



par Reiner Knizia

Avant-propos

L'Angleterre a commencé à développer son réseau ferré dans les années 1830. La plus célèbre des premières locomotives était la « **Rocket** » de George Stephenson.

Les joueurs jouent le rôle des barons du rail de cette époque de développement effréné. Les joueurs construisent des lignes de chemin de fer, implantent des gares et investissent dans des villes pour gagner le plus d'argent possible et remporter la victoire.

Contenu

1 plateau représentant l'Angleterre	45 marqueurs
7 locomotives (1 de chaque couleur)	9 aciers, 9 textiles, 9 brasseries, 9 cuirs ainsi que 9 passagers
128 actions :	100 billets de banque
16 de chacune des 7 compagnies	26 x 1 000 £
16 actions supplémentaires	24 x 2 000 £
60 tuiles hexagonales de rails	26 x 5 000 £
(une face droite, l'autre face courbe)	24 x 10 000 £
28 gares (7 de chaque couleur)	

Préparation

- Placez le plateau de jeu au milieu de la table.
Il représente l'Angleterre avec les **villes de départ** des lignes de chemin de fer (par exemple Liverpool), des **villes ferroviaires** (par exemple Leeds) et les **grandes villes** (par exemple Manchester).
Note du traducteur : dans la suite des règles, lorsque l'on parlera de ville, le terme "ville" représentera toutes les sortes de villes : villes de départ de ligne, villes ferroviaires ou grandes villes.
- Placez chaque locomotive sur la ville de départ de la couleur correspondante du plateau. Au moment du départ, la locomotive peut partir dans n'importe quelle direction.
- Triez les actions des différentes compagnies de chemin de fer et posez les sur les emplacements prévus à cet effet, à gauche du plateau. Posez les actions supplémentaires sur l'emplacement réservé, à côté du résumé en haut à droite du plateau.
- Placez les marqueurs des villes sur leurs villes respectives ; ils sont repérables à leur couleur, et chaque ville a trois marqueurs.
Placez les marqueurs de passagers à côté du plateau de jeu.
- Triez l'argent et placez les billets à côté du plateau. Mettez les tuiles de rails à côté du plateau de sorte que chacun puisse y accéder facilement.
- Chaque joueur choisit une couleur et prend les sept gares de cette couleur. Déterminez quel joueur commencera la partie.

Déroulement du jeu

La partie commence avec le premier joueur puis continue dans le sens des aiguilles d'une montre. A son tour, le joueur actif réalise deux actions parmi les trois actions possibles décrites ci-dessous. Il peut choisir de faire deux actions différentes, ou de faire deux fois la même action. Il n'est cependant pas autorisé à agrandir deux fois la même ligne.

Les actions et leurs effets

A) Prendre un marqueur de ville

Le joueur prend un marqueur de n'importe quelle grande ville (colorée) et le place face visible devant lui, en regroupant les marqueurs selon leurs type.

B) Placer / déplacer une gare

Le joueur pose une de ses gares sur une case vide du plateau de jeu. Les gares ne peuvent pas être placées sur les villes ou les voies ferrées, ni sur une case adjacente à une locomotive ou une autre gare. Le joueur peut placer une gare de sa réserve ou déplacer une de ses gares qu'il avait précédemment posée sur le plateau vers un nouvel emplacement.

Exemple : placer une gare

Une gare peut être posée sur une des cases claires



C) Agrandir une ligne de chemin de fer :

1) Avancer la locomotive

Le joueur déplace une des locomotives vers une case adjacente, soit entièrement libre, soit occupée uniquement par la gare d'un joueur.

Depuis sa ville de départ, une locomotive peut être avancée vers n'importe laquelle des cases adjacentes libres.

Après avoir quitté sa ville de départ, une locomotive ne peut être déplacée que vers l'une des trois cases qui se trouvent en face d'elle.

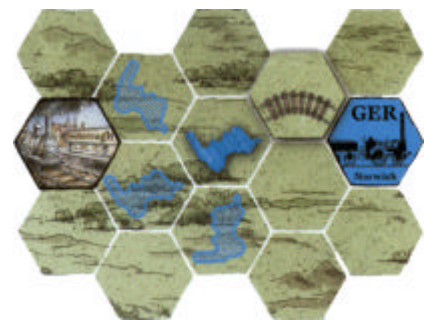
Le joueur peut la faire avancer tout droit ou la faire tourner légèrement vers la gauche ou vers la droite.

Il est interdit de faire entrer une locomotive dans une ville, ni sur une case où se trouvent des rails ou d'autres locomotives. Une fois déplacée, la locomotive est disposée de telle sorte que son arrière soit tourné vers la case qu'elle vient de quitter.

Enfin, le joueur prend une action de la compagnie de chemin de fer dont il vient de déplacer la locomotive, et place cette action, face visible, devant lui. Si aucune action de cette compagnie n'est plus disponible, le joueur n'en prend pas, même si ce type d'actions redevient disponible par la suite. Les joueurs disposent leurs actions devant eux, triées par compagnies, de façon à ce que les autres joueurs puissent compter facilement les titres qu'ils possèdent.

Exemple : agrandir une ligne

Déplacements possibles de la locomotive bleue



2) Veto de direction possible

N'importe quel joueur possédant des actions de la compagnie de la locomotive déplacée peut demander une consultation de veto.

Cet éventuel veto ne peut pas empêcher la locomotive de se déplacer, mais peut modifier la direction de ce déplacement.

La consultation de veto commence par le joueur situé à gauche du joueur actif et se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre autour de la table.

Chaque joueur à son tour peut enchérir avec le nombre qu'il souhaite de ses actions de la ligne concernée. S'il enchérit, il repositionne la locomotive sur l'une des cases autorisées. Il peut également confirmer la case actuellement choisie. Chaque nouvelle enchère doit être supérieure à la précédente. Les joueurs ne sont pas obligés de faire une enchère, pas même le joueur qui a demandé la consultation de veto.

Le joueur actif enchérit en dernier. Il lui suffit d'égaliser la dernière enchère pour emporter le veto et repositionner la locomotive. (*Note du traducteur : il ne peut repositionner la locomotive que sur la case qu'il avait initialement choisie*).

Exemple : consultation de veto

André, Bernadette et Christian font une partie. Christian déplace la locomotive de S vers B et prend une action GWR. Bernadette demande une consultation de veto. André enchérit avec une action et place la locomotive en A. Bernadette enchérit avec deux actions et maintient la locomotive en A. Si Christian passe, la locomotive reste en A et Bernadette doit rendre les deux actions qu'elle a enchérit à la banque. Christian aurait pu enchérir avec deux actions : c'était son autre possibilité. Il aurait alors pu placer la locomotive en B ou en C (ou même la maintenir en A). Dans tous les cas, Christian termine son action en plaçant la tuile de rails dans le bon sens, droite ou incurvée, sur la case S

Note : l'exemple ci-dessus est la traduction fidèle des règles. L'auteur estime cependant que le joueur actif n'a que deux choix : **passer** sur la dernière enchère ou l'égaliser pour **placer la locomotive dans la direction qu'il avait initialement choisie**. Il n'est pas possible de changer d'avis sur la direction.



Le joueur qui a remporté l'enchère donne les actions qu'il a mises à la banque, en les remettant sur l'emplacement prévu du plateau. Les actions déposées deviennent à nouveau disponibles pour les joueurs qui agrandiront plus tard cette ligne.

Tous les autres joueurs, qui n'ont pas remporté l'enchère, reprennent devant eux les actions qu'ils avaient mises.

3) Placer une tuile de rails

Le joueur actif dépose alors une tuile de rails sur la case que vient de libérer la locomotive, sauf si elle vient de quitter sa ville de départ. Le joueur place la tuile (face droite ou courbe visible selon le cas) pour créer la liaison qui agrandit la voie et réalise la connexion entre le rail précédent et la case où se trouve maintenant la locomotive. Si la case qui vient d'être quittée contenait une gare, la tuile de rail est placée au dessous.

Si nécessaire, des joueurs perçoivent des revenus, comme décrit plus loin dans le paragraphe consacré aux revenus.

Une fois que la locomotive a quitté sa ville de départ, cette dernière ne fait plus partie de la ligne de chemin de fer. Cependant, elle contribue à la valeur de la ligne comme toute ville reliée à cette ligne. Une ligne de chemin de fer est composée de la case contenant la locomotive et de toutes les cases contenant les tuiles de rails reliées à cette locomotive.

Marqueurs de passagers

Quand un joueur déplace la locomotive vers une case contenant la gare d'un autre joueur, il gagne un marqueur de passagers, qu'il prend et place face visible devant lui. Si un joueur déplace la locomotive vers une case contenant une de ses propres gares, il ne gagne pas de marqueur de passagers. Le fait de déplacer une locomotive vers une case comportant une gare relie cette gare à la ligne de chemin de fer.

Si une consultation de veto a été demandée, et qu'au moins une offre a été faite, le joueur actif ne prend le marqueur passagers que s'il a lui-même emporté l'enchère. Seul le joueur actif peut prétendre à gagner le marqueur de passagers. Les joueurs non actifs qui enchérissent lors d'une consultation de veto et qui repositionnent la locomotive dans une gare ne prennent pas de marqueur de passagers. Lorsque les neufs marqueurs de passagers ont été pris, plus aucun autre marqueur de passagers ne peut être gagné.

Revenus en cours de partie


Des revenus peuvent être perçus pendant la partie et à la fin. Pendant la partie, on distribue des revenus après qu'une ligne de chemin de fer ait été agrandie, dans 3 cas :

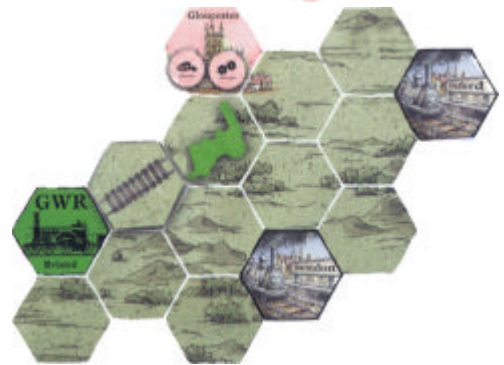
1) Grande ville

Lorsqu'un joueur vient de relier une grande ville à une ligne de chemin de fer qui ne l'avait pas encore atteinte (c'est-à-dire quand un joueur déplace une locomotive vers une case adjacente à cette ville), **les joueurs qui ont des marqueurs** de la grande ville concernée perçoivent des revenus.

Le joueur qui a le plus de marqueurs de la ville concernée perçoit un revenu de 2 000 £.

Le joueur qui est en seconde position en nombre de marqueurs perçoit un revenu de 1 000 £.

Exemple : revenus d'une grande ville
André, qui détient la majorité des marqueurs de Gloucester avec son marqueur , gagne 2 000 £




2) Villes ferroviaires

Quand un joueur relie une ville ferroviaire à une ligne de chemin de fer qui ne l'avait pas encore atteinte (c'est-à-dire quand un joueur déplace une locomotive vers une case adjacente à cette ville ferroviaire), **les joueurs à qui appartient des gares** reliées à cette ligne peuvent percevoir des revenus.

Le joueur qui a le plus grand nombre de gares perçoit de la banque un revenu de 1 000 £ pour chaque ville reliée à la ligne de chemin de fer.

Le joueur qui possède le deuxième plus grand nombre de gares perçoit un revenu dont le montant est égal à la moitié du montant attribué au premier.

Exemple : revenus d'une ville ferroviaire
Bernadette, qui possède la seule gare : , est majoritaire en gares. Bernadette gagne donc 3 000 £ car la ligne dessert actuellement 3 villes : Swindon, Reading et Southampton.



3) Fusion

Quand un joueur déplace une locomotive vers une case adjacente à une ligne de chemin de fer (soit une tuile de rail, soit une locomotive), les deux lignes de chemin de fer fusionnent. Il est **interdit** de déplacer une locomotive vers une case adjacente à deux autres lignes de chemin de fer.

La ligne de chemin de fer dont la locomotive vient d'être déplacée est absorbée et disparaît.

Le premier actionnaire de la ligne qui disparaît perçoit une prime de **1 000 £ pour chaque ville** reliée à la ligne de chemin de fer qui vient d'être absorbée.

Le deuxième actionnaire perçoit une prime dont le montant est égal à la **moitié** du montant attribué au premier.

Le joueur actif retire ensuite la locomotive de la ligne dissoute et la remplace par une tuile de rails, reliant les deux lignes de chemin de fer.

Tous les actionnaires rendent leurs actions de la compagnie absorbée et reçoivent en échange une action de la compagnie qui vient de s'agrandir contre deux actions de l'ancienne compagnie. Les actions isolées (en cas de nombre impair) ne donnent droit à aucune action. S'il n'y a pas assez d'actions disponibles de la nouvelle ligne de chemin de fer, on distribue à la place des actions supplémentaires. Les actions supplémentaires doivent toujours être clairement regroupées avec les actions de la ligne de chemin de fer qu'elles représentent.

Quelques précisions sur les revenus en cours de partie

Lorsqu'une ligne atteint à nouveau une ville qu'elle avait déjà reliée, il n'y a pas de nouvelle distribution de revenus.

Si aucun marqueur d'une grande ville qui vient d'être connectée n'a jamais été pris, aucun revenu n'est distribué à l'occasion de cette connexion. De la même façon, si aucune gare n'est reliée à une ligne qui atteint une ville ferroviaire, aucun revenu n'est distribué à l'occasion de cette connexion.

Quand une ligne de chemin de fer s'agrandit, et que cela provoque plusieurs distributions de revenus, il faut les résoudre dans l'ordre décrit ci-dessus : grande ville, puis ville ferroviaire et enfin fusion.

Les sommes d'argent dont dispose chaque joueur restent secrètes.

Revenus en fin de partie

1) Les marqueurs

Tous les joueurs défaussent les marqueurs des villes qui n'ont été reliées à aucune ligne de chemin de fer. On comptabilise ensuite séparément chaque catégorie (passagers, aciers, textiles, brasseries et cuirs) et on distribue les primes.

Le joueur qui possède le plus de marqueurs d'une catégorie perçoit une prime de 6 000 £.

Le second en nombre de marqueurs de cette catégorie perçoit 3 000 £.

Pour chaque ligne de chemin de fer qui n'a pas été absorbée, des primes sont attribuées aux joueurs qui comptabilisent le plus de gares, ainsi qu'aux joueurs qui possèdent le plus d'actions :

2) Gares

Pour chaque ligne de chemin de fer, on détermine les joueurs qui ont le plus de gares sur cette ligne.

Le premier perçoit une prime de 1 000 £ pour chaque ville reliée à la ligne de chemin de fer.

Le joueur avec le deuxième plus grand nombre de gares perçoit une prime égale à la moitié de la prime du premier.

Exemple : revenus d'une fusion

La compagnie LSWR disparaît, absorbée par la compagnie GWR.

Le joueur qui est actionnaire majoritaire dans LSWR touche une prime de 3 000 £ car la ligne relie 3 villes : Swindon, Reading et Southampton.

L'actionnaire secondaire touche la moitié de 3 000 £, arrondie à 1 000 £.



3) Actions

Pour chaque ligne de chemin de fer, on détermine les joueurs qui ont le plus d'actions de cette ligne.

Le premier actionnaire perçoit une prime de 1 000 £ pour chaque ville connectée à cette ligne.

Le deuxième actionnaire perçoit une prime égale à la moitié de la prime du premier actionnaire.

Ex aequo

S'il y a plusieurs premiers ex aequo lors d'un décompte, on additionne les revenus du premier et du second que l'on partage équitablement entre les joueurs ex aequo.

Note du traducteur : il n'y a alors pas de second.

Si un seul joueur est en tête, mais que plusieurs joueurs sont seconds ex aequo, le revenu de la deuxième place est partagé équitablement entre les joueurs impliqués.

Si un joueur est premier mais qu'il n'y a aucun second, le premier joueur touche le revenu prévu, mais ne peut prétendre au revenu du second.

Lorsqu'un résultat de division n'est pas entier, on arrondit vers le bas. Par exemple deux seconds ex aequo qui doivent se partager 3 000 £ touchent chacun 1 000 £.

Lignes de chemin de fer autonome

Si la locomotive d'une ligne ne peut plus être reliée à une nouvelle ville, ni rejoindre une autre ligne et être absorbée par elle, elle est alors déclarée ligne autonome. Les actions qui restent sur le plateau sont retirées du jeu et remises dans la boîte. Cependant, les joueurs qui ont acquis des actions de cette ligne gardent leurs actions visibles devant eux.

Les lignes autonomes peuvent toujours être agrandies, mais aucune action n'est attribuée aux joueurs qui les allongent.

Note du traducteur : la répartition des actions d'une ligne est ainsi figée dès que son autonomie est constatée. Il est cependant possible de continuer à les agrandir, et parfois même de modifier les revenus prévisibles de fin de partie en connectant une gare.

Exemple : ligne autonome

La ligne L&Y ne pourra jamais relier d'autre ville ni rejoindre une autre ligne et se faire absorber. Elle est donc autonome.



Fin de la partie

La partie peut s'arrêter de deux façons.

Première fin possible : un seul type d'actions reste disponible

La partie s'achève immédiatement lorsque, après une action, il ne reste plus sur le plateau que des actions d'une seule compagnie. Ceci signifie que 6 des 7 lignes de chemin de fer ont été absorbées ou déclarées autonomes, ou que toutes leurs actions ont été distribuées aux joueurs. Le tour du joueur actif s'arrête immédiatement (*Note du traducteur : même s'il n'a réalisé qu'une seule de ses deux actions*).

Deuxième fin possible : plus de tuiles de rails disponibles

La partie s'achève également lorsque les 60 tuiles de rails ont été placées sur le plateau de jeu.

Si la dernière tuile est posée lors de l'extension d'une ligne, on procède à la comptabilisation éventuelle provoquée par l'extension et on procède au paiement des revenus qui en découlent.

Si la dernière tuile est posée à l'occasion d'une fusion qui suit l'extension d'une ligne, on procède de même à la comptabilisation et à la distribution de revenus nécessaires.

Dans les deux cas, après avoir comptabilisé et distribué les revenus, on procède immédiatement au décompte final. Le tour du joueur actif se termine immédiatement (*Note du traducteur : même s'il n'a réalisé qu'une seule de ses deux actions*).

Le vainqueur est alors le Baron à la tête de la plus grande fortune.