULEMENT D'UNE COURSE

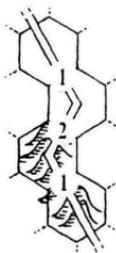
Après l'encaissement des taxes dues à l'utilisation des réseaux, la course peut débuter. Chacun (le plus riche commence) détermine à son tour ses points de mouvement en lançant un dé et

déplace son pion le long de sa route conformément à ce qu'il a annoncé.

La course d'un hexagone à un autre coûte 1 point, sans tenir compte du type de terrain, plaine, montagne ou fleuve. Seul le passage d'une plaine à une montagne coûte deux points (dont 1 point pour la montée). Regardez donc le schéma 5.

Si les points de mouvement ne suffisent pas pour effectuer l'ascension d'une montagne (le joueur n'a plus que 1 point au lieu des 2 nécessaires), le train reste à la frontière de l'hexagone. Au prochain tour, il pourra dépenser 1 point pour franchir la montagne, puis continuer sa course selon le nombre de points qui lui restera.

Important! plusieurs trains peuvent se trouver sur le même hexagone et il est également possible de se doubler.



Le mouvement d'un hexagone à l'autre coûte 1 point, indépendamment du terrain. Seule l'ascension d'une montagne coûte 1 point supplémentaire, donc 2 points en tout.

### 5 - LE VAINQUEUR D'UNE COURSE

Dès que le premier train atteint son objectif, les autres continuent leur mouvement. Si plusieurs trains atteignent l'objectif dans le même tour, le vainqueur est celui qui a conservé le plus de points de mouvement.

Le vainqueur gagne 20 crédits et le second en gagne 10. Ceux qui arrivent ensuite ne touchent rien du tout. Les primes gagnées sont inscrites sur les comptes.

Si deux trains ou plus ont conservé le même nombre de points de mouvement, ils se partagent les primes. Par exemple, deux vainqueurs ex-aequo reçoivent 15 Cr chacun et trois seconds ex-aequo reçoivent 4 Cr, 3 Cr et 3 Cr (le plus pauvre reçoit les 4 Cr).

## 6 - BANDE CHIFFREE

À la fin de chaque course, on coche cette dernière sur la bande chiffrée de 1 à 21 sur la carte, pour pouvoir d'un coup d'oeil contrôler (régulièrement) la situation des courses et des courses spéciales.

## 7 - CONSTRUCTIONS SUPPLEMENTAIRES

Toutes les deux courses, les joueurs peuvent construire de nouvelles voies pour atteindre d'autres villes, raccourcir une route, ou bien tout simplement pour énerver un autre joueur! Chacun à leur tour (le plus pauvre d'abord), les joueurs peuvent dépenser jusqu'à 10 crédits pour construire de nouvelles voies. Les coûts sont les mêmes que pendant la phase de construction, mais cette fois-ci ils sont payés directement grâce aux comptes des compagnies ferroviaires.

On paye toujours des taxes aux autres joueurs pour les raccords et les voies parallèles (comme dans la phase de construction).

## 8 - FIN DE PARTIE

Le jeu se termine à la dernière course. Le président de la compagnie ferroviaire qui a le plus de crédits sur son compte a gagné.

Si le temps consacré à la partie a été limité dès le début, les joueurs peuvent se mettre d'accord pour se limiter à 12 ou 15 courses.

Sur les pages suivantes, vous trouverez les règles qui ne s'appliquent qu'à certaines cartes, ainsi que les données sur les gares de départ et les courses spéciales.

Sur la page 11 se trouvent deux règles supplémentaires (règle des sauts et nouveau système de primes) ainsi que les règles pour deux joueurs.



---

○

**BAYERN  
BAVIERE**

---

---

○

**GARES DE DEPART**

---

Les gares de départ de la carte Bayern sont indépendantes des numéros de München ou de Nürnberg; on peut commencer à construire à partir de l'une de ces deux gares.

**CONSEILS**

La voie parallèle entre Nürnberg et Fürth coûte 3 Cr en taxes. A partir de 5 joueurs, il est recommandé d'utiliser la règle de saut.

---

○

**COURSES SPECIALES**

---

Gares de raccordement (1-5) et domaine skiable (6):

- |   |                  |
|---|------------------|
| 1 | Württemberg      |
| 2 | Hessen           |
| 3 | Thüringen        |
| 4 | Böhmen           |
| 5 | Österreich       |
| 6 | Bayerische Alpen |

---

○

**ROSSIJA  
RUSSIE**

---

---

○

**GARES DE DEPART**

---

Tous les joueurs partent de Moskau, mais au premier tour, les joueurs ne peuvent quitter la ville que dans une direction.

**CONSEILS**

S'il y a 6 joueurs, il est recommandé d'utiliser la règle de saut.

---

○

**COURSES SPECIALES**

---

- |       |  |
|-------|--|
| 1     | Finlande ("Finljandija")<br>ou Estonie ("Estonija")        |
| 2     | Lettonie ("Latvija")<br>ou Biélorussie ("Belorussija")     |
| 3 + 4 | Ukraine ("Ukraina")  |
| 5     | Géorgie ("Grusija")<br>ou Azerbaïdjan<br>("Aserbeïdschan") |
| 6     | Kazakhstan ("Kasachstan")                                  |

---

○

## KENTUCKY & TENNESSEE

---

---

○

### GARES DE DEPART

---

S'il y a 3 joueurs, ils partent de Louisville.  
S'il y a 4 joueurs, 2 partent de Louisville et 2 de Nashville.  
S'il y a 5 ou 6 joueurs, chacun peut choisir sa ville de départ.

#### CONSEILS

Important! sur la carte Kentucky & Tennessee, on peut construire partout où on le désire.  
Le passage par pont de l'Ohio coûte selon la largeur du fleuve 2 ou 4 Cr supplémentaires.

---

○

### COURSES SPECIALES

---

1 Memphis ou Cairo par le Mississippi, mais le pont coûte 4 Cr en plus.  
2 Cairo (Illinois), Paducah (Kentucky), Evansville (Indiana), Louisville (Kentucky) ou Cincinnati (Ohio). Les villes de Paducah et Louisville sont un cas particulier: Il faut franchir l'Ohio au moyen d'un pont pour atteindre ces villes.  
3 Cincinnati (Ohio), Portsmouth (Ohio) ou Kenova (West Virginia). La ville de Kenova est un cas particulier: il faut construire un pont pour franchir l'Ohio et atteindre la ville.  
4 Une des cinq gares de raccordement en Virginia et West Virginia  
5 Une des sept gares de raccordement dans les états de North Carolina et Géorgie.  
6 Une des dix gares de raccordement du Mississippi ou de l'Alabama.

---

○

## IRELAND IRLANDE

---

---

○

### GARES DE DEPART

---

Les gares de départ sur la carte Ireland sont indépendantes des numéros de Belfast ou Dublin. On peut commencer à construire à partir d'une de ces deux villes.

---

○

### COURSES SPECIALES

---

Il n'y en a pas sur cette carte.

#### CONSEILS

Les 3 gares des ports de Larne, Dun Laoghaire et Rosslare ont le même numéro "11". Si ce numéro est tiré en tant que départ ou arrivée d'une course, chaque joueur est libre de choisir la gare.

---

○

## TROISIEME PARTIE

### LES REGLES SUPPLEMENTAIRES

---

#### 1 - LA REGLE DE SAUT

○

Cette règle supplémentaire devrait être utilisée pour les cartes de jeu très montagneuses; sur la carte de Russie par exemple, lorsque six compagnies sont représentées ou sur la carte de la Bavière pour quatre compagnies.

La règle de saut permet de construire son réseau avec des interruptions. Il est possible de faire des "sauts" de 3 hexagones maximum entre deux connexions à soi le long des voies adverses, en construisant ses propres voies (schéma 6). Pour ce faire, on relie une voie à un réseau adverse et on peut l'interrompre jusqu'à 3 hexagones puis continuer sa voie. Les deux connexions doivent bien sûr être payées. Chaque joueur ne peut réaliser plus de deux sauts dans le réseau d'un même adversaire. Dans une partie avec 4 participants, chaque joueur peut donc réaliser jusqu'à 6 sauts (2 maximum par joueur). Dans le cas où un joueur parvient à relier deux parties de voies séparées par un saut, ce joueur a la possibilité d'effectuer un nouveau saut.

#### 2 - UN NOUVEAU SYSTEME

○

Plus particulièrement lorsque des enfants jouent, il est raisonnable que tous les participants d'une course soient rétribués (pas seulement le premier et le second). Grâce à ce système de primes, tous les participants à une course se partagent 30 crédits conformément au tableau ci-dessous. Un joueur ne peut pas participer cependant, si sa route est plus de deux fois plus longue que la route la plus courte de cette course.

Ce système de primes allonge la durée du jeu d'environ 15 à 30 minutes.

Placement	1	2	3	4	5	6
Deux Joueurs	20	10	-	-	-	-
Trois	16	9	5	-	-	-
Quatre	13	8	5	4	-	-
Cinq	11	7	5	4	3	-
Six	10	6	5	4	3	2

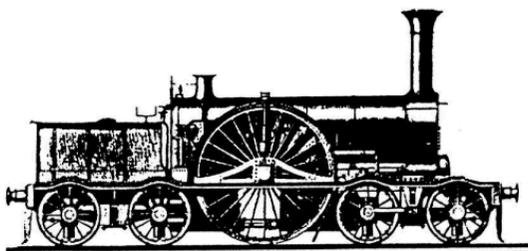
#### 3 - REGLE A 2 JOUEURS

○

Dampfross n'est pas, en fait, un jeu pour deux joueurs, mais grâce à la méthode suivante, on peut quand même le faire:

a. Il y a un troisième joueur imaginaire. Appelons-le David. Pendant la phase de construction, les joueurs construisent alternativement le réseau de David. David ne paye des taxes qu'au joueur qui ne le manie pas actuellement. Si un joueur seulement prend part à une course, l'autre peut utiliser le pion du train de David. Là aussi David ne paye des taxes qu'au joueur qui ne le manie pas. Ce système fonctionne bien, mais malheureusement c'est souvent David qui gagne...

b. Chaque joueur a deux compagnies ferroviaires, chacune ayant sa propre couleur. Les deux compagnies d'un joueur peuvent participer à une course en même temps. Ceci est particulièrement intéressant, si ces compagnies se partagent les taxes ou qu'elles font les courses ensembles. Avec cette méthode, le vainqueur est celui dont la somme des crédits pour les deux compagnies est la plus élevée.



---

DAMPFROSS Deuxième édition 1993  
Créateur: David Watts  
Lecteurs: Bernd Dietrich, Thomas M. Looch  
Graphisme (cartes de jeu): Frank Pfeifer  
Collaborateurs: Frank Gerwin, Matthias Stobbe  
Article N°. 61109; imprimé en Allemagne

Copyright 1992 par LAURIN Verlags- und  
Vertriebsgesellschaft mbH, 22761 Hamburg.  
Copyright des règles originales 1992 par David  
Watts. Tous droits réservés.

Version française :  
Copyright 1994 - Totem Création  
Traduction : Christophe Lannier  
Corrections et mise en page : Patrice Pillet

#### CONTENU DU JEU

4 cartes sur 2 plateaux de jeu: Bavière, Irlande,  
Russie et Kentucky & Tennessee. On peut dessi-  
ner à volonté sur ces plateaux à l'aide de pas-  
tels prévues à cet effet.

6 pastels de très bonne qualité.

6 pions "chemin de fer".

2 dés.

Ce livre de règle.

Conseil: ce jeu ne convient pas à des enfants de  
moins de 36 mois. Il contient des petites pièces  
qu'ils pourraient avaler. Nous vous recomman-  
dons de faire attention au nom et à l'adresse de  
l'entreprise sur l'emballage.

### Courses internationales.

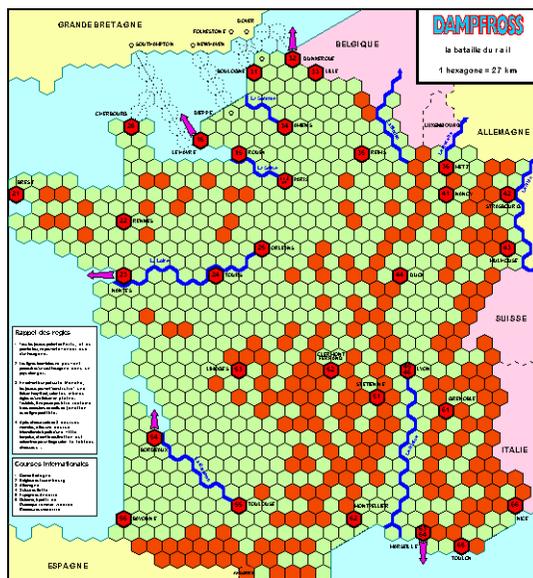
Après trois courses normales, on doit procéder au tirage d'une course internationale. On tire normalement la ville de départ, puis on procède au tirage de la destination internationale à l'aide d'un seul dé :

1	Grande Bretagne
2	Belgique ou Luxembourg
3	Allemagne
4	Suisse ou Italie
5	Espagne ou Andorre
6	Outremer. Il faut atteindre une ville au choix parmi les suivantes : Dunkerque, Le Havre, Nantes, Bordeaux ou Marseille.

### Fin du jeu

La partie est terminée dès qu'un joueur atteint le nombre de points de jeu déterminé de la façon suivante :

pour 3 joueurs	250 points de jeu
pour 4 joueurs	225 points de jeu
pour 5 joueurs ou plus	200 points de jeu



# DAMPFROSS

### Principe du jeu

Le but du jeu est de construire des lignes de chemin de fer, puis de les utiliser dans une série de courses.

Lors de la première phase, chacun construit ses lignes en essayant de créer les liaisons les plus avantageuses. Cette première phase est terminée lorsque toutes les destinations sont atteintes par au moins une voie ferrée. Pour cette première phase, chaque joueur bénéficie au départ d'un crédit qui lui permet de faire face aux dépenses de construction.

Lors de la deuxième phase, des courses sont tirées au sort, auxquelles chacun est libre de participer ou non. Les vainqueurs emportent des primes. Le premier qui a atteint la somme déterminée a gagné la partie.

### Fin du Jeu

Le jeu est terminé lorsqu'un joueur a atteint le total de :

pour 3 joueurs	250 points de jeu
pour 4 joueurs	225 points de jeu
pour 5 joueurs ou plus	200 points de jeu

### Première phase de jeu : la construction des lignes

#### Début de la première phase

Au début de la première phase de jeu, chacun se voit attribuer 20 points de jeu. Le départ du jeu pour tous les joueurs est fixé à Paris, capitale du plus beau pays du monde.

#### Premier tour des constructions.

On détermine l'ordre de départ à la lutte gréco-romaine ou à « chou-fleur - chou-fleur ».

Au premier tour, chaque joueur trace un trait au départ de Paris, jusqu'au milieu d'une des six cases de son choix autour de Paris. Lors de ce premier tour, aucun droit n'est perçu par aucun joueur.

### **Deuxième tour et tours suivants.**

A chaque nouveau tour, le joueur qui avait commencé le tour précédent passe son tour. Le joueur n° 2 commencera donc le deuxième tour, le n° 3 commencera le troisième tour, etc.. Le premier à jouer le tour en cours tire un dé qui déterminera le nombre de cases à tracer pour tous les joueurs.

Chacun trace un nombre de traits égal au résultat du dé. Ces traits ne sont pas forcément continus, mais tous partent d'un hexagone où le joueur est déjà présent par une ligne.

### **Passage d'obstacles.**

Les obstacles sont les fleuves et les montagnes.

Le passage d'un obstacle se paye en points de dé.

Passage d'un fleuve	3 points de dé
Monter sur une hauteur ou en descendre	4 points de dé
Parcourir une hauteur	6 points de dé

Par exemple, si le tirage du dé est de 6, chaque joueur a le choix entre :

- avancer de 6 cases
- avancer de deux cases et monter une hauteur ou descendre d'une hauteur
- passer deux fleuves
- passer un fleuve et avancer de 3 cases
- parcourir une hauteur

### **Droits dus aux autres joueurs.**

Un joueur peut construire des lignes qui rejoignent ou suivent les lignes d'autres joueurs. Personne ne peut s'opposer à ce qu'un autre joueur agisse ainsi.

Toutefois, le joueur qui rejoint ou suit des lignes adverses doit payer des droits en points de jeu fixé comme suit :

Droit de jonction ou de traversée d'une ligne adverse	1 point de jeu
Droit de tracé parallèle à une ligne adverse	2 points de jeu

Aucun droit n'est dû pour traverser une ou plusieurs lignes adverses à travers une ville.

### **Prime de ville**

Le premier joueur à atteindre une ville touche une prime de 5 points de jeu. Cette prime est également versée au premier joueur à atteindre une destination étrangère.

Les joueurs qui atteindront ensuite cette même ville ou cette même destination étrangère n'auront droit à aucune prime.

### **Fin de la première phase.**

La première phase de jeu est terminée lorsque toutes les villes et toutes les destinations étrangères sont atteintes par au moins une voie ferrée.

## **Deuxième phase de jeu : les courses**

Au cours de cette phase de jeu, chacun à son tour procédera au tirage d'une course de chemin de fer de la manière suivante :

Il tire tout d'abord un dé rouge et un dé bleu qui déterminent la ville de départ, le dé rouge indiquant les dizaines et le dé bleu les unités.

Il tire ensuite de la même façon la ville de destination. Si la ville de destination est la même que la ville de départ, on procède à un nouveau tirage de la ville de destination.

Chacun décide alors s'il participe ou non à la course et l'annonce en respectant l'ordre de jeu en commençant par le joueur qui a procédé au tirage au sort.

### **Méthode de course.**

Chaque joueur à son tour jette un dé et peut parcourir le nombre de cases indiqué par le dé. Pour monter ou descendre une montagne, le coût est de 2 points de dé.

Le premier qui atteint la destination touche une prime de victoire de 20 points de jeu, le deuxième joueur touche une prime de 10 points de jeu, les autres joueurs ne touchent rien.

### **Droits de parcours en course.**

Aucun droit n'est perçu par un joueur lorsqu'un autre joueur traverse une de ses lignes.

Un joueur peut être contraint de suivre les voies d'un ou de plusieurs autres joueurs. Dans ce cas il doit verser des droits au joueur dont il emprunte des lignes. Ces droits s'élèvent à un point de jeu par tour passé sur le parcours adverse.

Remarque : un joueur qui parcourt deux lignes adverses au cours d'un tour doit payer des droits aux deux propriétaires de ligne.

# DAMPEROSS



Rivalen der Schiene



LES RIVAUX DU RAIL

DAMPFROSS est un jeu pour toute la famille, pour 3 à 6 joueurs à partir de 10 ans (des règles spéciales pour 2 joueurs se trouvent page 14). La durée de jeu est d'environ 2 heures par carte de jeu (plateau de jeu).

---

## INTRODUCTION

---

Chaque joueur est le président d'une compagnie de chemin de fer. On joue à Dampfross sur des cartes de jeu spécialement conçues pour cela. Il y a plusieurs cartes à Dampfross mais les règles sont toujours les mêmes. Le jeu se compose de deux phases différentes: la phase de construction (pages 2 à 5) et la phase d'exploitation (pages 6 à 7). Les règles qui ne se rapportent qu'à certaines cartes se trouvent aux pages 9 et 10.

Pendant la phase de construction, les joueurs dessinent sur la carte leur propres lignes de chemin de fer, trait après trait, c'est-à-dire voie après voie. Chacun tente d'être le premier à atteindre une ville qui n'est pas encore reliée à son réseau. Lorsque cela se produit, on reçoit une prime (crédits) et ainsi se construit un réseau ferroviaire, qui relie le plus de villes possible par le chemin le plus court (ce qui est encore plus important). Malheureusement, beau-

coup de collines, de fleuves et d'autres joueurs se trouvent sur le chemin.

Pendant la phase d'exploitation, les joueurs font des courses de ville en ville, en utilisant le chemin de fer. Ils utilisent leurs propres voies gratuitement mais ils doivent payer pour l'utilisation des voies des autres joueurs. Les deux premiers joueurs qui finissent une course reçoivent des crédits sur leur compte. Les joueurs peuvent aussi construire des voies supplémentaires grâce à leur argent pendant la phase d'exploitation. A la fin de la partie, c'est le joueur qui a le plus de crédits qui l'emporte.

---

## PREPARATION

---

Tout d'abord, il faut déterminer le joueur qui va commencer la partie (en tirant au dé par exemple: le joueur qui obtient le plus gros score commence, puis on continue dans le sens des aiguilles d'une montre).

Chacun choisit à son tour un des six pions de jeu et prend le crayon dont la couleur correspond. Un joueur est désigné comme banquier. Il gère les comptes des joueurs sur une feuille de telle manière que tous puissent voir et contrôler sa complaisabilité! (voir schéma 3)

---

## PREMIERE PARTIE

---

### LA PHASE DE CONSTRUCTION

---

---

#### 1 - LE PREMIER TOUR

---

Le premier joueur jette un dé. Ce chiffre représente le budget de construction de ce tour pour tous les joueurs: si un 4 a été tiré, cela signifie que chaque joueur peut dépenser jusqu'à 4 crédits dans ce tour pour construire. Chacun leur

tour, les joueurs construisent leurs voies (de leur couleur) en commençant par une gare de départ indiquée sur la carte. (Les gares de départ de chaque carte sont indiquées aux pages 9 et 10) On dessine toujours les voies à partir du centre d'un hexagone jusqu'au centre d'un autre hexagone en passant par le milieu du côté commun à ces deux hexagones (schéma 2). On ne peut construire que là où il y a un hexagone.

## 2 - LES COUTS DE CONSTRUCTION

Tous les coûts de construction sont indiqués dans le schéma 1 (voir à droite): comme on peut le constater, les coûts sont de 1 crédit (Cr) en terrain libre, de plaine à plaine ou en direction d'une ville. La construction à partir ou jusqu'à une montagne coûte 3 Cr, d'une montagne à l'autre 5 Cr. L'édification d'un pont pour passer un fleuve coûte toujours un supplément, à savoir 2 Cr.

Ainsi par exemple, la combinaison d'une plaine à une plaine en passant par un fleuve coûte 3 Cr, d'une montagne à une autre en passant par un fleuve 7 Cr.

Certaines cartes comportent des particularités comme par exemple des fleuves larges (voir la carte du "Kentucky & Tennessee", ou l'édification d'un pont sur l'Ohio en partie large peut coûter +4 Cr. Tous les cas particuliers sont cependant clairement expliqués.

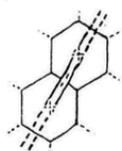
On ne peut pas construire à l'étranger (la carte "Kentucky & Tennessee" est une exception). Les voies ne peuvent aller qu'aux hexagones extérieurs bordants les frontières ou bien dans une gare de raccordement. On peut construire plusieurs voies de la sorte dans un autre pays.

S'il y a une possibilité de construction de voie exceptionnelle, cette dernière est représentée par une large ligne blanche. On peut accéder à ces voies en payant les coûts correspondants. Ces voies spéciales, qui ne sont pas développées, sont considérées comme appartenant à une compagnie ferroviaire étrangère (fictive); on peut les utiliser pendant la phase d'exploitation en payant les coûts correspondants

**Important:** dans la première phase du jeu, les coûts de

construction sont payés d'après le chiffre tiré au dé. On ne peut pas toucher à l'argent des comptes en banque pendant la phase de construction. Les crédits qui n'ont pas été utilisés lors d'un tour sont perdus pour le suivant.

"de centre à centre"

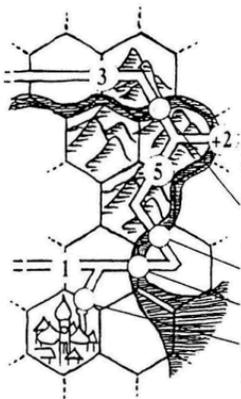


## 3 - LES COMPTES EN BANQUE

Chaque président de compagnie ferroviaire commence avec un solde de 20 crédits. Pendant la phase de construction, on ne touche pas à ce montant. Deux autres facteurs ont un effet sur le compte en banque:

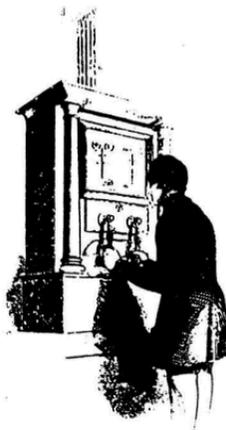
Le joueur qui atteint une ville en premier reçoit 6 crédits. Les autres joueurs ne reçoivent rien lorsqu'ils relient cette ville. La plupart du temps

### COÛTS DE CONSTRUCTION



de PLAINE à MONTAGNE	3
de MONTAGNE à MONTAGNE	5
de PLAINE à PLAINE	1
au dessus d'un FLEUVE	+2
Exemples de coûts de construction:	
MONTAGNE - FLEUVE - MONTAGNE	7
MONTAGNE - FLEUVE - PLAINE	5
PLAINE - FLEUVE - PLAINE	3
PLAINE-VILLE	1
(la ville se situe en plaine)	

<b>COMPTES</b>	
<b>COMPAGNIE FERROVIAIRE</b>	<b>SOLDE ACTUEL DU COMPTE (EN CREDITS)</b>
	20
	20
	20
	20
	20
	20



il est cependant très censé de relier tout de même cette gare, ou de créer une jonction dans les environs pour pouvoir l'atteindre à un coût moindre, lors de la phase d'exploitation.

Si un joueur construit dans un hexagone ou une voie d'un autre joueur a déjà été construite, il doit lui payer une taxe (voir le paragraphe suivant et le schéma 4).

La feuille de compte ci-dessus (schéma 3) peut servir de modèle à la gestion des comptes.

#### 4 - PAYER SES RIVAUX

Lorsqu'un joueur construit une jonction (croisement) à une voie d'un autre joueur dans un hexagone, ou qu'il y construit une voie parallèle (voir schéma 4), il doit lui payer des crédits

avec son propre compte. Toute liaison entre au moins deux voies de couleur différente (les croisements également) forme une connexion.

**Raccordements (connexions ou jonctions)**

Toute connexion à la voie d'un rival coûte 1 Cr. Toutes les lignes de chemin de fer dans un hexagone se rencontrent automatiquement au centre de l'hexagone.

**Voies parallèles**

Si un joueur construit dans un hexagone une voie parallèle à une autre voie se trouvant déjà dans l'hexagone, il paye 2 Cr au propriétaire de l'autre voie, pour chaque moitié d'hexagone ainsi parcourue. De plus, il doit payer une taxe de connexion de 1 Cr, car les voies parallèles offrent une connexion au centre de l'hexagone.

**Villes**

On paye aussi des taxes pour les voies parallèles

et les raccordements aux voies adverses à l'intérieur des villes

Pour la construction d'une voie parallèle entre deux villes limitrophes l'une de l'autre, il y a un paiement spécial de 3 Cr. (exemple: Nürnberg-Fürth sur la carte Bavière).

#### L'étranger

A l'étranger, on paye également des taxes aux autres joueurs pour la construction de connexions ou de voies parallèles.

**Important !** si dans un hexagone se trouvent déjà des lignes de deux joueurs ou plus, des taxes doivent être payées à tous les rivaux concernés.

## 5 - APRES LE PREMIER TOUR



Après le premier tour de jeu, le joueur qui jette le dé et qui dessine ses voies en premier change et ceci dans le sens des aiguilles d'une montre. Sinon les règles sont les mêmes.

Un joueur peut construire sa ligne comme il le désire. Il peut construire des connexions et répartir son budget entre plusieurs portions de sa ligne, mais son réseau ferroviaire doit rester cohérent. Il ne peut construire à partir d'un hexagone que s'il y possède une voie.

Sur certaines cartes il est recommandé d'introduire la "règle de saut" des règles supplémentaires (voir page 11)

## 6 - FIN DE LA PHASE DE CONSTRUCTION

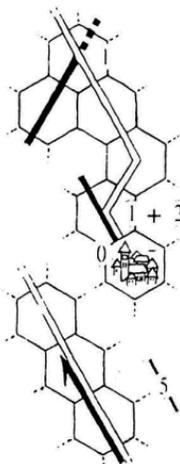


Tour après tour, on incorpore des villes, une après l'autre, dans le réseau ferroviaire des différentes compagnies.

Lorsqu'il ne reste plus que trois villes à relier (sans tenir compte des compagnies concernées), la première phase du jeu est terminée, même si des joueurs n'ont pas fini leur tour.

## TAXES

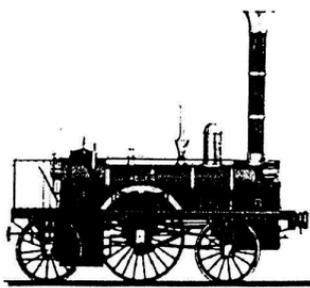
### AUX AUTRES COMPAGNIES



Connexion	1
Croisement	1
Voie parallèle (par demi hexagone)	2

La construction d'une voie parallèle dans un hexagone complet coûte 5 Cr, à savoir 2 Cr par demi hexagone et 1 Cr pour un croisement "potentiel" (connexion) au centre de l'hexagone.

"Noir" paye à "Blanc"



---

○

## DEUXIEME PARTIE

# LA PHASE D'EXPLOITATION

---

Pendant la seconde phase du jeu, les propriétaires des lignes de chemin de fer entreprennent des courses entre les villes. A partir de la deuxième course, ils peuvent continuer à construire leur réseau.

### 1 - LES COURSES ET LES COURSES SPECIALES

---

○

Dans chaque partie, il y a 21 courses: 15 entre des gares et 6 vers des objectifs spéciaux. L'Irlande est une exception (comment pourrait-il en être autrement!); en effet il n'y a que 18 courses et aucune course spéciale.

Chacune des 36 gares d'une carte est à la fois le point de départ et celui d'arrivée d'une course. Les gares se caractérisent par un numéro composé de deux chiffres et certaines villes possèdent plus d'une gare.

Les courses spéciales conduisent au delà des frontières ou dans des endroits spéciaux (comme par exemple les domaines skiables dans les Alpes bavaroises). Tous les objectifs spéciaux sont définis par un chiffre de 1 à 6 qui ne se trouve pas sur la carte mais sur les pages 11/12 avec les règles spéciales concernant certaines cartes.

Pour chaque course on lance les deux dés, le dé rouge représente les dizaines et le noir les unités d'un numéro. Un "3" rouge et un "5" noir donnent "35" ce qui désigne évidemment la gare dont le numéro est "35". La gare de cette ville ne constitue que le point de départ de cette course. On répète ensuite la même procédure pour déterminer la gare d'arrivée.

Les courses 4, 7, 11, 14, 18 et 21 sont des courses spéciales. On détermine la gare de départ comme précédemment, par contre l'objectif spécial est défini avec un dé seulement. Sur chaque carte de jeu se trouve un tableau

(carré) des courses servant à écrire les différents numéros tirés (gares).

Si plus de la moitié des courses a déjà été effectuée, on aura souvent tendance à tirer les mêmes numéros. Grâce à la méthode suivante, on peut réduire le temps perdu: si un numéro est tiré pour la deuxième fois, on prend le numéro suivant; par exemple "45" au lieu de "44" et "51" au lieu de "46".

Si une course spéciale conduit au delà d'une frontière, on peut construire, selon la carte, dans un hexagone au choix au bord de la frontière, ou bien jusqu'à une gare de connexion du pays de destination au choix. Chaque joueur recherche l'hexagone qui lui est le plus favorable (la meilleure gare de connexion). Cet hexagone peut également être choisi par d'autres joueurs.

Important! le chemin le plus court, en utilisant les lignes existantes entre gares de départ et d'arrivée, doit faire au moins trois hexagones de long, sinon, il faut à nouveau déterminer l'objectif.

Si on tire une gare qui n'a pas encore été reliée, cette course est annulée et les deux gares (même celles qui sont reliées) ne peuvent plus être utilisées et sont rayées du tableau des courses.

### 2 - CONDITIONS DE PARTICIPATION A UNE COURSE

---

○

Chaque président de chemin de fer décide s'il participe à une course ou pas (la compagnie la plus riche décide en premier et ainsi de suite dans l'ordre décroissant). Chaque participant montre clairement aux autres sa route exacte, qu'il ne peut plus changer par la suite et il place son pion sur la gare de départ.