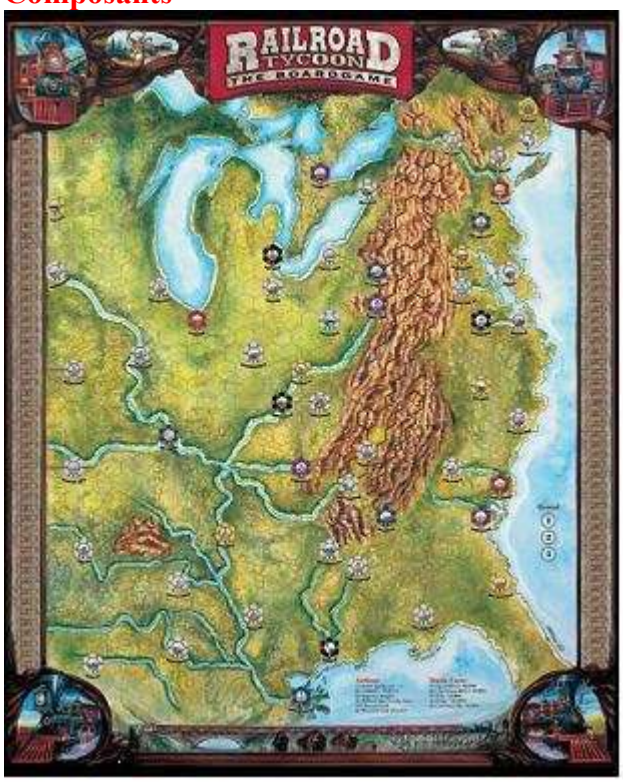
Railroad Tycoon – Règles

Par Martin Wallace et Glenn Drover – Eagle Games 2005

Introduction

Nous sommes en 1830. L'âge du chemin de fer a commencé et vous êtes à la tête d'une des premières compagnies. Les villes avec leurs passagers potentiels, la campagne d'une jeune nation donne naissance à une moisson bienfaisante et les nouvelles et nombreuses usines produisent des marchandises ! Les bénéfices potentiels sont énormes mais qui y arrivera en premier ? La concurrence sera féroce et seules les meilleures compagnies de chemins de fer prospéreront.
Vous déciderez des meilleurs itinéraires et construirez les voies. Vous utiliserez le chemin de fer et livrerez les marchandises, capturant de ce fait des parts de marché pour votre compagnie. Et tant que votre réseau de rails grossit à travers la campagne, vous investirez dans de nouvelles et meilleures locomotives pour livrer les marchandises plus rapidement et plus loin.
Vous attendez les commandes. Vous êtes le nabab du chemin de fer !

Composants



Un plateau de jeu La carte de la moitié orientale des Etats-Unis d'Amérique pendant les 50 premières années de l'ère du chemin de fer (1830 - 1880). La carte est divisée en hexagones (les espaces hexagonaux). Chaque hexagone peut contenir une ville, des collines (brun) ou du terrain ouvert (vert). Les fleuves (lignes bleues) se déplacent à travers quelques hexagones et les montagnes (lignes brunes foncées) se trouvent le long de certains côtés des hexagones. Pendant la partie, les voies de chemin de fer sont construites en plaçant des morceaux de voie sur des hexagones continus de sorte qu'ils relient des villes.

Railroad Tycoon – Règles

Des tuiles de voie *(droites, courbes, croisements)* Les tuiles hexagonales de voie utilisées pour créer des sections de chemin de fer (appelée les "liens") qui relieront une ville à une autre.

Des locomotives de contrôle *(25 rouge, jaune, vert, bleu, pourpre et noir)* Les locomotives colorées sont placées sur chaque nouveau lien pour montrer quel joueur possède ce lien.

Des tuiles de nouvelle ville *(12 tuiles hexagonales)* Le placement d'une de ces tuiles sur une ville grise représente la croissance de l'industrie dans cette petite ville et la nouvelle demande de marchandises. Cette croissance signifie que la ville change du gris en une nouvelle couleur et qu'à partir de ce moment, des cubes de marchandises de la même couleur peuvent être livrés à cette ville.

Des tuiles de conquête de l'Ouest *(2 tuiles hexagonales)*

Des cubes de marchandises *(25 rouge, jaune, bleu, noir et pourpre)* Les cubes de bois coloré sont placés dans les villes au début du jeu et livrés le long des liens de chemin de fer pour générer des points de victoire (PV) et des revenu pour les compagnies. Ces " marchandises " représentent une part du business sur ce marché. Une fois qu'elles sont "livrées", la compagnie qui a effectué la livraison avec succès prend des parts de marché et augmente son revenu en conséquence.

Railroad Tycoon – Règles

De l'argent *(billets de $1.000, $5.000 et $10.000)*

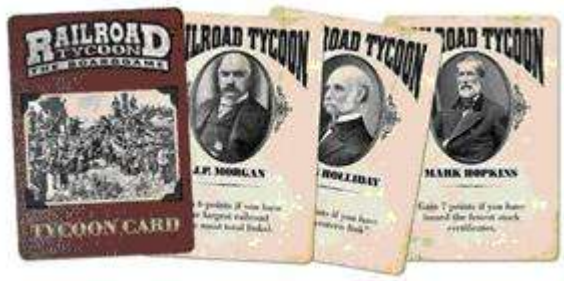
Des certificats de parts *(valeur 1 part, 5 parts et 10 parts)* Les certificats de parts représentent les parts qui ont été "vendues" par les compagnie pour obtenir de l'argent. Une fois délivré, le certificat est placé devant le joueur et la valeur d'argent correspondante au montant indiqué sur le certificat est versée au joueur par la banque.

Des cartes de locomotive Elles représentent l'investissement d'une compagnie en matière de locomotives symbolisé par le remplacement d'un modèle plus ancien par un nouveau qui est meilleur. Toutes les compagnie démarrent avec une carte "1". Le nombre sur la carte est le nombre maximum de "liens" qu'un cube de marchandises peut parcourir pour ce joueur.

Un marqueur de premier joueur

Des marqueurs de ville vide Quand le dernier cube de marchandises d'une ville a été livré, un de ces marqueurs (de n'importe quelle sorte) est placé dans cette ville. Quand le nombre déterminé de ces marqueurs a été placés, la partie finit après que le prochain tour est terminé.

Railroad Tycoon – Règles



Des cartes de nabab du chemin de fer

Des cartes d'opérations de chemin de fer

Un sac opaque pour les cubes de marchandises

Préparation de la partie

Placez les cubes de marchandises dans le sac opaque. Piochez au hasard dans le sac autant de cubes marchandises que le nombre inscrit dans chaque ville et placez les dans cette ville. Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, réduisez ce nombre de cubes de un. Cependant, aucune ville ne peut commencer la partie avec moins d'un cube de marchandises.

Placez les tuiles de nouvelle villes et les tuiles de conquête de l'Ouest dans une pile face visible à côté de la carte. Placez les certificats de parts en 3 piles de même valeur face visible. Placez l'argent pour former la banque. Placez les tuiles de voie d'un côté de la carte.

Le plus jeune joueur est le premier joueur du premier tour et prend le marqueur de premier joueur. Chaque joueur choisit une couleur et prend l'ensemble des locomotives de cette couleur. Chaque joueur prend une carte locomotive "1" et la place devant lui. Placez un marqueur de ville vide sur le premier espace de la piste des tours.

Points **Revenu**

Piste des scores et des revenus

Elle est utilisée pour repérer les PV des joueurs et le revenu que chaque joueur reçoit à la fin de chaque tour. (Note : Si un joueur gagne plus de 100 PV, déplacez la marque du joueur au début de la piste et additionnez 100 à ses PV au final. Si ceci se produit, le revenu du joueur sera réduit mais pourra recommencer à monter.)

Railroad Tycoon – Règles

Argent et certificats de parts
Les joueurs commencent sans argent. A tout moment pendant son tour, un joueur peut prendre un ou plusieurs certificats de parts et les placer devant lui pour prouver qu'ils les a "émises". Pour chaque certificat de part qu'il a émis, le joueur reçoit $5.000 de la banque. Il n'y a aucune limite au nombre de parts qui peuvent être émises. Une fois délivré, cependant, un certificat de parts ne peut jamais être remboursé. Il reste avec le joueur pour le reste du jeu et coûte au joueur un PV à la fin du jeu. (Note : L'émission de parts ne compte pas comme action. Note : Il y a des parts marquées 5 et 10 qui peuvent être échangés pour de plus petites dénominations si nécessaire.)

Couleurs
Les couleurs des cubes de marchandises et les couleurs des villes sont liées. Un cube de marchandises peut seulement être livré à une ville de la même couleur. Les couleurs des locomotives ne sont pas liées aux cubes de marchandises ni aux villes. La couleur d'une locomotives indique simplement quel joueur possède le lien.

Préparation
Avant que la partie ne commence, chaque joueur pioche au hasard une carte de nabab du chemin de fer. Chaque carte, qui représente le nabab (le joueur), donne au joueur des PV de bonification à la fin de la partie s'il réalise l'objectif imprimé sur sa carte de nabab du chemin de fer. Cet objectif n'est pas considéré comme réalisé en cas d'égalité avec un autre joueur. (Note : Les joueurs doivent garder secrète leur carte de nabab du chemin de fer jusqu'à la fin de la partie - sauf la carte de George Pullman qui doit être révélée quand l'objectif est réalisé.)

HENRY FARNAM
Gagnez 2 PV pour chaque lien que votre compagnie possède de Chicago vers une autre ville.

J.P. MORGAN
Gagnez 6 PV si votre compagnie est la plus grande (le plus grand nombre de liens).

JAY GOULD
Gagnez 7 PV si vous avez émis le moins de parts.

GEORGE PULLMAN
Gagnez 6 PV si vous êtes le premier joueur à avoir atteint le niveau 6 pour les locomotives.

CYRUS HOLLIDAY
Gagnez 5 PV si vous avez construit un lien de conquête de l'Ouest.

THEODORE D. JUDAH
Gagnez 8 PV si votre compagnie possède le plus grand réseau (le plus de liens consécutifs).

CORNELIUS VANDERBILT
Gagnez 5 PV si votre réseau connecte New-York et Chicago.

JAMES FISK
Gagnez 7 PV si vous possédez le plus d'argent.

DANIEL DREW
Gagnez 7 PV si vous possédez le plus d'argent.

MARK HOPKINS
Gagnez 7 PV si vous avez émis le moins de parts.

Déroulement de la partie

Chaque tour est composé des 3 phases suivantes :

1. Enchères pour déterminer le premier joueur
2. Actions des joueurs
3. Revenus et dividendes

La partie s'arrête à la fin du tour qui suit celui dans lequel un certain nombre de marqueurs de villes vides est placés sur le plateau de jeu (voir "Fin de la partie" ci-dessous pour déterminer ce nombre).

1. Enchères pour déterminer le premier joueur

Une enchère a lieu pour déterminer quel joueur sera le "premier joueur" pour ce tour. Le premier joueur du tour précédent commence l'enchère. L'offre va dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur peut surenchérir (placer une offre plus élevée que la dernière offre) ou passer. L'offre minimum initiale est $1.000. Si un joueur choisit de passer, il ne peut pas revenir dans l'enchère ultérieurement. L'enchère continue dans le sens horaire jusqu'à ce que chaque joueur autre que celui détenant l'offre la plus élevée a passé. Le joueur qui a fait l'offre la plus élevée devient le premier joueur (il prend devant lui le marqueur "premier joueur"). Il doit payer le montant qu'il a offert à la banque. Des parts peuvent être émises pour payer cette enchère. Si tous les joueurs choisissent de passer, le joueur à la gauche du précédent "premier joueur" devient le nouveau premier joueur.

2. Actions des joueurs

Il y a trois tours d'actions des joueurs. Dans chaque tour d'action, chaque joueur effectue une action en commençant par le premier joueur et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre. Après chaque tour d'action, le marqueur de tours rond est avancé et un nouveau tour d'actions est accompli. Un joueur peut effectuer n'importe laquelle des actions suivantes quand vient son tour :

Construction de voies
Urbanisation
Amélioration des locomotives
Livraison d'un cube de marchandises
Prise d'une carte d'opérations de chemin de fer
Construction d'un lien de conquête de l'Ouest

Construction de voies – Les joueurs placent des tuiles de voie dans le but de connecter des villes. Une tuile ou une série de tuiles qui connecte une ville à une autre ville est appelée un lien.
Quand un joueur construit une voie, les extrémités de la voie doivent correspondre de telle sorte que la voie forme une ligne continue. La première tuile de voie posée doit

être connectée soit à une ville soit à la fin d'un lien inachevé que le joueur possède. Toutes les tuiles suivantes pendant cette action doivent alors prolonger ce lien. Le joueur doit cesser de construire quand il a construit 4 tuiles de ce lien OU qu'il a connecté une autre ville. Note : Ceci signifie qu'un joueur ne peut pas établir plus d'un lien pendant une action. Si un joueur a placé quatre tuiles de voie mais n'a pas complété le lien vers une deuxième ville, la voie est considérée comme "un lien inachevé". Tous les liens inachevés sont enlevés à la fin du troisième tour d'action de chaque tour.

Correct !
Toutes les tuiles de voie sont reliées entre elles et le lien est connecté à 2 villes

Incorrect !
Toutes les tuiles de voie sont reliées entre elles mais ne sont pas connectées à une des villes. Bien que ce soit un mouvement légal, ceci ne complète pas un lien entre les deux villes.

Incorrect !
Toutes les tuiles de voie sont connectées aux villes mais ne sont pas reliées entre elles.

Note
Toutes les tuiles de voie doivent être posées dans des hexagones complets. Les hexagones partiels comme ceux recouvrant de l'eaux ne sont pas jouables.

Chaque tuile de voie coûte au joueur qui la place un certain montant dépendant du type de terrain sur lequel elle est posée.
Construire une voie droite ou courbe dans un hexagone "ouvert" (vert) coûte $2.000, le construire dans un hexagone de "colline" (brun clair) coûte $4.000. Si une tuile est placée de telle sorte qu'elle croise une "arête" (ligne brun foncée le long du côté de l'hexagone), elle coûte $4.000 de plus quand elle est placée.
Si une tuile est placée de sorte qu'elle traverse un "fleuve" (ligne bleue traversant un hexagone), elle coûte $1.000 de plus quand elle est placée. Si une tuile est placée de telle manière qu'elle suit la découpe (forme) du fleuve et que les deux points de sortie

de la voie sont en dehors du fleuve alors elle "suit le fleuve" et n'a aucun coût additionnel.
Quand une voie est placée, le joueur place dessus une de ses locomotives afin d'indiquer qui en est le propriétaire.
Une fois que des voies sont placées, elles ne peuvent être enlevées par les joueurs. Les joueurs peuvent établir des voie se croisant selon leurs besoins mais ne peuvent pas réorienter la voie d'un autre joueur. Le coût pour construire des voies se croisant est identique à celui de la voie régulière.

Urbanisation – Le joueur actif prend une tuile de nouvelle ville disponible de la pile à côté du plateau de jeu et la place sur n'importe lequel des hexagones gris de ville. Deux cubes de marchandises sont tirés au hasard dans le sac et ajoutés à ceux se trouvant déjà sur la ville. Si la ville était vide, retirez le marqueur de ville vide et remplacez le avec les nouveaux cubes de marchandises. Le coût d'urbanisation est de $10.000.

Amélioration des locomotives – Le joueur actif peut améliorer sa carte de locomotive (remplacez l'ancienne carte par une nouvelle carte). Ceci représente un investissement en améliorant toutes les locomotives d'une compagnie en remplaçant un modèle plus ancien par un nouveau qui sera meilleur. Toutes les compagnies commencent la partie avec une locomotive de niveau "1".
Le "niveau de locomotive" (le nombre sur la carte) est le nombre maximum de liens dont un cube de marchandises peut être déplacé et livré par le joueur utilisant l'action "livraison d'un cube de marchandises ". (Exemple : Un joueur avec une locomotive de niveau "2" peut livrer un cube de marchandises vers une ville distante de un ou deux liens, mais pas plus.)
Le coût pour passer au niveau suivant est indiqué en bas à droite de la nouvelle carte de locomotive. Un joueur ne peut améliorer ses locomotives que de 1 niveau par action. Le niveau maximum de locomotive est 8.

Livraison d'un cube de marchandises – Le joueur actif peut déplacer un cube de marchandises d'une ville à une autre ville, de ce fait il livre ce cube à une destination. Le cube de marchandises doit être déplacé le long de liens complets vers une ville qui est de la même couleur que le cube en cours de livraison (un cube rouge doit aller à une ville rouge, etc). (Note : Aucun cube de marchandises ne peut être déplacé vers une ville différente sans être livré). Le cube peut se déplacer d'un certain nombre de liens jusqu'au niveau de locomotive du joueur actif. En livrant un cube de marchandises, le cube ne peut pas passer par la même ville deux fois, ni voyager le long du même lien deux fois. Un cube DOIT cesser de se déplacer et être livré dès qu'il atteint une ville de la même couleur. Quand le cube est livré, il est enlevé du jeu et placé dans le sac opaque contenant les cubes de marchandises.
Après que le cube de marchandises est arrivé à sa destination, le joueur détermine qui gagne des revenus issus de cette livraison. Un joueur gagne 1 point sur la "piste des scores et des revenus" pour chaque lien complet qu'il possède que le cube a traversé. Notez qu'un cube peut être déplacé le long de liens possédés par d'autres joueurs, qui récupéreront des points pour de tels mouvements. Cependant, le premier lien doit appartenir au joueur actif. Un joueur ne peut pas livrer un cube de marchandises en commençant sa livraison sur une voie d'une autre compagnie.
Chaque joueur doit enregistrer sa position sur la piste des scores et des revenus à l'aide d'une locomotive de sa couleur. Si le dernier cube de marchandises est enlevé

d'une ville, un marqueur de ville vide doit être placé dans cette ville (Note : Le type de marqueur de ville vide placé n'importe pas. Les différents types sont décoratifs).

Prise d'une carte d'opérations de chemin de fer – Avant que ne débute la partie, chacune des trois cartes de "départ" (identifiées par un "S" doré dans le coin en bas à gauche) est enlevée de la pioche et placée face visible à côté du plateau de jeu. La pioche restante est alors mélangée, et un nombre de cartes égal à 2X le nombre de joueurs est piochée de la pile et placé face visible à côté du plateau de jeu. Ces cartes sont "disponibles". A la fin de chaque tour (après la phase de revenus et de dividendes), une carte additionnelle est prise de la pioche et posée face visible. Elle est maintenant "disponible".
Chaque carte d'opération de chemin de fer a un symbole dans le coin en bas à droite. Chaque symbole associe une ou des règles spéciales pour cette carte.

Cercle Vert : Ces cartes ne peuvent pas être choisies, mais donnent un avantage au premier joueur qui réalise l'objectif imprimé sur la carte (après que la carte devient disponible). Une fois que l'objectif est réalisé, la carte est retirée du jeu et défaussée.

Diamant Pourpre : Une fois choisie, une carte de cette catégorie peut être employée par le joueur qui la possède une fois par tour. Cette utilisation ne compte pas comme une action.

"X" Rouge : Une fois choisies, ces cartes doivent être utilisées immédiatement puis défaussés.

Main des cartes : La carte peut être gardée par le joueur tant que c'est nécessaire. Une fois utilisée, la carte est défaussée. L'utilisation de la carte ne compte pas comme action.

Pas de symbole : Cette carte est posée face visible devant le joueur, qui obtient l'avantage de la carte pour le reste de la partie.

S doré : Cette carte est disponible dès le début de la partie (Note du traducteur).

Construction d'un lien de conquête de l'Ouest – Cette action représente la construction d'un réseau de rails à l'Ouest du bord gauche de la carte. Ce réseau donnera au joueur l'accès à la grande richesse de l'Ouest américain. Pendant cette période de l'Histoire, des trains innombrables remplis de bétail et de grain ont été transportés vers l'Est par les nouvelles compagnies pour alimenter les villes qui croissaient à l'Est (et en Europe). La ville de Chicago s'est développée et a prospéré comme centre de communication ferroviaire, marché et abattoir.

Une fois qu'un joueur a complété un lien vers Kansas City ou Des Moines, ils peut effectuer l'action de conquête de l'Ouest dans cette ville lors d'une future action. Quand il effectue cette action, il place une tuile de "conquête de l'Ouest" dans l'hexagone approprié à l'Ouest de la ville à laquelle ils s'est relié et place une de ses locomotives dessus. 4 cubes rouges sont alors ajoutés à cette ville (prise dans le sac opaque de marchandises). Le coût de cette action est de $30.000.
Une fois qu'un conquête de l'Ouest a été établie, tous les cubes rouges livré d'une ville de la conquête de l'Ouest vers Chicago déclenchent un réapprovisionnement aléatoire de 2 cubes de marchandises à Chicago à partir du sac opaque. Notez que le cube rouge livré est retiré comme d'habitude.

3. Revenus et dividendes
Chaque joueur récupère maintenant son revenu (en dollars) dépendant de la case que sa locomotive occupe sur la piste des scores et des revenus.
Une fois que tous les joueurs ont récupéré leur revenu, chacun d'eux doit payer les "dividendes de parts". Chaque joueur doit payer $1.000 pour chaque part qu'il a émise. Si un joueur doit plus de dividendes qu'il n'a l'argent, il doit émettre d'autres parts pour entretenir sa dette. Les dividendes sur ces nouvelles parts émises ne seront payés qu'à la phase de revenus suivante.
Tout lien inachevé (c'est-à-dire qui ne joint pas deux villes) est enlevé.
Remettez le marqueur de tour d'action sur la case "1" et commencez un nouveau tour.

Fin de la partie
La partie finit à la fin du tour suivant le tour dans lequel un certain nombre de marqueurs de ville vides ont été placés sur le plateau de jeu. Le nombre de marqueurs de ville vides qui déclenche cet événement dépend du nombre de joueurs :

2 joueurs	10 marqueurs de ville vides
3 joueurs	12 marqueurs de ville vides
4 joueurs	14 marqueurs de ville vides
5 joueurs	16 marqueurs de ville vides
6 joueurs	18 marqueurs de ville vides

Quand la partie est finie, les joueurs marquent des points de victoire (PV). Chaque certificat de parts possédé par un joueur recule sa locomotive d'une case sur la voie des scores et des revenus. Chaque point sur la piste des scores et des revenus vaut 1 PV.
Le joueur avec le plus de PV est le gagnant. En cas d'égalité, le joueur premier ex-aequo avec le plus de liens gagne. S'il y a toujours égalité, le joueur premier ex-aequo avec le plus d'argent gagne.

Stratégie
Railroad Tycoon est conçu de sorte que les joueurs puissent commencer à jouer rapidement. Ceci ne signifie cependant pas que c'est un jeu où il facile de gagner. Juste comme nababs du chemin de fer avant vous, vous devez apprendre à gagner (ou tout autre mot approprié). Il y a beaucoup de pièges le long du chemin qui mène à la grandeur. Les astuces de stratégie suivantes devraient vous aider à éviter les pièges et à devenir le plus grand nabab du chemin de fer de l'Histoire.

- L'émission des parts fait partie du jeu, mais trop de dette peut enterrer votre compagnie. Soyez discipliné avec le nombre de parts que vous allez émettre. Il peut être très tentant d'établir un grand réseau et d'enchaîner les longues livraisons au tout début de la partie, néanmoins une stratégie plus sûre est de construire un lien

court, livrer des marchandises, établit un autre lien court, livrer plus de marchandises, améliorer vos locomotives, livrer plus de marchandises, et ainsi de suite.

- Railroad Tycoon est un jeu de concurrence brutale pour obtenir des marchés. Essayez de relier vos lignes aux meilleures villes dès que vous pourrez. Si vous attendez, les autres joueurs y arriveront en premier !
- Ne permettez pas à un joueur unique de dominer le nord-est. Cette région est très dense avec de grandes villes, un joueur laissé ici tout seul créera une compagnie très puissante. Deux ou trois joueurs devraient avoir au moins de la présence dans ce secteur profitable.
- Vous devez surveiller les marchandises qu'un autre joueur pourrait livrer avant vous. Livrez ces marchandises "à risque" avant d'autre qui sont "plus sûrs" (soit parce qu'elles sont dans des villes auxquelles seulement vous pouvez vous relier soit parce qu'aucun autre joueur ne peut les livrer à une ville de la bonne couleur).
- Tôt dans partie, le gain de l'enchère (pour être le premier joueur) peut être très important. Etre premier vous assure le premier choix de la carte, l'itinéraire ou les cubes de marchandises que vous avez sous vos yeux. Cependant vous devez également observer vos dépenses pour éviter d'entrer trop profondément dans la dette. Et si le joueur juste à votre droite place une grande offre, ce peut être une bonne idée de passer car jouer en deuxième est presque aussi bon qu'en premier (et vous ne payerez rien !).
- En essayant de décider où établir vos premiers liens, recherchez les concentrations de marchandises d'une couleur et des villes qui vont recevoir ces marchandises. Assurez-vous que vous construisez des liens qui vous permettent de livrer quelques marchandises tout de suite (avec des locomotives de niveau 1) et d'autres qui peuvent être livrés avec deux liens (avec des locomotives de niveau 2). De cette façon, vous serez sur la bonne ligne dès le début.

Règles optionnelles pour les débutants

Pour des joueurs peu habitués aux jeux de chemin de fer, nous recommandons de jouer une partie sans cartes d'opération de chemin de fer ni cartes de nabab du chemin de fer ni de conquête de l'Ouest. Ceci donne aux joueurs l'occasion de se familiariser avec les mécanismes et le déroulement du jeu. Les cartes et la conquête de l'Ouest ajoutent de la profondeur et de la saveur au jeu mais ne changent pas les mécanismes de base du jeu. Une fois que les joueurs se sentent confortables avec la mécanique du jeu, ces règles peuvent être facilement ajoutées.