

HELMUT OHLEY - LEONHARD ORBLER

RUSSIAN RAILROADS

инструкция
по обслуживанию

2-4 12+

120 min



CONTENU ET MISE EN PLACE – pour une partie à 4 joueurs

CONTENU

- 1 plateau de jeu
- 35 ouvriers (8 des 4 couleurs des joueurs, 2 turquoises, 1 noir)
- 8 pions (2 des 4 couleurs des joueurs)
- 48 rails (12x noirs, 12x gris, 12x marron, 8x beiges, 4x blancs)
- 8 marqueurs d'industrie
- 4 plateaux personnels
- 37 locomotives (4 de chacune des valeurs 1 à 8, 5 de valeur 9)
- 15 conducteurs de locomotive
- 20 jetons x2
- 18 roubles (pièces)
- 28 jetons  (4x 7 jetons différents)
- 4 jetons Réévaluations
- 4 médailles de Kiev
- 1 marqueur *Dernier tour*
- 4 jetons 100/200 points
- 4 jetons 300/400 points
- 10 cartes *Bonus*
- 5 cartes 
- 4 cartes d'ordre de jeu
- 4 cartes *Bonus de départ*
- 1 règle
- 4 aides de jeu

1 Placez le **plateau de jeu** au centre de la table. Les jetons **100/200** et **300/400 points** sont placés près de la case 100 de la piste de score.



Ces pages et la page 4 illustrent la mise en place pour 4 joueurs. La mise en place pour 2 ou 3 joueurs est présentée en page 21.



10 Le **marqueur *Dernier tour*** est placé près du plateau. Il sera nécessaire lors du dernier tour.

9 Triez d'abord les **15 conducteurs** selon leur lettre : **A** ou **B**. Le conducteur qui n'a pas de lettre est placé sur la carte  correcte accompagné d'1 rouble.

Les piles **A** et **B** sont mélangées séparément. Ensuite, les 4 premiers de la pile **B** sont placés sur les cases     et les 3 premiers de la pile **A** sont placés sur les cases   .

Sur les cases perpendiculaires au reste (numérotées 1 et 2), retournez les conducteurs pour qu'ils soient face visible. (En raison de la forme des conducteurs, ils seront forcément placés correctement.)

Les conducteurs restants sont remis dans la boîte.

Le matériel restant doit être remis aux joueurs. Qu'est-ce que chaque joueur reçoit? Tournez la page pour le découvrir!



2. Les 5 cartes sont placées face visible.

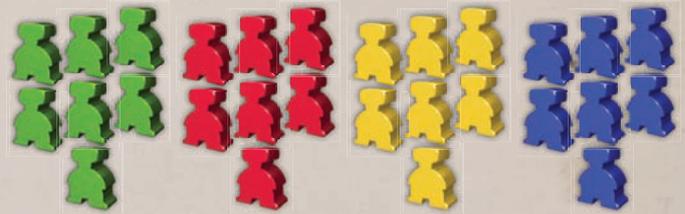
3. Les 10 cartes **Bonus** sont mélangées face cachée. Remettez 2 cartes **Bonus** dans la boîte sans les consulter. Avec les 8 cartes restantes, formez une pile face visible que vous placez près du plateau.



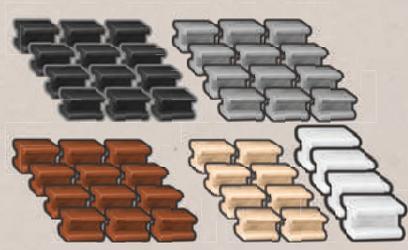
4. Les 37 **locomotives** sont placées côté locomotive visible. (Le côté violet sera présenté plus tard.) Ensuite, classez les locomotives selon leurs numéros et placez-les en piles comme illustrées ci-dessous. Placez d'abord les numéros 1, puis les numéros 2, etc. La locomotive 9 qui n'a pas de fond violet est placée sur la carte correspondante.



5. Des 35 **ouvriers**, les 2 ouvriers turquoise sont placés sur la case appropriée du plateau. L'ouvrier noir est placé sur la carte appropriée. Les 32 ouvriers restants sont triés par couleur, offrant ainsi une réserve de 7 ouvriers de chaque couleur (vous devez remettre dans la boîte 1 ouvrier par couleur).



B. correspondante,
niers conducteurs
emiers conducteurs
urnez les conduc-
condukteurs et des



8. Les 48 **rails** sont triés par couleur et disposés pour former une réserve près du plateau.

6. Les 20 **jetons x2** sont placés pour former une réserve située près du plateau.



7. Les 18 **roubles** (pièces) forment une réserve près du plateau.





MISE EN PLACE - JOUEUR - pour une partie à 4 joueurs

1 Chaque joueur choisit une couleur et prend le **plateau personnel** correspondant qu'il place devant lui.

3 Chacun prend alors **3 rails noirs** depuis la réserve qu'il pose sur la première case de chaque ligne de chemin de fer.

4 Chaque joueur prend **5 ouvriers** de sa couleur et les pose devant lui comme réserve personnelle. Il restera donc 2 ouvriers de chaque couleur dans la réserve générale.

5 Chacun prend **1 rouble** de la réserve.

6 Chaque joueur prend **1 marqueur d'industrie** qu'il pose sur la case 0 de son plateau.

8 Les **4 cartes d'ordre de jeu** sont mélangées et distribuées aux joueurs. Les joueurs placent leur carte, chiffre visible, devant eux.

Note : Chaque carte a un dos différent, vous devez donc vous assurer qu'elles soient mélangées et distribuées à l'aveuglette.

9 Chaque joueur prend les **2 pions** de sa couleur. Il pose 1 de ses pions sur la case 100 de la piste de score et l'autre sur la piste d'ordre de jeu, sur la case correspondant à la carte d'ordre de jeu qu'il a reçu.

11 Pour terminer, chaque joueur prend une aide de jeu.

2 Ensuite, chaque joueur prend **une locomotive numéro 1** qu'il place sur son plateau, à l'endroit indiqué ci-dessous (coin supérieur gauche de votre plateau).

7 Chaque joueur prend un ensemble de 7 jetons différents, un 2^e marqueur d'industrie, 1 médaille de Kiev et 1 jeton Réévaluation. Il place le tout face visible devant lui.

10 Certains joueurs reçoivent alors 1 des **4 cartes Bonus de départ**. Le joueur ayant la carte d'ordre numéro 4 choisit en premier sa carte et prend immédiatement son bonus (ces cartes sont expliquées en page 22). Ensuite, le joueur ayant la carte numéro 3 choisit parmi les 3 cartes restantes et prend son bonus. Puis celui avec la carte 2 fait de même. Finalement, le premier joueur (celui avec la carte 1) n'obtient aucun bonus. La carte restante est remise dans la boîte.



MISE EN PLACE - JOUEUR

Conseil : Après votre première partie, rangez le matériel de chaque joueur séparément dans un sachet en plastique. Ceci accélérera la mise en place de vos prochaines parties.

AU SUJET DE CETTE REGLE

Comme il s'agit d'un jeu complexe, nous prendrons d'abord le temps de présenter le déroulement du jeu. Par la suite, nous présenterons, étape par étape, les différentes actions, possibilités et cas particuliers. Alors, ne vous en faites pas si quelque chose ne semble pas expliqué, nous y viendrons bien assez tôt. Après tout, la Russie ne s'est pas construite en un jour.

APERÇU

Chaque joueur représente un magnat du chemin de fer, mandaté par le tsar pour construire le Transsibérien et deux autres importantes lignes ferroviaires en Russie. En plus de construire des rails, les joueurs pourront acheter de nouvelles locomotives, promouvoir l'industrialisation et embaucher des ouvriers et des conducteurs. Tout cela dans le but de marquer un maximum de points.

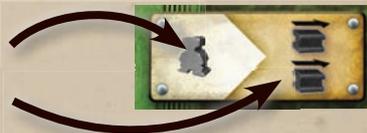
À chaque manche, les joueurs réalisent leur tour de jeu, l'un après l'autre, jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé. Il y a ensuite une évaluation, après quoi la manche est terminée.

À 4 joueurs, la partie se déroule sur 7 manches. Celui qui aura alors marqué le plus de points est déclaré vainqueur.

GENERAL : DEROULEMENT D'UN TOUR

À votre tour, vous choisissez une case d'action libre, y posez le nombre d'ouvriers requis et effectuez immédiatement l'action correspondante.

ouvrier(s) requis
action effectuée



Vous devez observer les points suivants :

- * Vous devez choisir une **case d'action libre**, c'est-à-dire un endroit où il n'y a pas d'ouvrier.
- * Vous devez placer **le nombre exact** d'ouvriers illustré sur l'action.
- * Les ouvriers que vous placez doivent provenir de votre réserve personnelle.
- * Vous devez effectuer l'action **immédiatement**.
- * Vous devez pouvoir effectuer l'action **complètement**.
- * Vous ne pouvez faire **qu'une seule action** par tour.

Note : Les quelques exceptions à ces règles sont expliquées dans les sections appropriées.

Note : Lorsque vous choisissez une action, vous devez réaliser cette dernière dans sa totalité. Mais ce ne sera pas un problème, car vous voudrez normalement choisir des actions qui vous aideront.

PLATEAU DE JEU – Les zones d'action du plateau

CONSTRUCTION DE RAILS
page 6

LOCOMOTIVES ET USINES
page 8

INDUSTRIALISATION
page 11

ACTIONS AUXILIAIRES
page 12

ORDRE DE JEU
page 14

CONDUCTEURS
page 13

Vous trouverez une explication des différentes zones d'action dans les pages qui suivent.

I CONSTRUCTION DE RAILS – Développez votre réseau et marquez des points !

La construction de vos lignes de chemin de fer est l'un des éléments majeurs du jeu.

Chaque joueur possède 3 lignes de chemin de fer qu'il peut construire durant la partie. Elles sont illustrées sur son plateau.

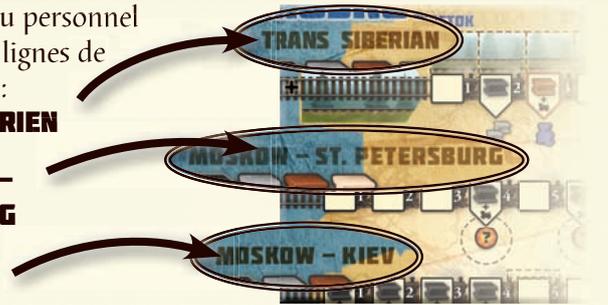
Plus un joueur optimise ses lignes de chemin de fer, plus il marquera de points lors des évaluations de fin de manche.

Chaque plateau personnel présente ces 3 lignes de chemin de fer :

le **TRANSIBERIEN**

la ligne **SAINT-PETERSBOURG**

et la ligne **KIEV**



POUR CONSTRUIRE DES RAILS, VOUS UTILISEREZ :

LES ACTIONS DE CONSTRUCTION DE RAILS

ET LES RAILS



COMMENT CONSTRUIRE DES RAILS ?

En premier lieu, placez le nombre d'ouvriers nécessaires sur l'une des cases de construction de rails. Puis avancez le ou les rails appropriés sur votre plateau, d'une distance correspondant à l'action choisie.

Exemple :

1

Bleu place 2 ouvriers sur cette case d'action.



L'action indique un déplacement total de 3 cases avec le rail noir.

2

Puis il avance un rail noir d'une distance de 3 cases sur le **TRANSIBERIEN**.



Vous pouvez également distribuer les cases sur vos différentes lignes de chemin de fer.

ou

2

Bleu avance d'abord le rail noir de 2 cases sur l'une de ses lignes de chemin de fer, puis il déplace un rail noir d'1 case sur une ligne. Ceci lui fait, une fois de plus, un déplacement total de 3 cases avec un ou des rails noirs.



L'action est ensuite terminée.

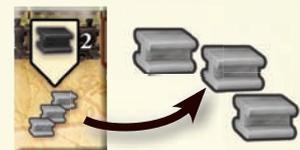
Afin de marquer un maximum de points, vous devrez poursuivre la construction de vos différentes lignes ferroviaires. Les rails des autres couleurs représentent des rails de meilleure qualité et permettent de marquer plus de points.



COMMENT CONSTRUIRE DES RAILS DES AUTRES COULEURS ?

Vous devez obtenir les rails des autres couleurs avant de pouvoir les utiliser. Vous obtiendrez ces rails en atteignant les cases 2, 6, 10 et 15 du **TRANSIBERIEN**.

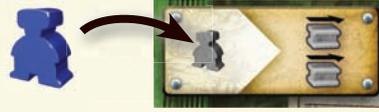
Lorsqu'un joueur atteint ou dépasse la case 2 du **TRANSIBERIEN**, il prend immédiatement 3 rails gris de la réserve générale. Il place ces rails à gauche de son plateau, en s'assurant d'en placer un à gauche de chacune de ses lignes de chemin de fer. Ce joueur peut maintenant construire des rails gris.



Pour construire vos rails gris, placez le nombre d'ouvriers requis sur l'une des cases d'action avec un ou des rails gris. Ensuite, vous placez et avancez le rail gris du nombre de cases permis.

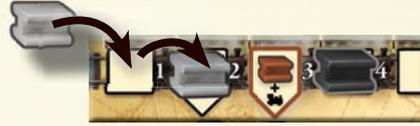
Exemple : **Bleu** place 1 ouvrier sur cette case d'action. Il doit maintenant réaliser deux déplacements de rails gris.

1



2

Pour le premier déplacement, il place le rail gris sur sa ligne de chemin de fer. Et pour le deuxième déplacement, il l'avance d'une autre case.



Rappel : S'il le voulait, **Bleu** pourrait répartir ses 2 déplacements sur 2 lignes.

La procédure est la même pour les rails des autres couleurs.



Pour avoir atteint ou dépassé la case 6 avec son rail noir, le joueur prend 3 rails marron...



... pour la case 10, 2 rails beiges...

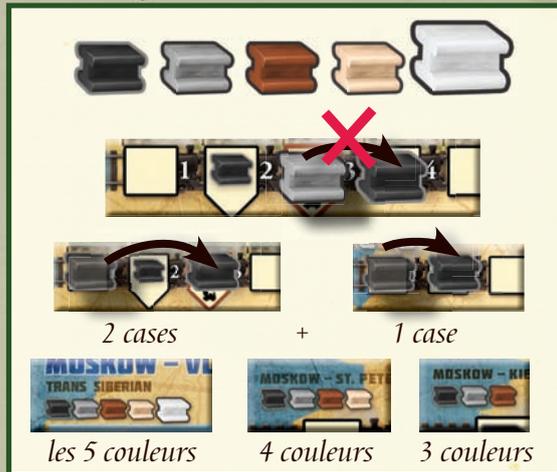


... et la case 15, 1 rail blanc.

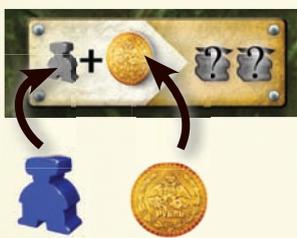
Remarque : Les lignes de chemin de fer offrent bien d'autres avantages. Ceux-ci seront présentés un peu plus tard.

VOUS DEVEZ OBSERVER LES POINTS SUIVANTS POUR LA CONSTRUCTION DE RAILS :

- * La construction de rails sur une ligne suit un ordre précis et immuable : noir, puis gris, marron, beige et blanc.
- * Un rail peut uniquement être placé sur une case vide. Un rail ne peut jamais rattraper ou devancer un rail qui le précède. L'ordre est donc toujours respecté.
- * Lorsqu'un joueur **doit** répartir ses déplacements (à cause des points précédents), il doit les répartir sur des lignes différentes.
- * Toutes les lignes ferroviaires ne peuvent pas accueillir les mêmes couleurs. Votre plateau joueur indique quelle ligne peut accueillir quelles couleurs.



LA PREMIERE ET LA DERNIERE ACTION DE CONSTRUCTION DE RAILS



Pour utiliser cette action, vous devez placer un ouvrier **ainsi qu'**1 rouble. Cette action vous donne droit à deux déplacements de votre choix (avec 1 ou 2 rails).

Exemple : **Bleu** place 1 ouvrier et 1 rouble sur la case pour effectuer l'action. Ensuite, il déplace le rail noir d'une case puis le rail gris d'une case.



Il s'agit de la seule action du jeu pouvant être utilisée plus d'une fois par manche.

Lorsqu'un joueur y place un de ses ouvriers, il doit ensuite déplacer un rail noir ou gris. L'action n'est pas considérée comme occupée et pourra être utilisée à nouveau par n'importe quel joueur (incluant un joueur ayant déjà entrepris cette action).

Exemple : Même si **Bleu** a déjà placé 1 ouvrier sur cette action, elle demeure disponible pour tous. À son tour, **Rouge** choisit d'y placer un ouvrier afin d'effectuer l'action correspondante.



LOCOMOTIVES - Sans locomotive, même la meilleure ligne devient inutile.



POUR CONSTRUIRE UNE LOCOMOTIVE, VOUS UTILISEREZ :

LES ACTIONS DE LOCOMOTIVE

ET LES LOCOMOTIVES DE LA RESERVE



COMMENT CONSTRUIRE UNE LOCOMOTIVE ?

En premier lieu, placez le nombre d'ouvriers nécessaires sur l'une des actions de locomotive. Puis prenez de la réserve 1 locomotive de la pile dont le numéro est le plus bas. Finalement, vous placez cette locomotive devant l'une de vos 3 lignes de chemin de fer.

Exemple :

1 Vert place 1 ouvrier sur la première action de locomotive.



2 Elle prend une locomotive n° 2...



3 ... et la place sur la ligne de SAINT-PETERSBOURG.



Ces lignes peuvent accueillir 1 locomotive : **SAINT-PETERSBOURG** et **KIEV**. Le **TRANSSIBERIEN** peut accueillir 2 locomotives. Le numéro de la locomotive indique le nombre de cases qu'elle parcourt sur sa ligne.



La locomotive n° 1, avec laquelle chaque joueur commence la partie, atteint 1 seule case.



Cette locomotive n° 4 atteint les cases 1 à 4 d'une ligne ferroviaire.

Le **TRANSSIBERIEN** est la seule ligne pouvant accueillir 2 locomotives. L'une d'elles sera placée à gauche du plateau, comme pour les deux autres lignes, tandis que l'autre est placée sur le plateau. Additionnez la valeur des 2 locomotives se trouvant sur le **TRANSSIBERIEN** pour déterminer le nombre de cases parcourues.



Avec une locomotive n° 1 et une n° 4 sur le **TRANSSIBERIEN**, le joueur peut atteindre les cases 1 à 5 de cette ligne ferroviaire.

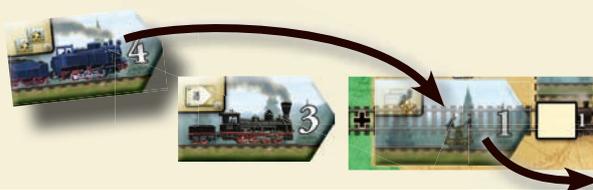
EST-IL POSSIBLE D'AMELIORER UNE LOCOMOTIVE ?

Pour améliorer une locomotive, vous devez la remplacer par une autre dont le numéro est plus élevé.

Exemple : Vert prend une locomotive n° 4 qu'elle place sur son **TRANSSIBERIEN**.

1

Comme elle possède déjà deux locomotives à cet endroit (une n° 3 et une n° 1), elle choisit de remplacer sa n° 1 par la n° 4.

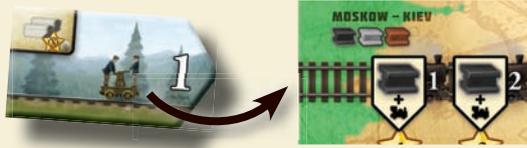




La « vieille » locomotive n'est pas perdue : vous pouvez l'assigner sur l'une des deux autres lignes.

2

Vert envoie sa locomotive n° 1 sur la ligne de **KIEV**, qui n'avait toujours pas de locomotive.



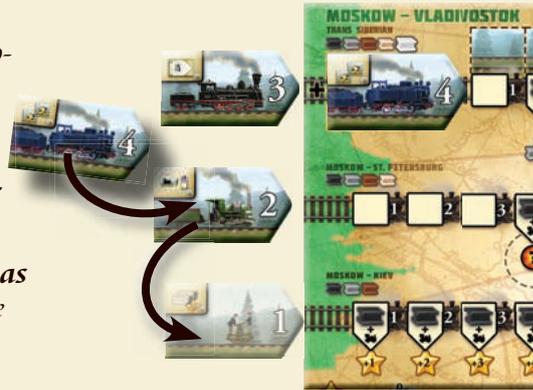
Lorsque vous déplacez une « vieille » locomotive sur une ligne où il y a déjà une locomotive, cela peut provoquer une réaction en chaîne.

3

Plus tard dans la partie, **Vert** place une locomotive n° 4 sur la ligne de **SAINT-PETERSBOURG**. La locomotive n° 2 présente à cet endroit est donc retirée.

Elle envoie cette locomotive n° 2 à **KIEV** et fait en sorte que la locomotive n° 1 est retirée de cette ligne.

Cette locomotive n° 1 peut alors être déplacée sur n'importe quelle autre ligne. Toutefois, **n'oubliez pas** qu'une locomotive ne peut être déplacée que sur une ligne vide ou pour remplacer une locomotive au n° plus petit.



Que faire avec une locomotive que vous ne pouvez déplacer sur votre plateau ?

4

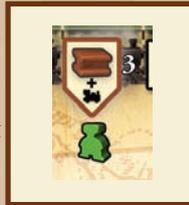
Lorsqu'un joueur ne peut placer une locomotive, il la retourne du côté violet et la pose dans la réserve près des autres locomotives. Cette locomotive sera dorénavant utilisée comme usine. Qu'est-ce que les usines ? Elles seront présentées dans la section suivante.



A QUOI SERVENT LES LOCOMOTIVES ?

Lors des évaluations, vous ne marquez des points que pour les cases pouvant être atteintes avec vos locomotives.

De plus, certaines cases octroient un bonus, mais pour pouvoir en profiter, votre locomotive doit d'abord s'y rendre (cf. page 17).



LOCOMOTIVES

USINES - Le pouvoir de l'industrie

Les usines sont essentielles à l'industrialisation de votre réseau ferroviaire. De plus, chaque usine possède une fonction particulière.

Au verso des locomotives, vous trouverez une usine. Chaque locomotive du même numéro présente le même type d'usine. Chaque usine octroie à son propriétaire une fonction particulière qu'il peut utiliser. La fonction de l'usine est également illustrée dans une petite fenêtre située dans le coin supérieur gauche de la locomotive.

Recto : Locomotive



Fonction de l'usine



Verso :
Usine

USINES

LOCOMOTIVES ET USINES

COMMENT CONSTRUIRE UNE USINE ?

Pour construire une usine, vous utilisez les mêmes actions que pour la construction des locomotives.

En premier lieu, placez le nombre d'ouvriers requis sur l'action. Ensuite, tout comme pour les locomotives, prenez la locomotive de **la pile avec le plus petit numéro**.

Retournez cette locomotive du côté violet (avec l'usine) et placez cette usine sous votre plateau, dans l'un des 5 endroits prévus à cet effet, en vous assurant de les placer de **gauche à droite**.

Exemple :



Si vous remplissez vos 5 espaces prévus pour vos usines, vous avez la possibilité d'en remplacer. Si vous souhaitez remplacer une usine, vous placez d'abord une de vos anciennes usines à gauche des locomotives de la réserve générale, côté violet visible. Posez ensuite la nouvelle usine dans l'espace ainsi libéré. Vous n'avez pas à remplacer les usines de gauche à droite.

Note : L'usage des usines sera détaillé dans la section « Industrialisation » à la page suivante.

COMMENT CHOISIR SES LOCOMOTIVES ET SES USINES ?

- * Les locomotives sont séparées en piles placées près du plateau de jeu. Chaque pile comprend les locomotives d'un numéro donné (de 2 à 9).
- * Lorsqu'un joueur prend une locomotive ou une usine, il doit la prendre de la pile avec le **plus petit numéro**. Au début de la partie, ce sera la pile numéro 2. Une fois la pile n° 2 épuisée, les joueurs peuvent passer à la pile n° 3 et ainsi de suite.

Exception : Si un joueur souhaite construire une usine et qu'il y a déjà des usines à côté des piles de locomotives, ce joueur a alors le choix entre une des usines visibles ou une de la pile avec le plus petit numéro. (Consultez la page 9 pour plus d'informations sur l'arrivée des usines sur le plateau.)

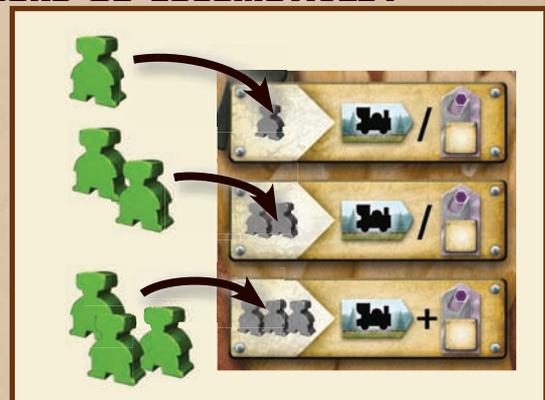
QUELLE EST LA DIFFERENCE ENTRE LES 3 ACTIONS DE LOCOMOTIVES ?

L'action du dessus opère sur le même principe que les actions de construction de rails : placez **1 ouvrier** et prenez **1 locomotive** que vous placez soit comme **locomotive sur l'une de vos lignes** soit comme **usine** dans le premier espace libre, en partant de la gauche, au-dessous de votre plateau.

L'action du milieu a exactement le même effet, mais vous devez placer **2 ouvriers**. Elle est donc « plus couteuse ».

Sur celle du bas, vous devez placer **3 ouvriers**. Ceci vous permet d'obtenir **1 locomotive et 1 usine**. Vous ne pouvez pas choisir d'obtenir 2 locomotives ou 2 usines.

Vous choisissez si vous recevez la locomotive ou l'usine en premier. (Ceci est uniquement important lorsque vous obtenez 2 locomotives avec un numéro différent, par exemple, la dernière locomotive de la pile n° 3 et la première de la pile n° 4.)



INDUSTRIALISATION – L'autre voie pour marquer des points !



Un autre type d'actions est possible : l'industrialisation. L'industrialisation vous permet de marquer des points lors de l'évaluation à la fin d'une manche et d'utiliser les fonctions des usines.

POUR L'INDUSTRIALISATION, VOUS UTILISEREZ :
LES ACTIONS D'INDUSTRIALISATION,



LA PISTE D'INDUSTRIALISATION DE VOTRE PLATEAU,
ET LE MARQUEUR D'INDUSTRIE.



COMMENT INDUSTRIALISER VOTRE RESEAU FERROVIAIRE ?

Placez d'abord le nombre d'ouvriers requis sur l'action d'industrialisation. Ensuite, avancez votre marqueur d'industrie du nombre de cases indiqué par l'action choisie.

Exemple :

1

Jaune place 1 ouvrier sur cette action.



Cette action vous permet d'avancer votre marqueur d'industrie d'1 case.

2

Il avance son marqueur d'industrie d'1 case.



POUVEZ-VOUS FRANCHIR UN « TROU » DANS LA PISTE D'INDUSTRIALISATION ?

Après les 4 premières cases de votre piste d'industrialisation, vous constaterez la présence d'un trou. Vous ne pouvez déplacer votre marqueur dans le trou, ni sauter ce dernier.



COMMENT POUVEZ-VOUS REMPLIR CES TROUS ?

Pour permettre à votre marqueur de progresser sur la piste d'industrialisation, vous devez d'abord construire une usine pour combler ce trou. Ceci représente l'industrialisation de votre réseau.

Exemple : Le joueur a construit une usine. Désormais, il peut avancer sur l'usine puis sur la case suivante de sa piste d'industrialisation.



Rappel : La construction des usines est décrite en page 10.

Chaque usine présente une case d'industrie sur laquelle votre marqueur peut se déplacer, et après chaque usine, vous trouverez une autre case d'industrie qui est désormais accessible.

Important : Un joueur doit remplir les 5 trous de sa piste d'industrialisation s'il souhaite atteindre la case finale.



INDUSTRIALISATION



INDUSTRIALISATION

QUE SE PASSE-T-IL LORSQU'UN MARQUEUR ATTEINT UNE USINE?

Lorsque votre marqueur se déplace sur une usine, vous devez utiliser **immédiatement** la fonction de l'usine. Si vous ne pouvez l'utiliser immédiatement, **l'effet est annulé**.

Exemple : *Joume* place 2 ouvriers sur cette action. Il peut donc avancer de 2 cases sur sa piste d'industrialisation.



Avec la première partie de son déplacement, il se déplace sur l'usine. Il utilise immédiatement la fonction de cette usine. Ensuite, il effectue son deuxième déplacement.



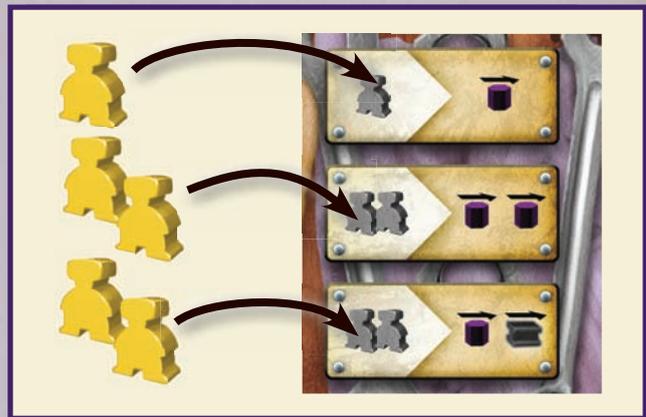
Les différentes fonctions des usines sont expliquées en page 24.

QUELLE EST LA DIFFERENCE ENTRE LES 3 ACTIONS D'INDUSTRIALISATION?

Pour l'action du haut, vous devez placer **1 ouvrier**. Ceci vous permet d'avancer votre marqueur d'industrie d'**1 case** sur votre piste d'industrialisation.

Pour l'action du milieu, vous devez placer **2 ouvriers**. Ceci vous permet d'avancer votre marqueur d'industrie de **2 cases** sur votre piste d'industrialisation.

Pour l'action du bas, vous devez placer **2 ouvriers**. Ceci vous permet d'avancer votre marqueur d'industrie d'**1 case** sur votre piste d'industrialisation et vous permet également d'avancer **1 de vos rails noirs** d'une case.



INDUSTRIALISATION



LES ACTIONS AUXILIAIRES - 1 jeton x2, 2 roubles, 2 ouvriers temporaires

Les trois actions auxiliaires sont différentes de celles des groupes qui ont été présentés jusqu'ici, mais elles sont simples à expliquer et à appliquer.



1 JETON X2

Placez **1 ouvrier** sur cette action pour prendre 1 jeton x2 de la réserve. Vous devez le placer sur une case libre au-dessus du **TRANSIBERIEN** (et uniquement à cet endroit). Vous devez remplir ces 8 cases de gauche à droite et il ne peut avoir qu'un seul jeton x2 par case.



La présence d'un rail sous le jeton x2 n'est pas obligatoire.

Un jeton x2 double la valeur de la case située sous ce dernier lors de l'évaluation.



2 ROUBLES

Placez **1 ouvrier** sur cette action pour prendre 2 roubles de la réserve que vous placez devant vous.



Placez
1 ouvrier.



Prenez
2 roubles.

LES ACTIONS AUXILIAIRES

LES ACTIONS AUTRES

À quoi servent les roubles ?

Pour toutes les actions, vous pouvez substituer des roubles à des ouvriers.

Un joueur peut utiliser une action en prenant un rouble de sa réserve plutôt que de placer un ouvrier.



Il est également possible de combiner ouvriers et roubles.



Pour utiliser ces deux actions, vous **devez** utiliser 1 rouble.



Pour utiliser cette action, vous devez utiliser 1 ouvrier et 1 rouble (cf. page 7). Vous pourriez également utiliser 2 roubles, mais pas 2 ouvriers.

Pour utiliser cette action, vous devez absolument utiliser 1 rouble (vous ne pouvez pas utiliser 1 ouvrier, tel qu'expliqué ci-dessous).



Bien que les roubles puissent remplacer des ouvriers, les ouvriers **ne peuvent pas** remplacer des roubles. Tout comme lorsqu'il y a un ouvrier, une action où il y a un rouble ne peut être utilisée à nouveau durant cette manche.



2 OUVRIERS TEMPORAIRES

Placez 1 ouvrier sur cette action pour prendre les 2 ouvriers temporaires turquoise. Vous devez utiliser ces ouvriers **durant cette manche**, comme s'ils vous appartenait.



Placez 1 ouvrier.



Prenez 2 ouvriers temporaires.

Tout comme les roubles, vous pouvez utiliser les ouvriers temporaires seuls ou les combiner avec vos propres ouvriers ou des roubles.

Vous ne pouvez pas conserver les ouvriers temporaires pour la prochaine manche.

CONDUCTEURS – Actions en constante évolution

Les conducteurs mettent leur talent à disposition des joueurs durant la partie et peuvent vous rapporter des points bonus en fin de partie.

CECI EST LA SECTION DES CONDUCTEURS SUR LE PLATEAU DE JEU :



actions non permanentes case de recrutement

COMMENT UTILISER ET RECRUTER LES CONDUCTEURS ?

À chaque manche, un seul conducteur qui peut être recruté. Le conducteur pouvant être recruté est situé à l'extrême droite des conducteurs sur le plateau, sur la case de recrutement.

Pour recruter un conducteur, vous devez placer un **rouble** sur l'action de recrutement. Vous prenez alors le conducteur de cette action et le placez, côté blanc visible, près de votre plateau personnel.

Exemple : Rouge place un rouble sur l'action de recrutement et prend le conducteur qui s'y trouve...



... et elle le place près de son plateau personnel.

A CONDUCTEURS

Le côté clair de chaque conducteur présente une action. Si un joueur possède un ou plusieurs conducteurs à côté de son plateau personnel, il peut utiliser ces actions comme celles du plateau de jeu. Un joueur peut utiliser ses propres conducteurs, **même s'il ne parvient pas à compléter l'action**.

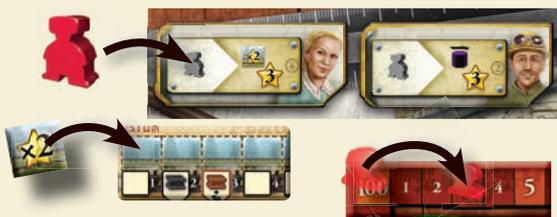
Un autre avantage d'avoir « ses propres conducteurs » est que les autres joueurs ne peuvent les utiliser. Un joueur peut donc utiliser les actions de ses conducteurs au moment de son choix.

LES 2 CONDUCTEURS PLACES DU CÔTÉ DE LEUR ACTION

Les conducteurs placés côté clair sur ces deux espaces offrent une action. Ces conducteurs ne peuvent être recrutés. Ils représentent des actions que tous les joueurs peuvent utiliser, au même titre que les autres actions du plateau de jeu (construction de rails, locomotives, etc.). Comme toutes les autres actions du plateau, les actions de ces conducteurs ne peuvent être utilisées qu'une seule fois par manche.

Exemple : *Rouge* place 1 ouvrier sur le conducteur de gauche et réalise immédiatement cette action.

Action : *Rouge* prend un jeton x2 de la réserve et le place sur la case libre de son plateau la plus à gauche, au-dessus du **TRANSIBÉRIEN**. En outre, il marque 3 points qu'il note en avançant son pion de 3 cases sur la piste de score.



CONDUCTEURS



LES 4 CONDUCTEURS PLACES À GAUCHE

Les conducteurs sur ces cases ne peuvent être ni utilisés ni recrutés. Cependant, à la fin d'une manche, tous les conducteurs se déplacent vers la droite.

Ces conducteurs seront donc disponibles lors des manches futures. Ceci permet donc aux joueurs de planifier les manches à venir.

Le déplacement des conducteurs est expliqué en page 20.

L'ORDRE DE JEU

L'ORDRE DE JEU - « Celui qui est en retard est puni par la vie. »

Peu importe ce que Gorbatchev voulait vraiment dire lorsqu'il a déclaré ceci, la vérité est qu'il est très avantageux de jouer en premier dans ce jeu.

LA FONCTION DE L'ORDRE DE JEU

Les joueurs ne jouent pas leur tour en sens horaire. L'ordre de jeu est plutôt désigné par les espaces du plateau réservés à cet effet. Le joueur en première place sera le premier à jouer, suivi de celui en deuxième place, et ainsi de suite. Après le tour du dernier joueur, c'est à nouveau au premier joueur de jouer.



Jaune est le premier joueur, suivi de *Bleu*, *Vert* et finalement *Rouge*. Ensuite, on recommence avec *Jaune*.

Lorsqu'un joueur ne veut plus ou ne peut plus jouer, il passe, de sorte qu'il ne pourra plus jouer durant la manche en cours. Afin d'indiquer qu'il est hors du jeu pour cette manche, il retourne sa carte *Ordre de tour* et marque immédiatement les points indiqués au verso.

Les autres joueurs continuent à jouer à tour de rôle, jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé.

Note : Même si un joueur se retrouve sans ouvrier, il ne doit pas forcément passer à ce moment. Il peut continuer à réaliser des actions à l'aide de roubles.

COMMENT PRENDRE LES DEVANTS DANS L'ORDRE DE JEU ?

Vous pouvez placer un de vos ouvriers sous la **première** ou la **deuxième** position de l'ordre de jeu. Ceci signifie que vous occuperez cette position dans l'ordre de jeu durant la prochaine manche.

Note : Un joueur ne peut ni placer un ouvrier sur l'action correspondant à sa **position actuelle**, ni occuper les deux actions d'ordre de jeu.



L'ORDRE DE JEU



COMMENT L'ORDRE DE JEU EST-IL REORGANISÉ ?

Une fois que tous les joueurs ont passé, les joueurs qui ont placé des ouvriers sur l'ordre de jeu prennent leurs pions. Les autres pions sont glissés vers la droite (les derniers emplacements de l'ordre de jeu) pour créer l'espace nécessaire. Ensuite, les joueurs placent leurs pions sur la position désignée par leurs ouvriers.

Exemple : **Vert** et **Rouge** reprennent leur pion de l'ordre de jeu.

Jaune et **Bleu** déplacent leurs pions vers la droite.

Ensuite, **Vert** et **Rouge** placent leurs pions sur la position au-dessus de leurs ouvriers.



Cas particulier : Si le premier joueur place un ouvrier sur la 2^e position (parce qu'il ne veut pas trop reculer, par exemple) et qu'aucun joueur ne place d'ouvrier sur la 1^{re} position, l'ordre de jeu ne changera pas.

Note : Comme vous pouvez le constater, il est important de savoir à quel joueur appartient l'ouvrier placé sur une action d'ordre de jeu. Ainsi, si un joueur place un ouvrier qui n'est pas de sa couleur ou un rouble sur une telle action, il doit immédiatement l'échanger avec un des ouvriers de sa couleur placé sur une autre action.



Jaune place un ouvrier sous la 2^e position. Aucun joueur ne place un ouvrier sous la 1^{re} position. L'ordre ne change pas.

LES OUVRIERS DE L'ORDRE DE JEU PEUVENT AGIR DE NOUVEAU...

Un ouvrier placé sur l'ordre de jeu vous offre un autre avantage. Une fois que l'ordre de jeu a été réorganisé, les joueurs ayant placé un ouvrier chacun à cet endroit peuvent déplacer leurs ouvriers sur une action libre et réaliser l'action correspondante.

Le joueur qui a placé son ouvrier sous la 2^e position est le premier à déplacer son ouvrier. Il prend son ouvrier de l'action d'ordre de jeu et le déplace sur une action libre de son choix (qui peut également être un conducteur). Puis il réalise l'action correspondante.



Exemple : **Rouge** reprend son ouvrier de cette action et le place sur l'action « rail marron, 1 case ».



Ensuite, le joueur ayant placé son ouvrier sous la 1^{re} position fait de même en suivant les mêmes règles.

Lors du déplacement de l'ouvrier, vous devez tenir compte des points suivants :

- * Vous ne pouvez déplacer votre ouvrier que sur une action **demandant exactement 1 ouvrier** (c.-à-d. que vous ne pouvez le combiner avec d'autres ouvriers, temporaires ou non, ou des roubles).
- * La dernière action de construction de rails est toujours disponible, si vous n'avez pas un meilleur choix.
- * Même dans le cas particulier mentionné ci-dessus, le joueur peut déplacer son ouvrier.

L'ORDRE DE JEU

UNE PETITE PAUSE - Car vous le valez bien.



Nous avons maintenant couvert les différentes actions qui sont offertes sur le plateau de jeu, vous avez donc vu les points les plus importants.

Les prochaines sections couvriront : le **plateau personnel**, les cases spéciales s'y trouvant et l'**évaluation**.

Ensuite, nous présenterons le **décompte** puis les **jetons** et les **cartes**.



PLATEAU PERSONNEL – Les cases spéciales

Nous allons maintenant présenter votre plateau personnel en profondeur.

LES 3 LIGNES

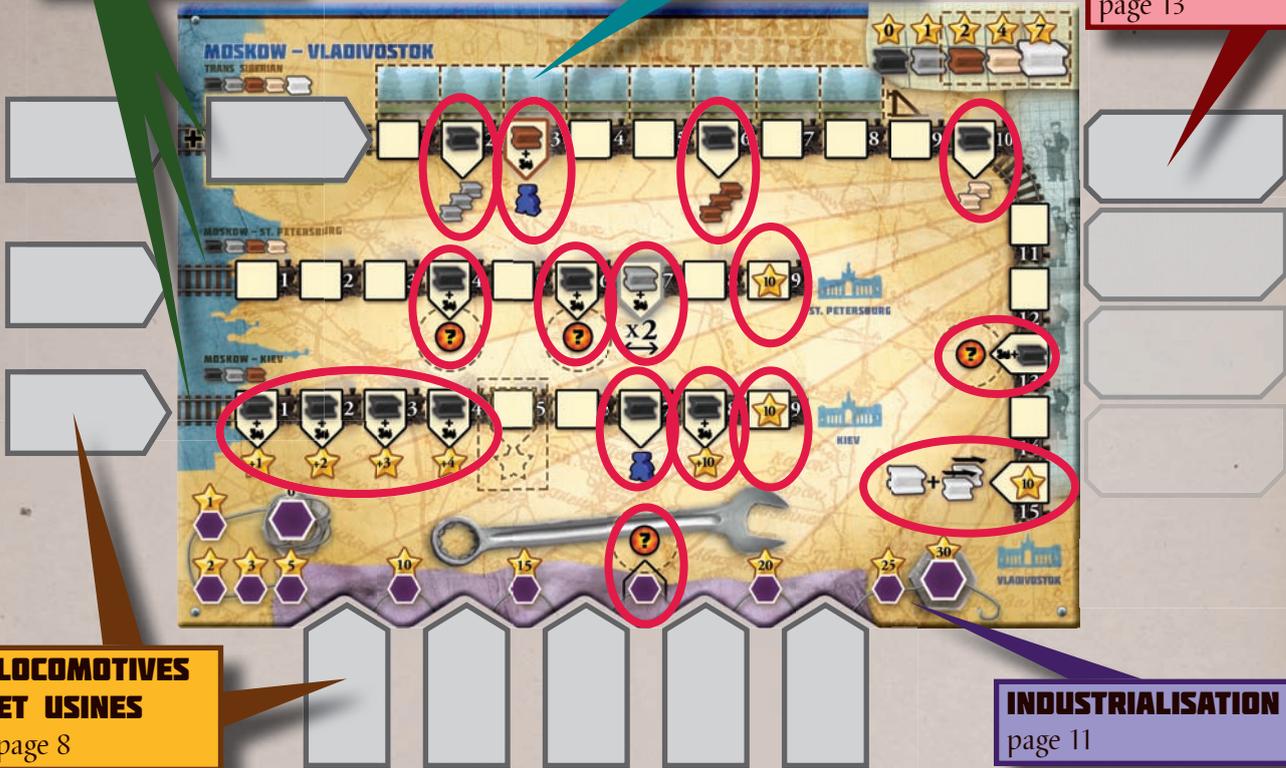
page 6

8 CASES POUR

JETONS X2 page 12

PLACES POUR CONDUCTEURS

page 13



LOCOMOTIVES ET USINES

page 8

INDUSTRIALISATION

page 11

LES CASES SPECIALES DU PLATEAU PERSONNEL

Les cases encerclées en rouge ci-dessus octroient aux joueurs des avantages précis.

Pour obtenir ces avantages (notés sous ou à côté de la case), vous devez remplir certaines conditions.



Exemple : Pour obtenir l'avantage de cette case, le rail noir de cette ligne doit atteindre ou avoir dépassé cette case. Cependant, une locomotive n'est pas nécessaire.



Exemple : Le rail marron de cette ligne doit avoir au moins atteint cette case. **De plus,** vous devez également vous rendre à cet endroit avec une locomotive. Vous obtenez l'avantage uniquement si vous remplissez **ces deux conditions**.

Règle générale : Afin d'obtenir l'avantage d'une case, vous devez toujours au moins atteindre la case en question avec un rail. Dans quelques cas, une locomotive doit aussi **vous permettre d'atteindre la case**, mais ceci n'est pas toujours le cas. La présentation des cases est séparée ainsi : les cases n'ayant pas besoin de locomotive et celles qui ont besoin d'une locomotive.

PLATEAU PERSONNEL



LES CASES SANS LOCOMOTIVE

AVANTAGE : NOUVEAUX RAILS



Sur les cases, 2, 6 et 10 du **TRANSIBERIEN**, vous recevez les rails illustrés sous chaque case, comme expliqué en page 6.

... + 2 déplacements du rail blanc



La case 15 vous permet d'obtenir le rail blanc. En plus, vous pouvez **immédiatement** le déplacer de 2 cases ou moins. Vous devez observer les règles habituelles (cases vides, pas de bond), sinon vous perdez le ou les déplacements.

AVANTAGE : TERMINUS



Lorsque vous atteignez la dernière case d'une piste avec le **rail noir**, vous marquez immédiatement 10 points. Une ligne de chemin de fer ne peut être prolongée au-delà de la dernière case illustrée.



AVANTAGE : NOUVEL OUVRIER

Si vous atteignez la case 7 de la ligne de **KIEV** avec votre **rail noir**, vous recevez immédiatement un ouvrier de votre couleur de la réserve générale. Vous pouvez utiliser cet ouvrier dès maintenant et pour le reste de la partie.



LES CASES AVEC LOCOMOTIVE



AVANTAGE : NOUVEL OUVRIER

Si vous atteignez la case 3 du **TRANSIBERIEN** avec votre **rail marron et une locomotive**, vous recevez immédiatement un ouvrier de votre couleur de la réserve générale. Vous pouvez utiliser cet ouvrier dès maintenant et pour le reste de la partie.



AVANTAGE : DOUBLE LA VALEUR DE LA LIGNE

Si vous atteignez la case 7 de la ligne de **SAINT-PETERSBOURG** avec votre **rail gris et une locomotive**, les points de toutes les cases de cette ligne sont doublés lors de l'évaluation.

AVANTAGE : POINTS BONUS



Si vous atteignez les cases 1 à 4 ou 8 de la ligne de **KIEV** avec votre **rail noir et une locomotive**, vous marquez les points notés dans les étoiles lors de toutes les évaluations futures. Ces points sont cumulatifs.

Par exemple, si votre rail occupe la case 3 et que vous avez une locomotive n° 3 (au minimum), vous marquez à **chaque évaluation future** 6 points bonus (1+2+3 points).

AVANTAGE : CASES ?



Si vous atteignez la case 13 du **TRANSIBERIEN** ou la case 4 ou 6 de la ligne de **SAINT-PETERSBOURG** avec votre **rail noir et une locomotive**, vous choisissez l'un de vos 7 jetons , vous appliquez son effet puis vous le placez dans le cercle pointillé avec un .

Cette case **ne peut** être utilisée à nouveau pour recevoir un jeton .

Exemple : Sur la ligne de Saint-Petersbourg, votre rail noir est sur la case 4 et vous avez une locomotive n° 5.



Vous choisissez l'un de vos jetons , appliquez son effet (cf. page 22) et placez le jeton  dans le cercle pointillé pour indiquer que cette case  a été utilisée.



AVANTAGE : PISTE D'INDUSTRIALISATION

Pour profiter de cet avantage, votre marqueur d'industrie doit atteindre cette case sur votre piste d'industrialisation. (Il n'y a pas de condition au niveau d'un rail ou d'une locomotive.) Vous procédez ensuite en suivant la règle ci-dessus pour les cases .

Cette case **ne peut** être utilisée à nouveau pour recevoir un jeton .



EVALUATION – Le fruit de votre labeur : des points !

Une évaluation a lieu à la fin de chaque manche, une fois que tous les joueurs ont passé et que l'ordre de jeu a été réorganisé pour la manche suivante.

Pour cette évaluation, chaque joueur évalue les éléments suivants de son plateau :

- * ses 3 lignes et
- * le progrès de son industrialisation.

Exemple : Le plateau de **Rouge**, prêt pour l'évaluation.



EVALUER LES 3 LIGNES DE CHEMIN DE FER

- * En principe, seules les cases atteintes par une locomotive sont décomptées.
- * Chaque rail sur une piste peut rapporter des points. La valeur de chaque couleur de rail est indiquée dans le coin supérieur droit.
- * Un rail rapporte des points pour la case qu'il occupe **et chaque case libre derrière ce rail**. Nous considérons que les cases libres derrière un rail sont occupées par des rails de la même couleur (=rails virtuels).



Pour les évaluations, vous devriez visualiser vos rails comme suit :



Nous présenterons, dans l'ordre, le **TRANSSIBERIEN** puis les lignes de **SAINT-PETERSBOURG** et **KIEV**.

L'évaluation du **TRANSSIBERIEN**, étape par étape :

Exemple : **Rouge** possède une locomotive n° 6 et une n° 2 sur le **TRANSSIBERIEN**. Ses locomotives lui permettent donc d'atteindre la case 8. Ainsi, **Rouge** évaluera uniquement les cases 1 à 8.



Les cases 1 à 3 sont occupées par des rails marron (1 vrai et 2 « virtuels »). Chaque case avec un rail marron rapporte 2 points. Il possède un **jeton x2** au-dessus de la case 1, portant sa valeur à 4 points, pour un total de **8 points**.



Les cases 4 à 7 sont occupées par des rails gris (1 vrai et, derrière, 3 « virtuels »). Chaque case avec un rail gris vaut 1 point, pour un total de **4 points**.



La case 8 est occupée par un rail noir « virtuel ».

Elle rapporte **0 point**. (Ce n'est pas beaucoup, mais soyez patient.)

Il marque donc un total de **12 points** pour le **TRANSSIBERIEN**.



L'évaluation de ligne de SAINT-PETERSBOURG :

Les cases de cette ligne sont évaluées de la même manière que celles du **TRANSSIBERIEN**.

Important pour cette ligne : Lorsqu'un joueur atteint la case 7 de cette ligne avec **son rail gris et une locomotive**, la valeur de **toutes les cases évaluées** de sa ligne de **SAINT-PETERSBOURG** est doublée.



Exemple : Rouge n'a ni rail sur sa ligne de **SAINT-PETERSBOURG** (sauf le noir) ni locomotive. Il marque donc **0 point**.



L'évaluation de la ligne de KIEV :

Les cases de cette ligne sont évaluées comme les cases des deux autres lignes de chemin de fer.

Les cases spéciales de la ligne de **KIEV** sont les cases 1 à 4 et la case 8. Un joueur qui atteint ces cases avec son **rail noir et sa locomotive** marquera aussi les points notés dans les étoiles.

Exemple : Rouge possède une locomotive n° 2 sur la ligne de **KIEV**. **Rouge** évalue donc seulement les cases 1 et 2.



Le rail noir ne rapporte aucun point et comme il n'a pas construit de rail d'une autre couleur, ces rails lui rapportent au total : **0 point**. Toutefois, il marque des points pour les **deux premières cases spéciales** (1 point pour la première et 2 pour deuxième). Cette ligne lui rapporte donc **3 points**.

EVALUER L'INDUSTRIALISATION - La progression de votre marqueur d'industrie

Pour l'industrialisation, vous marquez le nombre de points indiqué sur la case atteinte par votre marqueur d'industrie sur votre piste d'industrialisation. Sur les cases où il n'y a pas de points d'indiqués (par exemple, sur les usines), vous marquez les points de la première case précédente valant des points.



Exemple : Le marqueur de Rouge est situé sur une usine. Comme il n'y a pas de points d'indiqués sur cette dernière, il regarde la première case précédente valant des points. Il marque donc **5 points**.

Exemple : Rouge marque donc les points suivants pour cette évaluation :

Ligne du **TRANSSIBERIEN** : **12 points**
Ligne de **SAINT-PETERSBOURG** : **0 point**
Ligne de **KIEV** : **3 points**
Industrialisation : **5 points**

Rouge marque un total de **20 points**, qu'il note en déplaçant son marqueur sur la piste de score.



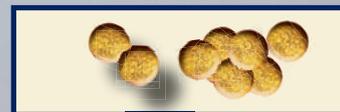
C'est donc ainsi que les joueurs procèdent à l'évaluation de leurs lignes de chemin de fer et de leur industrialisation.

APRES L'EVALUATION

Lorsque tous les joueurs ont fait leur évaluation, ils préparent la manche suivante.

Pour préparer la prochaine manche :

- * Tous les joueurs reprennent leurs ouvriers dans leur réserve personnelle.
- * Un joueur remet tous les roubles éventuellement placés sur les actions dans la réserve générale.
- * Un joueur remet les deux ouvriers turquoise sur l'action appropriée, s'ils ont été utilisés.



EVALUATION



EVALUATION

- * Un des joueurs déplace les conducteurs de locomotive. Tous les conducteurs sont déplacés d'1 case vers la droite. Si un conducteur occupe toujours la case de recrutement, ce dernier est remis dans la boîte. Les conducteurs doivent toujours être côté clair visible sur les actions non permanentes, sinon ils doivent être côté foncé visible. Vous aurez à retourner certains conducteurs en les faisant passer d'une case à l'autre.

Exemple :



Note : Les cases sous les conducteurs présentent un chiffre. C'est le nombre de manches restantes à jouer.

- * Finalement, chaque joueur prend la carte *Ordre de jeu* correspondant à sa nouvelle position et la place devant lui, côté numéro visible.

Exemple :

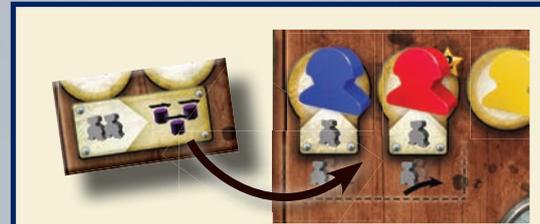
3.

Vous êtes prêts pour la prochaine manche !

Attention ! Dernière manche seulement :

Au début de la dernière manche (la manche 7 à 4 joueurs), le jeton *Dernier tour* est placé sur les actions d'ordre de jeu. Lors de la dernière manche, ces actions sont inutiles. C'est pourquoi elles sont remplacées par une nouvelle action.

Nouvelle action : Avancez de 3 cases sur la piste d'industrialisation.



EVALUATION

FIN DE LA PARTIE - Qui sera le champion des ouvriers ?

Après l'évaluation de la 7^e manche a lieu un **décompte final**. Puis la partie se termine.

Lors de l'évaluation finale, 2 éléments sont décomptés :

- * Les **cartes Bonus** et
- * la **majorité des conducteurs**.

CARTES BONUS

C'est à ce moment que les joueurs dévoilent leurs cartes *Bonus*.

Note : Habituellement, chaque joueur terminera la partie avec une carte *Bonus*. Toutefois, il est possible, grâce aux usines, d'obtenir une autre carte *Bonus*. Il est même possible pour un joueur de terminer la partie sans aucune carte *Bonus*, mais ceci est fortement déconseillé.



Les cartes *Bonus* et les points qu'elles rapportent sont présentés en page 23.

MAJORITE DES CONDUCTEURS

Le joueur ayant le plus de conducteurs marque 40 points. Le second joueur à avoir le plus de conducteurs marque 20 points. En cas d'égalité, chaque joueur doit trouver le numéro le plus élevé sur ses conducteurs ; parmi ces numéros, le plus élevé l'emporte.

Note : Bien entendu, un joueur qui n'a pas de conducteur ne peut pas obtenir ces points bonus.



Le numéro du conducteur



FIN DE LA PARTIE

FIN DE LA PARTIE



Exemple :

Rouge possède ces 3 conducteurs.



Bleu a ces 2 conducteurs.



Jaune a ces 2 conducteurs.



Vert n'a pas de conducteur.

Rouge possède le plus de conducteurs et marque **40 points**.

Bleu et **Jaune** ont le même nombre de conducteurs. **Jaune** est celle qui, parmi les joueurs ex æquo, possède le conducteur avec le numéro le plus élevé, elle marque donc **20 points**.

Bleu et **Vert** ne marquent aucun point.



Après le décompte final, la partie est terminée.

Le joueur ayant marqué le plus de points est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.

FIN DE LA PARTIE

MODIFICATIONS POUR 2 ET 3 JOUEURS



2 JOUEURS

MISE EN PLACE :

- * Un des côtés du plateau est prévu pour les parties à 2 joueurs. Les actions « barrées » ne sont pas disponibles.
- * Remettez dans la boîte 2 locomotives de chaque numéro.
- * Il n'y a que 6 conducteurs (3x **A**, 3x **B**) (comme vous pouvez le voir sur le plateau de jeu).
- * Les joueurs prennent les 8 ouvriers de leur couleur. Les 16 ouvriers restants (pour les autres joueurs) ne seront pas utilisés et sont remis dans la boîte. Chaque joueur commence la partie avec 6 ouvriers au lieu de 5.
- * Chaque joueur commence la partie avec 2 roubles, plutôt qu'1.



DEROULEMENT :

- * La partie se déroule sur 6 manches.
- * Un joueur peut placer un ouvrier sur l'action de sa position actuelle sur l'ordre de jeu.

3 JOUEURS

MISE EN PLACE :

- * Remettez dans la boîte 1 locomotive de chaque numéro.
- * Il n'y a que 6 conducteurs (3x **A**, 3x **B**). La case de conducteur la plus à gauche sera donc vide.
- * Les joueurs prennent les 8 ouvriers de leur couleur. Les 8 ouvriers restants (de l'autre couleur de joueur) ne seront pas utilisés et sont remis dans la boîte. Chaque joueur commence la partie avec 6 ouvriers au lieu de 5.

DEROULEMENT :

- * La partie se déroule sur 6 manches.

MODIFICATIONS POUR 2 ET 3 JOUEURS

CONSEILS TACTIQUES

TOUS LES JOUEURS DEVRAIENT LIRE CES CONSEILS AVANT LEUR 1^{RE} PARTIE.

1. Regardez bien les actions de construction de rails disponibles pour vous assurer de faire avancer les rails de meilleure qualité lorsque c'est possible.
2. Portez une attention particulière aux locomotives que vous construisez afin de vous assurer qu'elles atteignent les cases spéciales (par exemple, une locomotive n° 2 sur la ligne de **SAINT-PETERSBOURG** n'est pas très utile).
3. Les actions non permanentes (conducteurs) sont très utiles.
4. Les roubles sont plus polyvalents que les ouvriers temporaires.
5. Vous devriez essayer d'obtenir au moins 2 jetons .
6. L'industrialisation rapporte beaucoup de points au départ. Mais n'ayez crainte, la construction de rails rapporte beaucoup de points à la fin.

LES JETONS ET LES CARTES

LES CARTES BONUS DE DEPART



Avancez 1 rail noir d'une case.



Avancez votre marqueur d'industrie d'1 case.



Placez 1 jeton x2 sur le **TRANSIBÉRIEN**.



Prenez 1 rouble supplémentaire.

LES 7 JETONS



Vous avez 4 déplacements à utiliser avec vos rails. Vous devez les utiliser avec des rails en votre possession. Si vous obtenez de nouveaux rails en utilisant ce jeton, vous pouvez immédiatement les déplacer (même avec ce jeton).



Vous avez 5 déplacements sur la piste d'industrialisation.



Placez votre second marqueur d'industrie sur la case 0 de la piste d'industrialisation.

Dorénavant, choisissez lequel de ces deux marqueurs vous déplacez lorsque vous effectuez un **déplacement sur la piste d'industrialisation**. Un déplacement de plusieurs cases peut être réparti parmi les deux marqueurs. Les deux marqueurs ne peuvent jamais occuper la même case.

Durant l'**évaluation**, les deux marqueurs sont évalués.

Lorsque le 2^e marqueur se déplace sur une usine, vous profitez de l'usine à nouveau. Par contre, vous **ne pouvez pas** utiliser la case  une deuxième fois.



Placez 3 jetons x2 sur le **TRANSIBÉRIEN**.



Placez votre jeton *Réévaluation* dans le coin supérieur droit de votre plateau. Désormais, vos rails marron et beiges et votre rail blanc vous permettront de marquer plus de points.



Placez la médaille de Kiev sous la case 5 de la ligne de **KIEV**. Pour toutes les évaluations suivantes, si vous avez atteint la case 5 avec le rail gris et une locomotive, vous marquez 20 points.



Choisissez l'une des cartes  et réalisez cette action immédiatement. Remplacez ensuite la carte dans la boîte, elle ne sera plus utilisée durant cette partie. Ensuite, consultez la pile de cartes  et prenez celle de votre choix. Gardez-la face cachée devant vous, elle vous permettra de marquer plus de points à la fin de la partie. Ces cartes sont expliquées à la page suivante.

LES JETONS ET LES CARTES



LES 5 CARTES ? FACE VISIBLE



Effectuez 4 actions. Tout d'abord :
 * placez 1 jeton x2,
 * avancez d'1 case votre marqueur d'industrie et
 * avancez d'1 case un de vos rails noirs
 Puis effectuez une deuxième fois 1 de ces 3 actions.



Prenez le conducteur et le rouble placés sur cette carte.
 Placez le conducteur près de votre plateau, à l'endroit approprié et le rouble dans votre réserve personnelle. Les deux sont disponibles immédiatement.



Construisez une usine (comme pour les actions vues en page 10). En plus, vous obtenez 2 déplacements de marqueur d'industrie à utiliser immédiatement.



Prenez l'ouvrier noir. Ceci vous donne un ouvrier supplémentaire pour le reste de la partie.

De plus, chaque fois que vous utilisez l'ouvrier noir sur une action permettant au moins un déplacement de rail noir, vous obtenez un déplacement de rail noir supplémentaire.



Prenez la locomotive n° 9 de cette carte et placez-la immédiatement sur l'une de vos lignes. Vous pouvez également la placer sur une ligne où il y a déjà une locomotive, vous permettant de déplacer l'autre. Tout avantage pouvant être obtenu avec le placement de cette locomotive est appliqué immédiatement, en suivant la règle normale.

LES CARTES ☺



Lors du décompte final, marquez 15 points.



Lors du décompte final, marquez 10 points pour chaque ligne ferroviaire complétée (maximum 30 points).



Lors du décompte final, marquez 4 points par usine sous votre plateau (maximum 20 points).



Lors du décompte final, marquez en points la somme des **numéros** de toutes vos locomotives.



Lors du décompte final, marquez 10 points par ouvrier supplémentaire obtenu durant la partie. Ceci comprend les deux ouvriers de votre couleur et l'ouvrier noir (maximum 30 points).



Lors du décompte final, marquez en points la somme des numéros des 3 cases atteintes par vos rails noirs.



Lors du décompte final, marquez 7 points par jeton ? placé sur votre plateau (maximum 28 points).



Lors du décompte final, marquez 20 points si vous avez 4, 5 ou 6 jetons x2 sur le **TRANSIBERIEN**. Si vous avez 7 ou 8 jetons x2, marquez 30 points.



Lors du décompte final, cette carte compte comme un conducteur supplémentaire lorsque vous déterminez le joueur qui possède la majorité des conducteurs.



Lors du décompte final, marquez 6 points par conducteur recruté. (La carte *Bonus* avec le conducteur supplémentaire ne compte pas.)

Lorsque vous avez la possibilité d'obtenir une carte ☺, vous pouvez **soit** consulter la pile afin de prendre la carte de votre choix, **soit** marquer immédiatement 10 points.



LES CONDUCTEURS ET LES USINES

LES CONDUCTEURS



Vous obtenez 2 déplacements pour les rails de votre choix.



Vous obtenez 1 déplacement de rail noir et 1 déplacement de rail gris.



Vous obtenez 1 déplacement pour le rail de votre choix et vous marquez immédiatement 3 points.



Vous obtenez 1 déplacement de rail noir et vous marquez immédiatement 3 points.



Vous obtenez 2 déplacements sur la piste d'industrialisation.



Vous obtenez 1 déplacement pour le rail de votre choix et 1 déplacement de rail noir.



Vous obtenez 1 déplacement de rail gris et 1 déplacement de rail marron.



Vous obtenez 1 déplacement de rail marron et vous marquez immédiatement 5 points.



Vous obtenez 1 déplacement de marqueur d'industrie et vous marquez immédiatement 3 points.



Vous ajoutez 1 jeton x2 sur votre **TRANSIBERIEN** et marquez immédiatement 3 points.



Vous obtenez 1 déplacement de rail gris et vous marquez immédiatement 5 points.



Vous pouvez utiliser à nouveau une action sur laquelle se trouve un (et un seul) ouvrier de votre couleur.



Vous obtenez 1 déplacement de marqueur d'industrie et 1 déplacement de rail noir.



Vous pouvez construire 1 locomotive ou 1 usine.



Vous obtenez 2 déplacements de rail(s) noir(s).

Note : Vous pouvez utiliser les actions de vos conducteurs (ceux près de votre plateau), même si vous ne pouvez pas les réaliser en entier.

Note : Vous pouvez réaliser les déplacements dans l'ordre de votre choix.

LES USINES



Marquez immédiatement en points la somme des numéros de vos conducteurs.



Construisez une locomotive ou une usine.



Utilisez à nouveau une action sur laquelle se trouve un (et un seul) ouvrier de votre couleur.



Placez 2 jetons x2 sur votre **TRANSIBERIEN**.



Avancez 1 marqueur d'industrie d'1 case.



Prenez 1 rouble de la réserve générale que vous placez devant vous.



Utilisez 2 déplacements pour les rails de votre choix.



Marquez autant de points que la somme de vos deux meilleures locomotives.



Choisissez une carte *Bonus* ou marquez immédiatement 10 points.

LES CONDUCTEURS ET LES USINES

© 2013 Hans im Glück Verlags-GmbH

© 2013 Filosofia Éditions pour la version française

Auteurs : Helmut Ohley & Leonhard Orbler

Illustrations et graphisme : Martin Hoffmann & Claus Stephan

Filosofia remercie ses relecteurs, sans qui ce jeu aurait manqué le train.

Filosofia Éditions, 31 rue de la Coopérative, Rigaud QC J0P 1P0, Canada

Questions et commentaires : www.filosofiagames.com

info@filosofiagames.com

