

# ALUBARI

A NICE CUP OF TEA

Darjeeling est une ville et une région de l'État indien du Bengale occidental, située dans les contreforts de l'Himalaya et réputée pour son industrie du thé, ses vues spectaculaires sur Kangchenjunga, la troisième plus haute montagne du monde et son chemin de fer himalayen. La plantation de thé à Darjeeling commença en 1841 en utilisant les graines du théier chinois (Camellia Sinensis). Le gouvernement britannique établit également des pépinières au cours de cette période et la plantation de thé Alubari fut inaugurée par la compagnie de thé Kurseong et Darjeeling en 1856, suivie rapidement par plus de 80 plantations.

Dans *Alubari*, les joueurs s'affrontent pour cultiver et récolter leurs propres plantations de thé et participer à la construction du chemin de fer himalayen de Darjeeling, partant de Siliguri Town, et montant jusqu'au « sommet », à Darjeeling. Guidés par les actions de placement de leurs ouvriers, les joueurs pourront utiliser leurs feuilles de thé récoltées pour préparer du Chai pour leurs personnels assoiffés afin de renforcer leurs actions ! Lorsque le chemin de fer est achevé, le joueur qui a le plus contribué au chemin de fer, à la construction des gares le long de son parcours, et aux plantations de thé les plus rentables sera déclaré vainqueur.

## CONTENU



- 1 plateau de jeu



- 1 × sac en tissu



- 1 × carnet de scores

### Cartes



- 8 × cartes Équipement



- 8 × cartes de Plantation de thé



- 30 × cartes Contrat



- 7 × cartes Action



- 3 × cartes Aides

### Jetons



- 48 × Feuilles de thé



- 19 × « 5 Feuilles de thé »



- 2 × tuiles Brouillard



- 1 × tuile de blocage de Darjeeling



- 3 × tuiles de blocage

### Éléments en bois



- 1 × marqueur Premier Joueur



- 40 × cubes de Minerai de fer



- 24 × cubes de Pierre



- 14 × cubes de Chai



- 5 × cubes Évènements



- 48 × cubes de Gravat



- 6 × marqueurs « 5 Gravats »



- 3 × marqueurs de jeu



- 10 × marqueurs Propriété du jeu



- 3 × marqueurs Soleil



- 3 × marqueurs Brouillard



- 3 × marqueurs Pluie



- 16 × Barres d'acier

### Éléments par joueur (5 joueurs)



- 3 Ouvriers



- 20 marqueurs Propriété

# MISE EN PLACE

Exemple de mise en place pour 4 joueurs



- 1** . Placez le plateau au centre de la table à portée des joueurs.
- 2** . Si vous jouez à moins de 3 joueurs, placez la tuile de blocage de Darjeeling sur la deuxième zone de gare de Darjeeling (zone de gare avec l'indication 3+).
- 3** . Selon le nombre de joueurs, placez une tuile de blocage sur une ou plusieurs tuiles de la fin de la piste de Chai. Par exemple, à 3 joueurs, bloquez les deux dernières cases.
- 4** . Prenez les marqueurs Météo (3 jaunes pour le soleil, 3 bleus pour la pluie, et 3 gris pour le brouillard) et placez-les à côté de la piste Météo.
- 5** . Placez les 2 tuiles Brouillard sur les cases situées sous la ligne d'effet du brouillard.
- 6** . Prenez les 3 marqueurs de jeu noirs et placez-les sur l'emplacement de départ de chacune des 3 pistes de travail, identifié par une couleur verte plus sombre : capacité de Déblayage, capacité de Pose de voie, et capacité de Récolte.
- 7** . Placez toutes les Feuilles de Thé, les cubes de Gravats, les Barres d'Acier et les marqueurs blancs Propriété du jeu dans une réserve générale à côté du plateau.
- 8** . Selon le nombre de joueurs, remplacez certaines zones d'Actions imprimées sur le plateau par les cartes Actions fournies.
  - Solo et 2 joueurs : remplacez , , et
  - 3 joueurs : pas de cartes de remplacement, tout est déjà imprimé sur le plateau
  - 4 et 5 joueurs : , , , , et
- Conservez la carte Action supplémentaire à côté du plateau et retirez toutes les cartes Actions non utilisées.
- 9** . Mélangez le paquet de cartes Contrat et placez-le face cachée sur l'emplacement le plus sombre du Bureau de poste. Révélez les 2 premières cartes et placez-les face visible sur les emplacements **A** et **B**.  
Puis regardez le dos de la carte du dessus du paquet et placez un marqueur Météo correspondant sur la case **P2** de la piste Météo. Révélez la carte et placez-la face visible sur l'emplacement **C**.  
Regardez le dos de la prochaine carte du dessus du paquet et placez le marqueur Météo correspondant sur la case **P3** de la piste Météo.





# SÉQUENCE DE JEU

Une partie se joue en plusieurs manches, et chaque manche est divisée en cinq Phases, effectuées dans l'ordre suivant :

1. Réapprovisionnement des cartes Contrat (*sauf lors de la manche 1*)
2. Ajustement de la Météo (*sauf lors de la manche 1*)
3. Réapprovisionnement de l'Entrepôt et résolution des Évènements (*sauf lors de la manche 1*)
4. Assignation des Ouvriers aux Actions
5. Résolution des Actions et vérification des conditions de Fin de Partie

À la fin de la partie, procédez au décompte des points. Le joueur avec le plus de points gagne la partie.

## Phase 1 · Réapprovisionnement des cartes Contrat

Passez cette Phase lors de la manche 1.

Si une carte Contrat est sur l'emplacement **A** du Bureau de Poste (le plus haut du côté droit du plateau), placez-la face cachée sur la pile de défausse. Puis déplacez les autres cartes Contrat vers le haut (vers l'emplacement **A**), en comblant tous les emplacements vides. Enfin, remplissez chaque emplacement vide restant par les premières cartes du paquet de cartes Contrat, jusqu'à ce que les trois emplacements soient remplis.

Si le paquet est vide, mélangez la pile de défausse pour créer un nouveau paquet, et utilisez-le pour continuer à remplir les emplacements vides.

## Phase 2 · Ajustement de la Météo

Passez cette Phase lors de la manche 1.

Suivez ces étapes :

1. Retirez le marqueur Météo de la case du bas.
2. Retirez les marqueurs Brouillard des actions **B** et **D**.
3. Déplacez les marqueurs Météo d'une case vers le bas sur la piste Météo. Le marqueur le plus bas indique la Météo pour la manche en cours.
4. Ajustez les trois pistes de capacité selon la Météo en cours, en appliquant les effets indiqués à droite de la piste Météo.
5. Regardez la météo indiquée sur le dos de la première carte du paquet de cartes Contrat et placez un marqueur Météo correspondant en haut de la piste Météo.

**Soleil** : +2 au Déblayage, +1 à la Pose de voie.

**Pluie** : -1 au Déblayage, -1 à la Pose de voie, +1 à la Récolte.

**Brouillard** : -1 à la Récolte et bloquez le dernier emplacement d'Ouvrier de l'action de Déblayage **B** et de Pose de voie **D** avec un marqueur Brouillard. Ces emplacements ne seront pas disponibles lors de cette manche.



### Capacité de Déblayage

Cette piste indique la quantité de Gravats pouvant être déblayée par action. Si le marqueur est sur la case la plus à gauche, ignorez les effets qui pourraient réduire la capacité. Si le marqueur dépasse 5, remettez-le sur 5 et procédez immédiatement à une Récolte de thé (voir page 5).



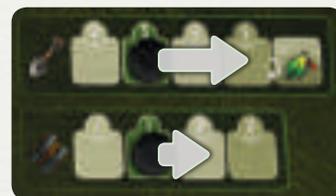
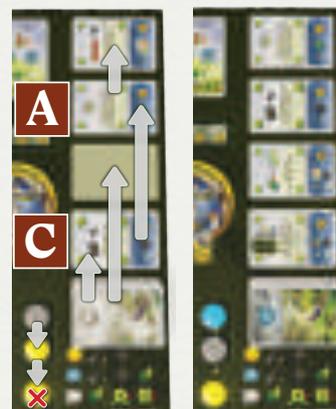
### Capacité de Pose de voie

Cette piste représente le nombre de voies pouvant être posées par action (voir page 7). Si le marqueur est sur la case la plus à gauche, ignorez les effets qui pourraient réduire la capacité. Si le marqueur est sur la case la plus à droite, ignorez les effets qui pourraient augmenter la capacité.



### Capacité de Récolte

Cette piste indique la quantité de thé pouvant être récoltée dans les plantations. Si le marqueur est sur la case la plus à gauche, ignorez les effets qui pourraient réduire la capacité. Si le marqueur atteint la fin de la piste, remplacez-le sur la case « 2 » la plus à droite et procédez à une Récolte de thé (voir page 5).



### Exemple :

La carte **A A** est défaussée.

La carte **B** est déplacée vers l'emplacement le plus haut et deux cartes sont piochées pour remplir les emplacements vides.

Le marqueur Soleil est retiré du plateau et les deux prochains marqueurs (Soleil et Brouillard) sont déplacés d'une case vers le bas.

La météo du jour est Soleil. Augmentez la capacité de Déblayage de 2 cases et augmentez également la capacité de Pose de voie de 1 case.

Le dos de la première carte du paquet indique de la Pluie. Ajoutez un marqueur Pluie en haut de la piste Météo.

## Récoltes de thé

Les Récoltes de thé surviennent lorsque :

- La capacité de Déblayage passe au-dessus de cinq,
- La capacité de Récolte atteint la fin de la piste,
- L'évènement Récolte est déclenché sur la piste d'Évènements (pouvant arriver plusieurs fois lors d'une même partie),
- Une carte Contrat déclenche une Récolte.

Lors d'une Récolte, les joueurs ayant leurs marqueurs Propriété sur des plantations de thé déblayées récoltent leurs feuilles de thé.

Chaque joueur gagne un nombre de Feuilles de thé égal au nombre de zones de plantations qu'il possède (où se trouve un de ses marqueurs Propriété), multiplié par la capacité de Récolte, arrondi à l'inférieur.

Après une Récolte de thé, remplacez le marqueur de Récolte sur son emplacement de départ (vert sombre).



La capacité de Récolte actuelle est de  $\frac{1}{2}$ . Bleu a 3 Plantations de thé et gagne 1 Feuille. Rouge a 4 Plantations de thé et gagne 2 Feuilles. Le marqueur est remplacé sur la case 1 (départ).

## Phase 3 · Réapprovisionnement de l'Entrepôt & résolution des Évènements

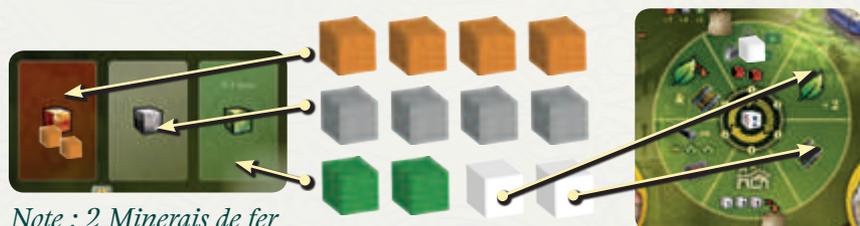
Passez cette Phase lors de la manche 1.

Lors de cette Phase, l'Entrepôt est réapprovisionné avec des cubes piochés dans le sac. Le nombre de cubes dépend du nombre de joueurs, indiqué en haut à gauche de la roue des Évènements.

Piochez au hasard le nombre approprié de cubes dans le sac d'approvisionnement et placez-les sur l'Entrepôt dans leurs emplacements respectifs : Minerai de fer (orange), Pierre (gris) et Chai (vert). Puis si des cubes Évènements (blancs) ont été piochés, placez-les sur la roue des Évènements, un cube par case, en débutant par la première case indiquée par 1 puis sur les prochaines cases vides dans le sens horaire. Pour chaque cube posé, résolvez immédiatement l'Évènement indiqué avant de placer un cube sur la prochaine case libre (voir *Évènements - page 11*).

JOUEURS	1-2	3	4-5
CUBES PIOCHÉS	6	9	12

Exemple : à 4 joueurs, 12 cubes sont piochés



Note : 2 Minerais de fer sont restés de la manche précédente.

Note : la case 1 contient déjà un cube Évènement.

## Phase 4 · Assignation des Ouvriers aux Actions

Au début de cette Phase, chaque joueur possédant au moins un Équipement peut payer 1 Chai de sa réserve (représentée sur la piste Chai) pour prendre son Ouvrier saisonnier placé dans la Tea House et le mettre dans sa réserve personnelle. Ceci permet au joueur de placer un Ouvrier supplémentaire pendant cette manche.

Puis, dans le sens horaire en commençant par le Premier Joueur, chaque joueur place un de ses Ouvriers sur une case libre de n'importe quelle zone d'Actions du plateau (de 1 jusqu'à 5). Il n'est pas nécessaire de respecter l'ordre numérique des cases pour pouvoir placer ses Ouvriers (vous pouvez placer un Ouvrier sur la case « 3 » de la zone d'Actions, même si les cases « 1 » et « 2 » sont libres). Un même joueur peut avoir plusieurs Ouvriers sur une même zone d'Actions.

Continuez de placer les Ouvriers jusqu'à ce que chaque joueur ait placé tous ses Ouvriers de sa réserve personnelle sur les zones d'Actions.



Exemple d'un placement d'une partie à 3 joueurs.

## Phase 5 · Résolution des Actions et vérification des conditions de Fin de Partie

Lors de cette Phase, toutes les zones d'Actions sont résolues dans l'ordre, de 1 jusqu'à 5.

Lorsqu'une zone d'Actions est activée, les étapes suivantes doivent être résolues dans cet ordre :

1. Tous les joueurs peuvent utiliser leurs cartes Contrats inutilisées.
2. Résolvez les cases de la zone dans l'ordre.

### 1. Utilisation des cartes Contrats

Avant de résoudre les cases actions d'une zone d'Actions, chaque joueur, en commençant par le Premier Joueur puis dans le sens horaire, peut utiliser une ou plusieurs de ses cartes Contrat inutilisées (non inclinées) possédant le symbole de la zone d'Actions en cours dans les coins de leur section supérieure.

Un joueur peut utiliser une carte Contrat pour une zone d'Actions même s'il n'y possède pas d'Ouvriers ou qu'aucun Ouvrier n'y est présent.

Pour indiquer qu'une carte Contrat a été utilisée, inclinez-la devant vous. Lorsqu'une carte Contrat est utilisée, son effet (indiqué dans sa section supérieure) dure jusqu'à la fin de la manche en cours. Cela peut servir à modifier une action que vous allez effectuer, permettre des actions supplémentaires gratuites, et/ou modifier les règles en votre faveur.

Chaque carte Contrat ne peut être utilisée qu'une seule fois durant la partie. Le bonus de points indiqué sur la partie inférieure de la carte s'applique à la fin de la partie, que la carte ait été utilisée ou non (voir page 9).



## 2. Résolution des zones d'Actions

Pour chaque zone d'Actions, résolvez les cases Action une par une dans l'ordre numérique en commençant par la case 1. Si l'un de vos Ouvriers se trouve sur une case Action, vous devez effectuer l'action si cela est possible. Si plusieurs Ouvriers se trouvent sur une même zone d'Actions, l'action doit être résolue pour chaque Ouvrier si cela est possible.

Avant de résoudre l'action, vous pouvez payer 1 Chai de votre réserve (représentée sur la piste de Chai) pour bénéficier de la version la plus puissante de cette action. L'effet apporté par la dépense d'un Chai est détaillé pour chaque action dans la liste ci-dessous. Un seul Chai peut être utilisé par Ouvrier pendant une manche.

### Description des zones d'Actions

#### L'Entrepôt

Prenez jusqu'à 3 cubes de l'Entrepôt et placez-les dans votre réserve personnelle. Vous pouvez prendre n'importe quelle combinaison de cubes mais pas plus d'un cube de Chai (vert) par Ouvrier. Si votre Ouvrier était sur la dernière case de l'Entrepôt, prenez également le marqueur Premier joueur et vous devenez immédiatement le nouveau premier joueur à partir de cet instant. Si aucun Ouvrier n'est sur cette case, le premier joueur actuel conserve le marqueur Premier joueur.

 *Bonus Chai : votre Ouvrier peut prendre 2 cubes supplémentaires de l'Entrepôt. L'un des deux peut être un cube de Chai.*

#### Prenez des cubes de Chai

Lorsque vous prenez un cube de Chai (que ce soit de l'Entrepôt ou d'une carte Équipement), avancez votre marqueur de 1 case sur la piste de Chai et retirez le cube de Chai de la partie.



#### Déblayage

Prenez un nombre de cubes de Gravats égal à la capacité de Déblayage actuelle en partant de la case la plus à gauche des emplacements de plantations et en continuant vers la droite.

La capacité de Déblayage actuelle est indiquée par le marqueur de Déblayage mais peut être modifiée par des bonus d'Équipements, de cartes Contrat et/ou de Chai dépensé.

Lorsque vous retirez le dernier cube de Gravats d'une case d'une plantation de thé, placez-y un de vos marqueurs Propriété. Ce marqueur vous rapportera des points de Victoire à la fin de la partie, et vous permettra de récolter des Feuilles de thé lors d'une Récolte.

Il est possible de déblayer plusieurs cases pendant une seule action de Déblayage.



La capacité de Déblayage est de 5.

Patrick (Rouge) résout son action de Déblayage.

Il prend en tout 5 cubes de Gravats, de la gauche vers la droite comme indiqué sur l'image.

Patrick place un de ses marqueurs Propriété sur chacune des deux cases qu'il vient de totalement déblayer.

Si cela est possible, vous devez prendre la totalité des cubes de Gravats qu'il vous est permis par la capacité de Déblayage actuelle et vos différents bonus en cours (par exemple, un Équipement apportant un bonus permanent à votre capacité de Déblayage), mais vous n'êtes pas obligés d'activer un bonus de Chai ou de carte Contrat si vous ne le souhaitez pas.

 *Bonus Chai : la capacité de Déblayage indiquée par la piste de Déblayage pour l'action de cet Ouvrier est augmentée de 3. Ainsi, si la piste de Déblayage indique une capacité de 4, l'Ouvrier effectue un Déblayage de 7 lors de cette action.*

À la fin d'une manche où le dernier cube de Gravats a été retiré des cartes de Plantation de thé, placez la carte Action supplémentaire sur la zone d'Actions  du plateau. Il s'agit désormais d'une zone d'Actions comportant une seule action de Construction (Équipement ou Gare).



#### La Fonderie

Vous pouvez effectuer jusqu'à trois des mini-actions suivantes, dans n'importe quel ordre (vous pouvez faire plusieurs fois la même mini-action) :

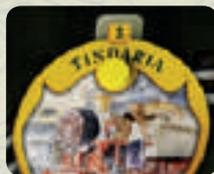
- **Fabriquer de l'acier** : remettez 3 de vos cubes de Minerai de fer dans le sac de réapprovisionnement et prenez 1 Barre d'acier dans votre réserve personnelle.
- **Fabriquer de la pierre** : remettez 2 de vos cubes de Gravats dans la réserve générale et prenez 1 cube de Pierre de l'Entrepôt OU du sac de réapprovisionnement.
- **Broyer de la pierre** : remettez 1 de vos cubes de Pierre dans le sac de réapprovisionnement et prenez 2 cubes de Gravats de la réserve générale dans votre réserve personnelle.

 *Bonus Chai : votre Ouvrier peut effectuer autant de mini-actions qu'il le souhaite, tant que cela est possible. La mini-action « Fabriquer de l'acier » coûte 2 cubes de Minerai de fer au lieu de 3.*

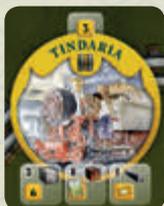
## D Pose de voie

Remettez dans la réserve générale un nombre de Barres d'acier égal à la capacité de Pose de voie modifiée des effets permanents (bonus d'Équipements) et/ou effets temporaires (cartes Contrat, et/ou Chai dépensé).

Pour chaque Barre d'acier remise de cette manière, placez un de vos marqueurs Propriété sur la prochaine section libre du chemin de fer, en commençant par la section bleue de traversée de rivière située entre la ville de Siliguri et Sukna, et en montant jusqu'à Darjeeling au sommet de la montagne.



Une section libre est une section sans marqueur Propriété, qui peut être :



Section urbaine



Section simple



Section de rivière

Les marqueurs Propriété placés sur les sections libres apportent des points de Victoire à la fin de la partie.

Si vous reliez une section de rivière, gagnez 1 Chai sur la piste de Chai. Les joueurs peuvent désormais construire des zones de gare dans n'importe quelle ville située avant la prochaine section de rivière (voir *Construire une zone de gare*).

Si vous avez les Barres d'acier disponibles, vous ne pouvez pas choisir de relier moins de sections que la capacité actuelle de Pose de voie modifiée par vos effets permanents. Cependant, vous n'êtes pas obligés d'utiliser du Chai ou des cartes Contrat si vous le ne souhaitez pas.

S'il n'y a pas assez de sections disponibles pour compléter votre action, vous devez en relier autant que possible. Lorsque la dernière section est reliée (Darjeeling), la partie se termine à la fin de la manche (voir page 9).



**Bonus Chai :** la capacité de Pose de voie indiquée par la piste correspondante pour l'action de cet Ouvrier est augmentée de 2. Ainsi, si la piste de Pose de voie indique une capacité de 2, la capacité de Pose de voie de l'Ouvrier est de 4 pour cette action.



La capacité de Pose de voie est de 2. Jaune et Rouge choisissent l'action de Pose de voie. Ils doivent relier chacun 2 sections, mais Jaune n'a qu'une Barre d'acier, et ne peut donc en relier qu'une seule.

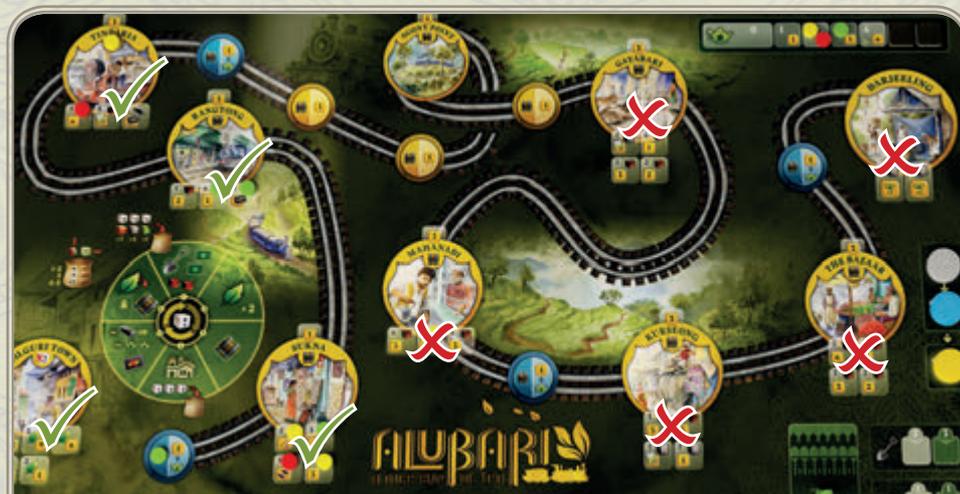
## E Construction

Cette action permet de construire une zone de gare ou un Équipement.

### Construire une zone de gare

Au début de la partie, seules les cinq zones de gare situées sur la ville de Siliguri, au bas de la montagne, peuvent être construites.

Lorsqu'un marqueur est placé sur une section de rivière (voir Pose de voie), les joueurs peuvent construire des zones de gares dans n'importe quelle ville jusqu'à la prochaine section de rivière non reliée (sans marqueur Propriété). Une section urbaine n'a donc pas besoin d'être reliée pour y construire une zone de gare, tant que cette ville se situe avant une rivière non reliée.



Un marqueur a été posé sur la première section de rivière. Les joueurs peuvent construire des zones de gare dans les villes de Sukna, Rangtong, et Tindharia, même si ces sections de sont pas reliées.

Pour construire une zone de gare, dépensez les ressources indiquées sur l'emplacement désiré et placez un de vos marqueurs dessus. Les cubes de Minerai de fer et de Pierre sont remis dans le sac d'approvisionnement, et les Barres d'acier et les cubes de Gravats dans la réserve générale.

Certains emplacements rapportent des points de Victoire en fin de partie, d'autres rapportent des bonus immédiats (ou les 2).



Construire sur cet emplacement coûte 8 Gravats. Une fois construite, cette zone de gare rapporte 5 points en fin de partie.



**Coût :** 2 Pierres  
**Bonus :** 4 points en fin de partie et prenez gratuitement votre 3<sup>ème</sup> Ouvrier pour la manche suivante.



**Coût :** 1 Barre d'acier  
**Bonus :** prenez 2 Barres d'acier de la réserve générale.



**Coût :** 8 Gravats  
**Bonus :** prenez immédiatement une carte Contrat du Bureau de poste. Ne la remplacez pas.



**Coût :** 1 Barre d'acier  
**Bonus :** prenez immédiatement une carte Équipement gratuitement.

## Acheter un Équipement

Pour acheter un Équipement, choisissez l'un des Équipements disponibles à côté du plateau et payez le coût indiqué dans le coin en haut à gauche de la carte vers la réserve générale ou de la piste de Chai. Puis prenez la carte Équipement et placez-la devant vous.

Pour chaque cube Chai présent sur la carte, remettez le cube dans la boîte et avancez votre marqueur d'une case sur la piste de Chai.

Les effets et bonus de l'Équipement s'appliquent immédiatement après l'avoir acheté.

Coût de la carte		Si la carte vient avec 1 Chai
Effet durant la partie		Effet en fin de partie
		Coût du 3 <sup>ème</sup> Ouvrier.

Vous pouvez posséder plus d'un Équipement à la fois, mais chacun d'eux nécessitera une maintenance (voir Évènements).

Chaque Équipement rapporte 9 points en fin de partie (16 pour le Très bon train).

Au début de chaque Phase 4 (*Assignment des Ouvriers aux Actions* - voir page 5), si vous possédez au moins un Équipement, et que vous payez le coût indiqué, vous pouvez prendre votre 3<sup>ème</sup> Ouvrier pour cette manche.

 *Bonus Chai : votre Ouvrier peut effectuer une action de construction supplémentaire (zone de gare ou Équipement).*

## Le Bureau de Poste

Vous pouvez y gagner des contrats pour obtenir des bonus puissants et/ou des points de Victoire supplémentaires en fin de partie. Prenez une des cartes Contrats face visible et placez-la devant vous, droite. NE remplacez PAS la carte prise ; les autres joueurs utilisant le Bureau de Poste lors de cette manche devront choisir parmi les cartes restantes. S'il n'y a plus de cartes disponibles, l'action est perdue.

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes Contrat que vous pouvez posséder. Chaque carte Contrat rapporte des points en fin de partie si vous réussissez à compléter les conditions indiquées (voir page 9). De même, comme mentionné précédemment, chaque carte Contrat peut être inclinée pour utiliser son effet une fois par partie.

 *Bonus Chai : vous pouvez défausser toutes les cartes Contrat et remplir le Bureau de poste avec trois nouvelles cartes. Puis prenez une carte. S'il n'y a plus de cartes, mélangez la pile de défausse pour faire un nouveau paquet.*

## Le Chaiwala

Cette action vous propose de prendre directement des Feuilles de thé, ou de convertir des Feuilles de thé en Chai.

Si vous choisissez de prendre des Feuilles de thé, prenez-en un nombre de la réserve générale égal à la position du marqueur sur la piste de Récolte (1 ou 2). Si le marqueur est sur 1/2, vous ne pouvez pas en prendre.

Si vous choisissez de convertir des Feuilles de thé, elles sont converties sur une base de 1 pour 1. Remettez les Feuilles de thé converties dans la réserve générale et avancez d'autant votre marqueur sur la piste de Chai.

Note : vous ne pouvez pas avancer votre marqueur plus loin que le maximum indiqué sur la piste de Chai. Ce maximum varie en fonction du nombre de joueurs, et est imprimé sur le plateau.

 *Bonus Chai : il n'y a pas de bonus Chai pour cette zone d'Actions.*

## Fin de la manche

Lorsque toutes les actions des Ouvriers ont été résolues, la manche se termine. Les joueurs enlèvent tous leurs Ouvriers des zones d'Actions (si ce n'est pas déjà fait) et retournent leurs 3<sup>èmes</sup> Ouvriers (s'ils en ont utilisé un) vers la Tea House pour une tasse de thé bien méritée.

Vérifiez les conditions de fin de partie. Si ce n'est pas encore terminé, recommencez une nouvelle manche en débutant par la Phase 1 (*Réapprovisionnement des cartes Contrat* - voir page 4). Sinon, procédez au décompte final (voir page 9).

	
3x	
Convertissez immédiatement 2 de vos Gravats en 1 Pierre prise dans le sac d'approvisionnement. Vous pouvez faire ceci 3 fois.	
	
- 11 -	
2x	= 5

# FIN DE LA PARTIE

La partie s'achève à la fin d'une manche dans laquelle la dernière section reliant Darjeeling a été construite (par un joueur, ou par un Évènement).

Dans une partie solo ou à 2 joueurs, le jeu peut s'arrêter également avant la construction de la dernière voie ferrée :

- **Partie solo** : immédiatement après avoir placé votre dernier marqueur.
- **Deux joueurs** : immédiatement après qu'un joueur ait placé son dernier marqueur, son adversaire joue une manche supplémentaire seul, puis la partie s'achève.

## Décompte des points

Les points de Victoire sont indiqués par ce symbole : 

En utilisant le carnet de score, chaque joueur note ses points de Victoire :

### • Plantations de thé

Marquez des points de Victoire pour chaque plantation de thé que vous possédez. Ne retirez pas vos marqueurs car ils pourraient être utilisés pour marquer des points plus tard grâce aux cartes Contrat. Si vous avez utilisé les cartes Contrat 28 ou 29 pour « emprunter » une ou plusieurs cases de plantations de thé possédées par le jeu, retirez vos marqueurs de ces cases avant de marquer les points.



### • Gares

Marquez des points de Victoire pour chaque zone de gare que vous possédez rapportant des points. Ne retirez pas vos marqueurs.



### • Sections de voie

Marquez des points de Victoire pour chaque section de la voie ferrée sur laquelle vous possédez un marqueur. Ne les retirez pas.



### • Cartes Contrat complétées

Marquez des points de Victoire pour chaque carte Contrat que vous possédez, si vous remplissez les conditions indiquées dans la section inférieure de vos cartes. Ces points peuvent être marqués même si la carte Contrat a été utilisée. Il n'y a pas de pénalités si vous n'arrivez pas à compléter les conditions d'une carte.

Note : chaque cube et chaque marqueur ne peut être utilisé qu'une seule fois pour remplir les conditions de vos cartes Contrat.

Par exemple, si vous avez posé des voies reliant 4 sections, et possédez une condition « 4 voies » et une « 3 voies » sur vos cartes Contrat, vous pouvez seulement marquer des points pour l'une des conditions, pas les deux.

Les cartes Contrat peuvent faire marquer des points dans une grande variété de catégories. Si une carte Contrat présente des critères différents, vous devez TOUS les satisfaire.

- **Bonus de sections** : déplacez sur la carte le nombre indiqué de marqueurs Propriété des sections de voie ferrée que vous avez reliées, et gagnez le nombre de points ins-



crit. Si vous ne pouvez pas déplacer assez de marqueurs sur la carte, laissez-les en place et ne marquez pas de points.

- **Bonus de gares/plantations** : déplacez sur la carte le nombre indiqué de marqueurs Propriété des zones de gare ou des plantations de thé que vous possédez et gagnez le nombre de points inscrit. Si vous ne pouvez pas déplacer assez de marqueurs sur la carte, laissez-les en place et ne marquez pas de points.



*Note : certains bonus de Gares se réfèrent uniquement à des Gares construites grâce à des Gravats. Vous devez uniquement utiliser des marqueurs Propriétés de ce type pour marquer les points de Victoire de cette carte. Par exemple, 3 des 4 Gares de Gayabari sont construites avec des Gravats.*

- **Bonus de thé** : déplacez sur la carte le nombre indiqué de Feuilles de thé de votre réserve personnelle et gagnez le nombre de points inscrit. Si vous ne pouvez pas déplacer assez de Feuilles de thé, laissez-les dans votre réserve et ne marquez pas de points.



- **Bonus de Chai (N° 27)** : marquez 2 points supplémentaires pour chaque Chai possédé sur la piste de Chai. Ces points se rajoutent aux points gagnés de la piste de Chai (voir plus loin).



### • Chai & Feuilles de Thé

Marquez des points selon la position de votre marqueur sur la piste de Chai. Puis ajoutez 1/2 point pour chaque feuille de thé dans votre réserve personnelle (non assignée à une carte Contrat). N'arrondissez pas.

### • Équipement

Chaque Équipement possédé rapporte 9 points (sauf en partie solo). Le Train luxueux rapporte 7 points supplémentaires (16 en tout).



**Le joueur avec le plus de points de Victoire est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, les joueurs partagent la victoire.**



# ÉQUIPEMENT

Il y a différentes manières dans le jeu d'obtenir un Équipement.

Ceux-ci apportent différents bénéfices :

- Si vous avez au moins un Équipement, vous pouvez dépenser 1 Chai pour pouvoir utiliser votre 3<sup>ème</sup> Ouvrier lors de cette manche.
- Chaque Équipement vaut 9 points en fin de partie (16 pour le Très Beau Train).
- Chaque Équipement possède une capacité supplémentaire, comme décrit ci-dessous.

Vous pouvez posséder plus d'un Équipement, mais vous devrez payer la maintenance pour chacun d'eux pendant l'Évènement de maintenance.



## Le Locotracteur

Vous pouvez utiliser votre Ouvrier supplémentaire lors de cette manche en payant 2 Gravats au lieu d'1 Chai.



## Le Toy Train

Lorsqu'un de vos Ouvriers effectue une action Entrepôt, prenez une Feuille de thé.



## Garratt D Class 0-4-0+0-4-0

La première fois que vous posez au moins une voie lors d'une manche, gagnez 1 Chai. Vous pouvez l'utiliser avec n'importe quel autre Ouvrier pour résoudre une prochaine action, incluant l'Évènement de maintenance.



## Entrepôt de la Compagnie des Indes Occidentales

En fin de partie, chaque carte Contrat que vous possédez qui nécessite des Feuilles de thé en nécessite une de moins pour être complétée.



## Équipe de construction

Apporte une réduction de 2 cubes de Gravats ou de 1 cube de Pierre lors d'une construction de zone de gare.



## Train luxueux

Marquez 7 points supplémentaires en fin de partie.



## Train très Fiable

N'est pas affecté par l'Évènement de maintenance des Équipements.



## Train d'Inspection de Ligne

Lors d'une manche avec au moins 1 Évènement, prenez votre 3<sup>ème</sup> Ouvrier gratuitement.



# ÉVÈNEMENTS

Lorsqu'un ou plusieurs cubes Évènements (blancs) sont piochés, placez-les sur la roue des Évènements, à raison d'un cube par case, en débutant par la première case indiquée par 1 puis sur les prochaines cases vides dans le sens horaire. Pour chaque cube posé, résolvez immédiatement l'Évènement indiqué avant de placer un cube sur la prochaine case libre.

La piste d'Évènements est circulaire, il est donc possible que des Évènements soient déclenchés plusieurs fois lors d'une même partie !

## N°1 DÉBLAYAGE

**2-5 joueurs** : retirez tous les cubes de Gravats des deux cases de plantations de thé les plus à gauche sur lesquelles il reste des cubes de Gravats.

**Partie Solo** : retirez tous les cubes de Gravats du nombre de cases les plus à gauche sur lesquelles il reste des cubes de Gravats égal à la capacité de Déblayage actuelle (entre 2 et 5).

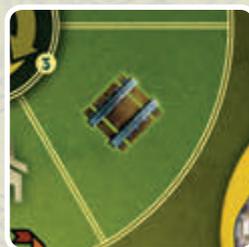


Placez un marqueur Propriété du jeu (blanc) sur chaque case de plantation déblayée de cette manière. Cette case est désormais la propriété du jeu (les cartes Contrat 28 et 29 vous permettent de les emprunter).

Puis, si des cubes Évènements sont présents sur les cases 4, 5 et 6, remettez ces cubes dans le sac d'approvisionnement et enlevez des ressources de l'Entrepôt pour ne pas y avoir plus de 7 Minerais de Fer, 4 Pierres, et 1 Chai. Remplacez les ressources en trop dans le sac d'approvisionnement. *Note : la réduction de ressources de l'Entrepôt n'a lieu que si des cubes Évènements sont remis dans le sac (donc pas lors du premier Évènement de la partie).*

## N°2 CROISSANCE DE CULTURE

Avancez le marqueur de Récolte de 2 cases sur la piste capacité de Récolte. Si le marqueur atteint la fin de la piste, effectuez immédiatement une Récolte (voir *Récoltes de Thé* page 5).



## N°3 POSE DE VOIES

Construisez un nombre de sections de la voie ferrée égal à la capacité actuelle de Pose de voie, en commençant par la zone non reliée la plus en bas de la montagne. Placez un marqueur Propriété du jeu (blanc) sur chaque section ainsi construite. Aucun joueur ne recevra de points pour ces sections.



## N°4 CONSTRUCTION DE ZONE DE GARE

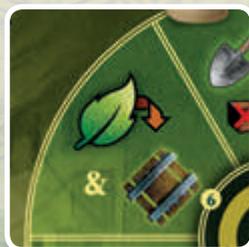
La ville la plus proche de Siliguri Town (mais pas Siliguri Town) qui est incomplète (avec au moins 1 zone de gare non construite) devient complétée. Placez un marqueur Propriété du jeu (blanc) sur toutes les zones de gare non construites de cette ville. Aucune zone de gare ne pourra plus y être construite.

Puis remettez les cubes d'Évènements des cases 1, 2 et 3 dans le sac de réapprovisionnement.



## N°5 MAINTENANCE DES ÉQUIPEMENTS

Pour chaque Équipement qu'un joueur possède, celui-ci doit soit payer l'entretien de cet Équipement, soit le remettre dans le Hangar à Locomotives. Les maintenances d'Équipement coûtent soit 1 Barre d'acier (à remettre dans la réserve générale), soit 2 Chai (à déduire de sa piste de Chai). Les Équipements remis dans le Hangar qui viennent normalement avec du Chai ne récupèrent pas de cube de Chai.



## N°6 RÉCOLTE DE THÉ & POSE DE VOIES

Effectuez immédiatement une Récolte (voir *Récoltes de Thé* page 5).

Puis, effectuez une Pose de voie comme expliqué dans l'Évènement N°3.

# MODE SOLO

Une partie en solitaire est jouée de la même manière qu'une partie normale, excepté pour les points suivants :

- Vous débutez avec 20 marqueurs Propriété des couleurs de votre choix (laissez les autres dans la boîte).
- Trois sections de la voie ferrée, excepté les sections de rivière, débutent le jeu déjà construites. Utilisez votre propre méthode pour les sélectionner au hasard.
- Disposez 3 cartes Équipements au hasard au lieu des 7 initiales pour constituer le Hangar à Locomotives.
- Lorsque vous réapprovisionnez les cartes Contrat, défaussez TOUTES les cartes restantes et piochez 3 nouvelles cartes.
- Lorsque l'Évènement 1 est déclenché une deuxième fois (un tour de Roue des Évènements a déjà été effectué), Siliguri Town doit être bloquée en utilisant un marqueur de jeu et aucune autre zone de gare ne pourra plus y être construite.
- La partie s'achève lorsque la dernière section est construite OU que vous avez utilisé tous vos marqueurs Propriété.
- Vous ne pouvez posséder que 2 Équipements à la fois. Les Équipements en fin de partie ne rapportent aucun point, même le Train Luxueux.
- La variante solo vous encourage à remplir des séries de réalisations (voir ci-dessous).

## ANNEXE - VARIANTE SOLO - TABLE DES RÉALISATIONS :

### • Réalisations de Construction

- ❑ **Dépôt de la Compagnie des Indes Occidentales** : construisez toutes les zones de gare de Siliguri.
- ❑ **Magnat du thé** : possédez toutes les cases de plantation de thé.
- ❑ **Succursales** : possédez un marqueur Propriété dans chaque ville (de Siliguri à Darjeeling)
- ❑ **Constructeur de ponts** : possédez un marqueur Propriété sur chaque section de Rivière.
- ❑ **Roi d'Agony** : possédez un marqueur Propriété sur les 4 sections de voie après la Tindaria River jusqu'à Agony Point.

- ❑ **Homme du nord** : marquez plus de 180 points sans marqueur Propriété à Siliguri.
- ❑ **Constructeur** : marquez plus de 60 points dans des zones de gares (max possible >110).
- ❑ **Grand constructeur** : marquez plus de 90 points dans des zones de gare.
- ❑ **Le Roi du chemin de fer** : marquez au moins 20 points grâce aux sections de voies.

### • Réalisations de scores

- ❑ **Ouvrier d'équipe** : marquez au moins 100 points en utilisant au moins 1 Équipement.
- ❑ **Adjoint d'équipe** : marquez au moins 150 points en utilisant au moins 1 Équipement.
- ❑ **Leader d'équipe** : marquez au moins 175 points en utilisant au moins 1 Équipement.
- ❑ **Coordinateur d'équipe** : marquez au moins 200 points en utilisant au moins 1 Équipement.
- ❑ **Directeur d'équipe** : marquez au moins 225 points en utilisant au moins 1 Équipement.
- ❑ **Ouvrier isolé** : marquez au moins 100 points sans utiliser d'Équipement.
- ❑ **Adjoint isolé** : marquez au moins 150 points sans utiliser d'Équipement.
- ❑ **Leader** : marquez au moins 175 points sans utiliser d'Équipement.
- ❑ **Coordinateur isolé** : marquez au moins 200 points sans utiliser d'Équipement.
- ❑ **Président isolé** : marquez au moins 225 points sans utiliser d'Équipement.
- ❑ **Ingénieur stagiaire** : marquez au moins 100 points sans marqueurs Propriété dans les plantations de thé.
- ❑ **Ingénieur diplômé** : marquez au moins 150 points sans marqueurs Propriété dans les plantations de thé.
- ❑ **Ingénieur** : marquez au moins 175 points sans marqueurs Propriété dans les plantations de thé.
- ❑ **Ingénieur Expert** : marquez au moins 200 points sans marqueurs Propriété dans les plantations de thé.
- ❑ **Maître ingénieur** : marquez au moins 225 points sans marqueurs Propriété dans les plantations de thé.
- ❑ **Entrepreneur - Grade I** : marquez au moins 80 points en cartes Contrat.
- ❑ **Entrepreneur - Grade II** : marquez au moins 100 points en cartes Contrat.
- ❑ **Maître Entrepreneur** : marquez au moins 120 points en cartes Contrat.
- ❑ **Procrastinateur** : possédez au moins 4 cartes Contrats non complétées et/ou non utilisées.

### • Réalisations de réserve personnelle

- ❑ **Coffre à thé** : finissez le jeu en ayant 20 Feuilles de thé en réserve (non utilisées par les cartes Contrat).
- ❑ **Magasin de thé** : finissez le jeu en ayant 40 Feuilles de thé en réserve (non utilisées par les cartes Contrat).
- ❑ **Entrepôt de thé** : finissez le jeu en ayant 60 Feuilles de thé en réserve (non utilisées par les cartes Contrat).
- ❑ **Chaiwala** : finissez le jeu en étant au maximum de la piste de Chai.
- ❑ **Roi des pelles** : finissez le jeu avec au moins 30 Gravats en réserve.
- ❑ **Haut fourneau** : finissez le jeu avec au moins 8 Barres d'acier en réserve.
- ❑ **Santé ! (jeu de mot volontaire)** : finissez le jeu sans Feuilles de thé ni marqueurs Propriété dans les plantations/Siliguri/Darjeeling, et marquez plus de 150 points.
- ❑ **Travailleur émérite** : déclenchez la fin du jeu en utilisant tous vos marqueurs Propriété (sans construire la dernière section).

### • Réalisation de Campagne

- ❑ **Coureur de demi-fond** : jouer trois parties de suite en totalisant plus de 400 points.
- ❑ **Coureur de fond** : jouer trois parties de suite en totalisant plus de 500 points.
- ❑ **Coureur de marathon** : jouer trois parties de suite en totalisant plus de 600 points.

## CRÉDITS

Auteur : Tony Boydell

Développement du jeu : Fabien Conus, Aernout Cassier (mode Solo).

Traduction française : Synergy Games

Playtesters : Ben 'Boffo' Bateson, Becky 'Smudge' Bateson, John 'Jobbers' Plant, Dave 'from Ledbury' Daffin, Russell & Alex Martin, Ben & Steph, Matthew Dunstan, Phil Alberg, Lee Lavery, Dean Jones, Paul Naylor, Ava Jarvis, Paul Grogan, Paul Luxton, Gary Hampson, Archer, Rick Howard, Andrew Kerrison, Emilie Ruff, Jenny Leigh, Edward and Amanda from Heavy Cardboard, Lucien, Paulo Renato, Bruno V, a lovely Italian gentleman called Mo, Meeplepeat, Matthias Nagy, Nick Case...

Merci à la Darjeeling and Himalayan Railway Society (<http://www.dhrs.org>).