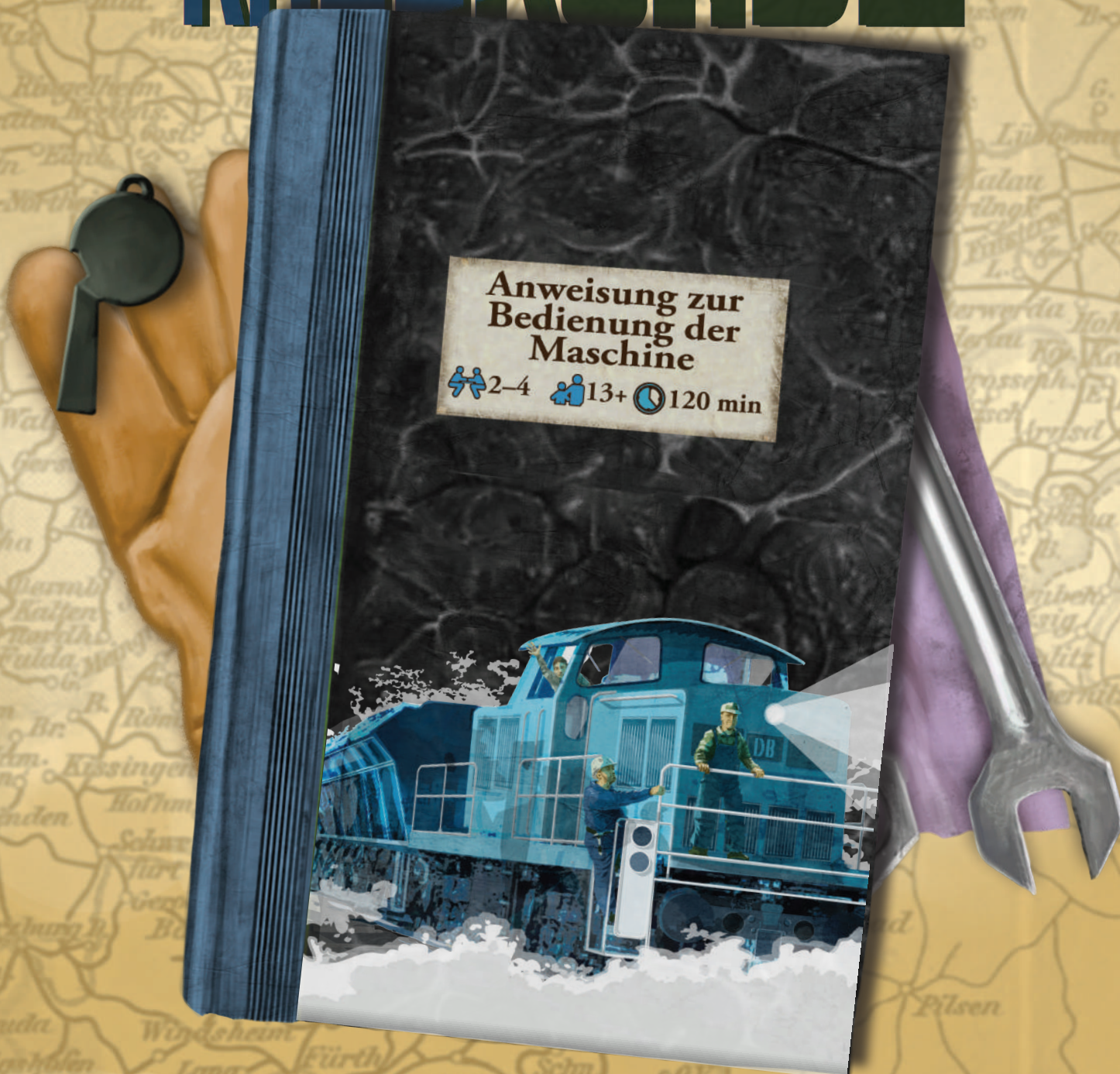


Helmut Ohley – Leonhard Orgler

GERMAN RAILROADS



Anweisung zur
Bedienung der
Maschine


2-4 13+ 120 min


À propos de cette règle

Cette extension vous offre 4 modules :

 **Allemagne,**


 **Charbon,**


 une **variante solo** et


 du **nouveau matériel.**

Tout d'abord, nous vous **recommandons fortement** de jouer au module **Allemagne** sans le module **Charbon**. Ensuite, essayez le module **Charbon** avec le jeu de base. Enfin, combinez les deux modules lors d'une autre partie. Dans tous les cas, vous devriez essayer chacun de ces modules séparément avant de les combiner.

La **variante solo** peut être combinée à tous les modules.

Le **nouveau matériel** comprend des conducteurs de locomotive, une usine, des jetons  et des cartes. Vous pourrez, en principe, combiner le nouveau matériel avec tous les modules de cette extension. Vous pouvez aussi ajouter le nouveau matériel à celui du jeu de base.

Certaines pièces affichent l'icône  : n'utilisez ces pièces qu'avec le module **Charbon**.

Les pièces de cette extension sont marquées de la silhouette de l'Allemagne : .

Que contient cette extension ?

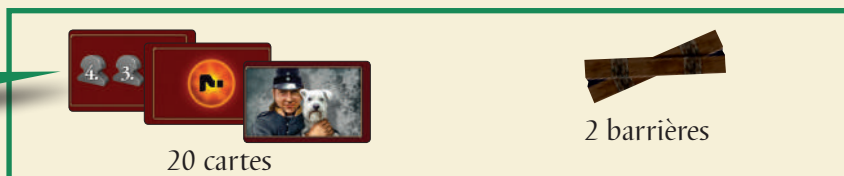
Module **Allemagne**,
page 3



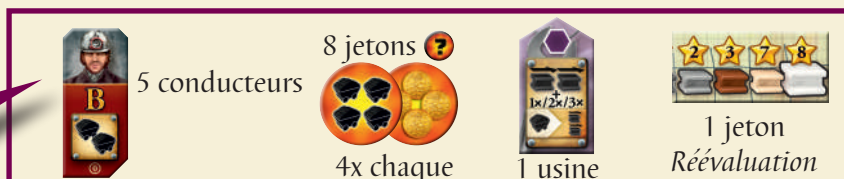
Module **Charbon**,
page 6



Variante solo,
page 10



Nouveau matériel,
page 12



Les modules de cette extension peuvent être combinés avec la mini-extension publiée. Toutefois, ces combinaisons pourraient entraîner des questions auxquelles vous devrez vous-mêmes trouver les réponses.

Allemagne – Matériel et mise en place



La mise en place est identique à celle du jeu de base, à ces exceptions près.

Vous aurez besoin de ces pièces pour jouer à ce module :

- 18 prolongements de ligne (6x 2 cases, 3 cases et 4 cases)
- 8 marqueurs *Revenu*
- 1 marqueur d'industrie
- 4 plateaux Allemagne

1, Étalez à côté du plateau les **18 prolongements de ligne**, en les triant selon le nombre de cases.

2, Placez face visible les **8 marqueurs Revenu** et le **marqueur d'industrie**.



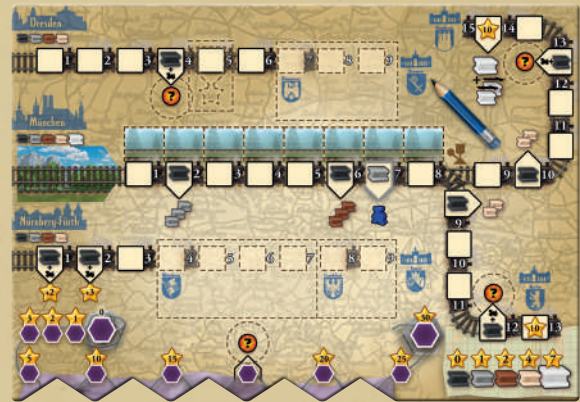
Prolongements de ligne



Marqueur d'industrie

3, Chaque joueur prend le **plateau Allemagne de sa couleur**. Les plateaux personnels du jeu de base sont remis dans la boîte.

4, Vous pouvez utiliser en partie ou en totalité le **nouveau matériel** de jeu. Vous trouverez les règles et des conseils en page 12.



Le déroulement du jeu est identique à celui du jeu de base. Vous avez peut-être déjà constaté que certains endroits des chemins de fer des plateaux Allemagne sont « vides ». À l'aide des prolongements, vous pourrez compléter ces derniers et ajuster votre stratégie en cours de partie.

Un aiguillage est présent sur la ligne principale (**München**). En développant cette ligne, vous aurez à choisir si vous irez vers **Hamburg** ou **Berlin**.

Les deux autres lignes (**Dresden** et **Nürnberg-Fürth**) présentent au total trois zones pointillées. Vous pourrez personnaliser ces zones à l'aide des prolongements de ligne.

Le fonctionnement exact de ces chemins de fer est expliqué aux pages suivantes.

Aiguillage



Zone pour prolongement de ligne



Allemagne

Allemagne – Croissance et différences

Tout comme le plateau personnel du jeu de base, le plateau Allemagne présente 3 lignes de chemin de fer.

Les lignes de cette extension sont nommées en fonction de leur ville de départ :

la ligne de **Dresden**,
la ligne de **München** (ligne principale) et
la ligne de **Nürnberg-Fürth**.

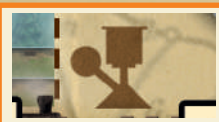
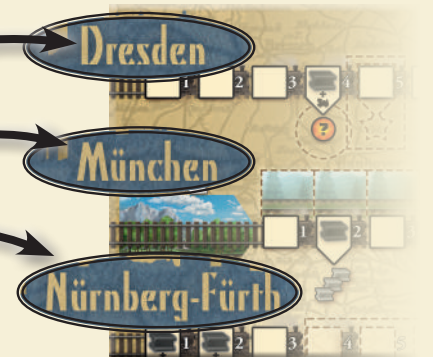
Contrairement au jeu de base, ces lignes ne sont pas encore « définies ».

Vous pourrez influencer ces lignes de 3 manières distinctes durant la partie.

La ligne de **Dresden**,

la ligne de **München**

et
la ligne de **Nürnberg-Fürth**.



1. L'aiguillage de la ligne de München

Pour aller plus loin que la case 8 de la ligne de **München** avec votre rail noir, vous devrez choisir votre destination : **Hamburg** ou **Berlin**.

La ligne plus longue vers **Hamburg** vous permet de marquer plus de points. Ce n'est que sur cette ligne que vous pourrez obtenir le rail blanc.

Cependant, la ligne plus courte vers **Berlin** vous permet d'atteindre certaines cases spécifiques plus rapidement.


Lorsque vous souhaitez avancer votre rail noir sur la case 9 de la ligne de **München**, vous devez choisir sur laquelle des deux cases 9 vous avancez, car cela déterminera la suite de vos déplacements et bloquera l'autre ligne. Vous ne pourrez plus revenir sur vos pas pour le reste de la partie. Vous ne pourrez donc pas reconstruire et devrez avancer les rails des autres couleurs sur cette ligne.



Vous devez choisir entre aller à **Hamburg** ou aller à **Berlin**.

Exemple :

1 Le rail noir de **Bleu** est sur la case 6. Il avance son rail noir de 3 cases. Avec le troisième déplacement, il atteint la case 9. Il choisit à ce moment de construire sa ligne vers **Hamburg**.

2 **Bleu** choisit donc la ligne plus longue. Il obtiendra ses rails beiges et un jeton  plus tard que s'il avait choisi Berlin. Cela dit, il aura maintenant la chance de mettre la main sur le rail blanc.



2. Les prolongements de ligne

Les lignes de **Dresden** et de **Nürnberg-Fürth** présentent des zones pointillées. La première case de ces zones représente une escale que vous pouvez construire. Ces escales sont : **Hannover** (sur la ligne de **Dresden**) ainsi que **Würzburg** et **Frankfurt** (sur la ligne de **Nürnberg-Fürth**).

Dès que votre rail noir atteint une de ces escales, vous devez immédiatement placer un prolongement de ligne sur votre plateau.

Vous devez alors respecter les règles suivantes :

- * Vous devez choisir l'un des prolongements disponibles correspondant au nombre exact de cases dont vous avez besoin (c.-à-d. 2, 3 ou 4 cases). Vous placez alors le prolongement de ligne à l'intérieur de la zone pointillée.
- * Ensuite, posez votre rail noir sur la première case de l'escale que vous venez de placer.
- * Lorsque vous remplissez les conditions d'une case spéciale, vous recevez l'avantage illustré.

Conseil : Plus vous atteignez une escale tôt dans la partie, plus vous aurez de choix.

S'il vous reste un ou des déplacements de rail noir, vous pouvez continuer sur cette ligne.



Pour l'escale de **Hannover**, vous devez placer un prolongement de 3 cases.



Exemple :

1 Bleu atteint avec son rail noir l'escale de 4 cases de **Nürnberg-Fürth**, c'est-à-dire l'escale de **Würzburg**.

2 Bleu choisit maintenant l'un des prolongements de 4 cases encore disponibles et le place à l'intérieur de la zone pointillée. Ensuite, il avance son rail noir sur la première case du prolongement.



Les cases spéciales du plateau Allemagne et des prolongements de ligne

Vous connaissez déjà une grande partie des cases spéciales qui sont similaires à celles du jeu de base.

La médaille de Kiev : Si vous obtenez la médaille de Kiev, placez-la sur la case 5 de la ligne de **Dresden**.


À l'exception de ce déplacement géographique, les règles pour la médaille de Kiev sont identiques.

3 nouveaux avantages :

Les gains immédiats : Dès que vous remplissez la condition d'une de ces cases, vous obtenez **immédiatement et une seule fois** l'avantage qui y est associé. Ces avantages sont : 2 déplacements de marqueur d'industrie, 2 pièces, ou 1 locomotive/usine.

Attention : Ces gains ne sont pas octroyés à nouveau lors des évaluations.

Le marqueur d'industrie supplémentaire : Dès que vous atteignez cette case avec votre rail noir, prenez le marqueur d'industrie placé à côté du plateau. Posez ce marqueur sur la case 0 de votre piste d'industrialisation. Votre case 0 **doit être vide**, autrement vous ne recevez pas le marqueur d'industrie.

Vous pouvez toujours recevoir votre 2^e marqueur d'industrie avec le jeton , ce qui vous permet d'avoir jusqu'à 3 marqueurs d'industrie.


Revenu : Dès que vous remplissez la condition d'une de ces cases, choisissez l'un des marqueurs *Revenu* toujours disponibles.

Placez ce marqueur face visible devant vous. Si vous remplissez les conditions d'une autre case de ce type, vous choisissez un marqueur *Revenu* de plus.

Chaque marqueur *Revenu* peut être utilisé une fois par manche pour obtenir son revenu (incluant la manche durant laquelle vous en avez fait l'acquisition).

Vous devez respecter les points suivants :


- * Les marqueurs *Revenu* ne sont utilisables que durant votre tour.
- * Le nombre de marqueurs *Revenu* utilisables dans un tour n'est pas limité.
- * Vous pouvez utiliser un marqueur *Revenu* avant ou après avoir placé un ou des ouvriers/pièces.
- * Vous pouvez utiliser un marqueur *Revenu* même si vous ne pouvez réaliser son effet en entier.
- * Vous ne pouvez pas utiliser de marqueur *Revenu* si vous avez passé, lorsque vous déplacez l'ouvrier placé sur l'ordre, ou durant une évaluation.
- * Après avoir utilisé un marqueur *Revenu*, retournez-le face cachée.
- * Après l'évaluation, remettez tous vos marqueurs *Revenu* face visible.




Dès que la condition de cette case est remplie, vous obtenez 2 déplacements de marqueur d'industrie.



Cette case vous donne un marqueur d'industrie de plus.





Dès que vous remplissez la condition de cette case, choisissez l'un des marqueurs *Revenu* disponibles.




Verso


L'effet des différents marqueurs *Revenu* :

 Prenez 1 pièce de la réserve.

 1 déplacement pour le rail de votre choix.

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

 1 déplacement de marqueur d'industrie.

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

3. Le rail beige

Les 3 lignes du plateau Allemagne vous permettent d'utiliser un rail beige, tel qu'illustré sur le plateau. Cependant, tout comme dans le jeu de base, vous ne disposez que de 2 rails beiges. Vous devrez donc choisir sur quelles lignes de chemin de fer vous souhaitez placer vos rails beiges. Si vous ne choisissez pas la ligne allant de **München** à **Hamburg**, vous ne pourrez pas déplacer le rail blanc.



Les 3 lignes peuvent accueillir le rail beige. Cependant, vous ne pouvez construire que 2 rails beiges.

Charbon – Matériel et mise en place

La mise en place est identique à celle du jeu de base, à ces exceptions près.

Le jeu vous sera d'abord présenté dans sa version à 4 joueurs. Les changements nécessaires pour jouer à 2 ou 3 suivront.

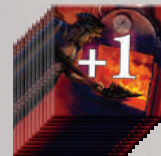
Vous aurez besoin de ces pièces pour jouer à ce module :

- 1 tableau *Charbon*
- 12 fonderies
- 1 barrière
- 25 wagons à charbon
- 1 nouvelle carte *Bonus de départ*

1. Placez le **tableau Charbon** sur le plateau, tel qu'illustré, du côté montrant 3 cases d'action.



2. Mélangez les 12 **fonderies** et placez-les en pile, face cachée (côté chauffeur), près du plateau. Ensuite, dévoilez les 2 premières fonderies et placez-les face visible à côté de la pile.



Verso
(Chauffeur)



Recto
(Fonderie)

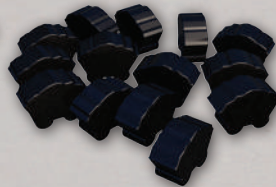


3. Placez une barrière sur la case pour conducteur (6).

Une partie avec le module Charbon dure une manche de moins. Ainsi, à 4 joueurs, vous ne jouerez que 6 manches.

Vous aurez 1 conducteur **A** de moins que dans le jeu de base. À 4 joueurs, vous jouerez donc avec 3 conducteurs **A** et 3 **B**.

Vous ne placez pas de conducteur sur la case avec la barrière.



4. Placez les 25 **wagons à charbon** (appelés **charbon** par la suite) comme réserve générale près du plateau.

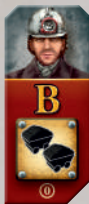
5. En plus du matériel de départ habituel, chaque joueur prend de la réserve 1 **charbon** et 1 **pièce de plus**.

6. Vous pouvez également ajouter en partie ou en totalité le nouveau matériel.

Nous vous recommandons :

- * le conducteur-**mineur**,
- * les jetons **?** donnant 4 charbons et
- * la **carte ?** et l'usine correspondante.

Les règles pour ce matériel sont présentées en page 12.



7. La **nouvelle carte Bonus de départ** s'ajoute aux autres. Les joueurs ont donc une option de plus. Un joueur qui choisit cette carte prend 1 charbon de plus de la réserve.



Charbon – Sous pression, le charbon se transforme en diamant!



Modification pour jouer à 2 joueurs

- * Placez le plateau *Charbon* du côté ne montrant que 2 actions (les deux actions du haut forment une unique case d'action).
- * Placez une barrière sur la case pour conducteur ⑤.
- * Ne préparez que 2 conducteurs **A** et 3 **B**.
- * La partie dure 5 manches.

Les autres modifications pour 2 joueurs du jeu de base s'appliquent toujours.



Modification pour jouer à 3 joueurs

- * Placez une barrière sur les cases pour conducteur ⑤ et ⑥.
- * Ne préparez que 2 conducteurs **A** et 3 **B**.
- * La partie dure 5 manches.

Les autres modifications pour 3 joueurs du jeu de base s'appliquent toujours.

Comment puis-je obtenir du charbon?

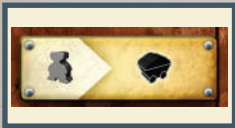


Au début de la partie, chaque joueur possède 1 charbon. Les différentes actions affichant cette icône vous permettent d'obtenir plus de charbon.

Le charbon obtenu ainsi est pris de la réserve et est placé devant vous.

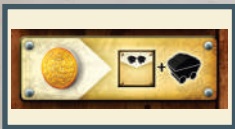
À quoi sert le charbon? Vous le découvrirez à la page suivante.

Note : La quantité de charbon que vous pouvez obtenir ainsi n'est pas limitée. Bien sûr, nous sommes très conscients du fait que le charbon est une ressource inépuisable! S'il n'y a plus de charbon dans la réserve, prenez le vôtre.



Charbon

Cette action vous permet de prendre 1 charbon de la réserve et de le mettre devant vous.



Fonderie et charbon

Pour utiliser cette action, vous devez y placer 1 pièce. Vous prenez alors l'une des deux fonderies face visible que vous placez devant vous, au-dessus de votre plateau.

(L'usage des fonderies est présenté à la page suivante.)

De plus, vous prenez 1 charbon de la réserve que vous placez devant vous.

Ensuite, vous dévoilez une autre fonderie de la pile.

Exemple :

1 *Jeanne* place 1 pièce sur cette action.

2 *Jeanne* prend 1 des fonderies face visible et la place au-dessus de son plateau.

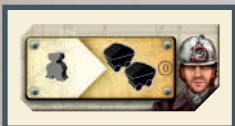
3 De plus, *Jeanne* prend 1 charbon de la réserve générale.



La case d'actions combinées

À 2 joueurs, les deux actions décrites ci-dessus sont combinées en une seule case d'action.

Ceci signifie que vous utilisez **soit la partie supérieure de l'action soit la partie inférieure**. En d'autres termes, **soit** vous utilisez 1 ouvrier pour prendre 1 charbon, **soit** vous payez 1 pièce pour prendre 1 fonderie et 1 charbon. Dès qu'un joueur a utilisé l'une ou l'autre de ces deux options, la case d'action est occupée et ne peut plus être utilisée pour le reste de la manche.



Le conducteur-mineur

Cette action vous permet de prendre 2 charbons de la réserve, que vous placez ensuite devant vous.

Charbon

Comment puis-je utiliser mon charbon ?

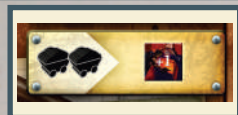
Certaines cases d'action nécessitent l'usage de charbon, au lieu d'utiliser des ouvriers.




Pour ces cases d'action, vous devez observer les points suivants :

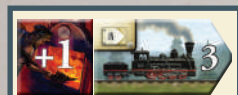
- * Vous pouvez utiliser ces cases d'action **en plus de votre action principale**.
- * Vous pouvez utiliser ces actions avant ou après avoir placé votre ou vos ouvriers.
- * Vous pouvez utiliser plusieurs de ces cases lors d'un même tour.
- * Vous pouvez utiliser du charbon obtenu lors du même tour.
- * Vous ne pouvez utiliser que les cases d'actions libres, comme à l'habitude.
- * Vous ne pouvez pas utiliser ces cases d'action si vous avez passé, lorsque vous déplacez l'ouvrier placé sur l'ordre, ou durant une évaluation.
- * Après l'évaluation, remettez dans la réserve le charbon placé sur ces cases.

Les actions en détail



Le chauffeur

Pour utiliser l'action inférieure du plateau *Charbon*, placez 2 charbons de votre réserve sur cette case. Prenez la première fonderie de la pile et placez-la **face cachée** comme **chauffeur** (c.-à-d. côté  visible) adjacent à l'une de vos locomotives ou usines en jeu.



Cette locomotive 3 devient une locomotive 4.

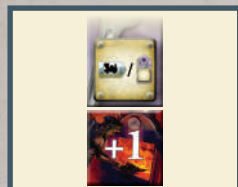
Qu'offre un chauffeur à une locomotive ?

Un chauffeur augmente de 1 le numéro d'une locomotive.

La locomotive atteint une case plus loin. Si cela vous permet de remplir les conditions d'une case spéciale, vous recevez l'avantage correspondant. En tout point, la locomotive est considérée comme une locomotive d'1 de plus.

Chaque locomotive ne peut avoir qu'un chauffeur.

Lier un chauffeur à une locomotive est permanent. Vous ne pouvez pas lier ce chauffeur à une autre locomotive ou une usine. Si vous déplacez la locomotive sur une autre ligne, le chauffeur lui demeure lié. Si vous retirez une telle locomotive de votre plateau, le chauffeur est retiré du jeu.



Qu'offre un chauffeur à une usine ?

Lier un chauffeur à une usine améliore sa fonction.

Chaque usine ne peut avoir qu'un chauffeur.

Selon la fonction, le chauffeur aura un effet différent :

L'usine a 1 fonction ?

Vous pouvez alors utiliser cette fonction une deuxième fois. Il y a cinq usines de ce type :



L'usine a plusieurs fonctions ?

Vous pouvez alors utiliser à nouveau **une seule** de ces fonctions.



Vous prenez 3 jetons 2x.



Vous avez 3 déplacements.



Vous avez 1 déplacement de rail noir supplémentaire.

L'usine donne des points ?

Alors, vous ne marquez qu'1 seul point de plus.

Ces usines sont :



Vous n'êtes pas obligé d'utiliser pleinement la fonction améliorée d'une usine liée à un chauffeur.

Tout comme pour une locomotive, le chauffeur est lié de façon permanente à l'usine. Vous ne pouvez pas lier ce chauffeur à une autre usine ou locomotive. Si vous retirez une telle usine de votre plateau, le chauffeur est retiré du jeu.



Les fonderies

Vous pouvez utiliser chacune de vos fonderies une fois par tour. Vos fonderies sont celles placées au-dessus de votre plateau. Pour utiliser une fonderie, payez 2 charbons depuis votre réserve et utilisez la fonction illustrée. Vous pouvez utiliser une fonderie **même si vous ne pouvez pas** utiliser complètement sa fonction.

Attention : Vous **ne pouvez pas** utiliser les fonderies placées face visible près de la pile.

Les fonderies



Vous obtenez 2 déplacements de rail noir et 1 déplacement de marqueur d'industrie.



Vous obtenez 1 déplacement de rail noir et 1 locomotive **ou** 1 usine.



Vous obtenez 2 déplacements de marqueur d'industrie et 1 jeton 2x.

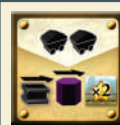


Vous obtenez 2 déplacements de rail noir et 1 usine.

Vous pouvez prendre une des usines disponibles ou une locomotive avec le numéro le plus petit. Dans tous les cas, vous **devez** la placer comme usine.



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



Vous obtenez 1 déplacement de rail noir, 1 déplacement de marqueur d'industrie et 1 jeton 2x.

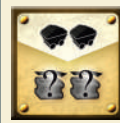


Vous pouvez utiliser une case d'action que vous avez déjà utilisée cette manche-ci avec 1 ou 2 ouvriers. Il importe peu que vous ayez utilisé des ouvriers ou des pièces.

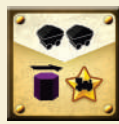
Cependant, vous **ne pouvez pas** réutiliser une case pour laquelle vous **devez** utiliser une pièce.



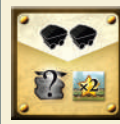
Vous obtenez 1 déplacement pour le rail de votre choix et marquez les points pour votre meilleure locomotive.



Vous obtenez 2 déplacements pour les rails de votre choix.



Vous obtenez 1 déplacement de marqueur d'industrie et marquez les points pour votre meilleure locomotive.



Vous obtenez 1 déplacement pour le rail de votre choix et 1 jeton 2x.



Vous obtenez 2 pièces.

Fermer des fonderies

Immédiatement après avoir utilisé une fonderie, vous pouvez fermer cette dernière. Pour ce faire, retournez-la, côté **chauffeur** visible, puis liez-la à l'une de vos locomotives ou usines, tel que décrit précédemment. Le charbon sur la fonderie est remis dans la réserve. Dès qu'une fonderie est transformée en chauffeur, vous ne pouvez plus utiliser sa fonction pour le reste de la partie.

Attention : Vous **ne pouvez fermer** une fonderie **que si vous venez de l'utiliser**.

Exemple :

- 1 **Jeanne** a activé sa fonderie en payant 2 charbons (en plus de son action principale).
- 2 Elle avance un rail de son choix et prend un jeton 2x.
- 3 **Jeanne** choisit de fermer cette fonderie et la lie comme chauffeur à sa locomotive 3.



L'usine de charbon

La troisième façon d'utiliser du charbon est avec l'usine de charbon, que vous pouvez obtenir à l'aide d'une carte . Cette usine présente une case d'action de charbon que vous pouvez utiliser lorsque vous activez l'usine (lorsque votre marqueur d'industrie l'atteint ou la dépasse). Les règles concernant cette usine se trouvent à la page 12.



Variante solo – Émil joue avec vous !

Vous voulez jouer, mais tous vos amis sont au travail ? Le serveur Yucata est en panne ?
Ou vous cherchez simplement un défi entre deux parties ?
Voici Émil à la rescousse (un peu de compagnie ne lui fait jamais de tort).

Mise en place

Préparez le jeu comme si vous jouiez à 2 joueurs, en tenant compte de ces changements.

Vous aurez besoin de ces pièces pour jouer à ce module :

- 1 barrière
- 17 cartes Solo

1 À l'aide de la **barrière**, bloquez la **case d'action 2 pièces**. Cette case n'est pas disponible dans la variante solo.

Remettez dans la boîte : les cartes *Bonus de départ* et le marqueur *Dernier tour*.



2 Prenez **5 pièces** au lieu d'une.

Ne placez pas de pion pour indiquer l'ordre de jeu, car il n'a pas d'importance dans cette version.



3 Émil est représenté par cette **pile de cartes**. Émil commence avec **6 ouvriers**. Assurez-vous de placer ses 2 autres ouvriers près de la case 50 de la piste de score. Émil n'a pas besoin de matériel supplémentaire.



Déroulement du jeu

Le jeu se déroule en 6 manches, comme à 2 joueurs (ou 5 manches avec le module **Charbon**). Aussi, Émil ne jouera pas vraiment jouer avec vous, il servira principalement à vous bloquer (il ne marque même pas de points).

Émil commence la partie

Au début de chacun de ses tours, dévoilez une carte de la pile à Émil. Chacune de ces cartes représente une des cases d'action du plateau. La carte dévoilée représente la case qu'Émil bloquera. Pour accomplir ceci, placez le nombre nécessaire d'ouvriers sur la case d'action. Émil bloque alors l'action, sans toutefois en appliquer l'effet (ce n'est guère intéressant pour lui, à l'exception de l'acquisition de locomotives et du recrutement de conducteur, que vous verrez ci-dessous).

Ensuite, mettez la carte dévoilée de côté et continuez **avec votre tour** (voir page suivante).

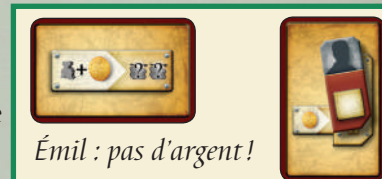


Placez 2 ouvriers d'Émil sur l'action « avancer votre marqueur d'industrie de 2 cases ».

Particularités de certaines des cartes à Émil :

La carte montre une case d'action avec une pièce

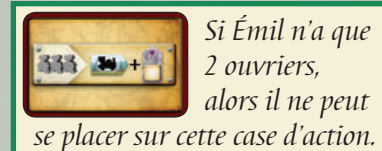
Émil n'aime pas vraiment l'argent. Il est anticapitaliste. Si vous dévoilez la carte « 2 déplacements au choix » ou « Recruter un conducteur », Émil prend la pièce nécessaire depuis la réserve. L'ouvrier pour l'action « 2 déplacements au choix » provient de la réserve d'Émil, comme à l'habitude.



Émil : pas d'argent !

Émil n'a pas suffisamment d'ouvriers

Si vous dévoilez une carte d'une action pour laquelle Émil n'a plus suffisamment d'ouvriers, défaussez-la. Émil ne peut bloquer cette action. Dévoilez une nouvelle carte et continuez normalement. Continuez ainsi jusqu'à ce qu'Émil bloque une case d'action ou qu'il n'ait plus de cartes.



Si Émil n'a que 2 ouvriers, alors il ne peut se placer sur cette case d'action.

La case d'action d'Émil n'est pas libre

Si vous dévoilez la carte d'une case occupée, défaussez cette carte et piochez-en une nouvelle (ou plus), tel que décrit ci-dessus.



Cette case est déjà occupée.

Variante solo



Émil ne bloque que les actions que vous pouvez faire

Si vous dévoilez la carte d'une case d'action que vous ne pouvez pas utiliser, défaussez alors cette carte puis dévoilez-en une autre, tel que décrit précédemment. Continuez jusqu'à ce qu'il bloque une case d'action ou qu'il n'ait plus de cartes.



Émil ne bloque cette case que si vous pouvez utiliser le rail de cette couleur.

Émil collectionne les locomotives et les conducteurs

Lorsqu'Émil prend une locomotive ou un conducteur, placez-les près de sa pile. S'il n'y a plus de locomotive, Émil prend l'usine avec le plus petit numéro. Les locomotives et usines que Émil prend sont retirées du jeu et n'ont plus d'effet. Les conducteurs acquis ne servent qu'à déterminer la majorité des conducteurs à la fin de la partie.



Émil acquiert toujours les locomotives et les conducteurs.



Le conducteur face visible sur le plateau

Avec cette carte, Émil bloque le conducteur qui est face visible sur le plateau de jeu, vous empêchant ainsi de choisir cette action.



Le conducteur actifs sur le plateau.

Les actions de charbon

Utilisez cette carte uniquement lorsque vous jouez avec le module **Charbon**. Émil ne place qu'un ouvrier sur cette case, jamais de pièce. Il ne prend pas de charbon, car il ne saurait qu'en faire.



N'utilisez cette carte qu'avec le module Charbon.

Émil doit passer

Au début de son tour, s'il ne peut dévoiler de cartes, ou qu'il n'a plus d'ouvrier, Émil doit passer.

Quant à vous, vous pouvez continuer à jouer tant que vous voulez ou jusqu'à ce que vous deviez également passer.



Émil doit passer.

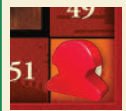
Émil reçoit un nouveau jouet

Lorsque vous atteignez 50+ points, prenez 1 des 2 ouvriers placés à côté de la case 50 et ajoutez-le à la réserve d'Émil.

Émil a désormais 7 ouvriers.

Lorsque vous atteignez 150+ points, Émil reçoit son dernier ouvrier.

Ceci se produira habituellement lors d'une évaluation. Toutefois, si vous atteignez cette case durant la manche et qu'Émil n'a pas encore passé, il reçoit alors son nouvel ouvrier et peut l'utiliser cette manche-ci.



Lorsque vous atteignez la case 50, Émil reçoit 1 ouvrier de plus.

Votre tour

Votre tour vient immédiatement après qu'Émil ait bloqué une case. Vous devez bien sûr prendre cette partie au sérieux. Choisissez une case d'action et placez les ouvriers (ou les pièces) nécessaires pour réaliser l'action.

Attention : Utilisez vos pièces prudemment. La case d'action « 2 pièces » n'est pas disponible.

Une fois votre tour terminé, dévoilez une nouvelle carte pour Émil. C'est ainsi qu'à tour de rôle, Émil et vous jouerez, jusqu'à ce que vous ne puissiez ou ne vouliez plus jouer d'action. Ensuite, vous évaluez vos lignes de chemin de fer et vos industries comme à l'habitude. (Émil ne marque pas de point et profite de se moment pour prendre une marche.)

Après avoir repris vos ouvriers et remis ceux à Émil dans sa réserve, mélangez toutes ses cartes pour reformer une pile face cachée. Vous êtes maintenant prêt pour la manche suivante !

Fin de la partie

Comme à l'habitude, la partie se termine à l'issue de la 6^e manche (ou 5^e avec le module **Charbon**).

Il y a alors une dernière évaluation pour les points de fin de partie.

Vous seul comptez vos points. Encore une fois, Émil accorde peu d'importance à ces derniers.

Émil n'a un impact que sur la majorité des conducteurs. Si Émil a plus de conducteurs que vous, alors vous marquez les points pour la deuxième place.

Votre but : marquez le plus de points possible et battez votre score par la suite.



Nouveau matériel

Nouveaux conducteurs



Vous obtenez 3 déplacements de rail gris.



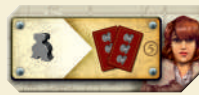
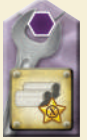
Vous devez payer 1 pièce pour utiliser ce conducteur. Ensuite, vous obtenez 1 déplacement de rail noir, 1 de rail gris et 1 de rail marron.



Vous recevez 2 charbons de la réserve.
N'utilisez ce conducteur que si vous jouez avec le module **Charbon**.



Pour utiliser ce conducteur, vous devez placer 2 ouvriers. Vous pouvez ensuite utiliser la fonction d'une de vos usines, comme si vous déplaçiez votre marqueur d'industrie dessus (peu importe la position actuelle de votre usine). Le numéro de ce conducteur est **-10**. Cela signifie que si vous utilisez l'usine n° 1 ci-contre, vous devez inclure ce conducteur (qui diminue votre total de 10). Néanmoins, cela ne peut pas vous faire perdre de points.



Mélangez toutes les cartes *Bonus de départ* et dévoilez-en 2 au hasard. Recevez les bonus dévoilés.

Nouveaux jetons

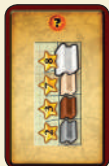


Vous recevez 4 charbons de la réserve. N'utilisez ce jeton que si vous jouez avec le module **Charbon**.



Vous recevez 4 pièces de la réserve. Vous pouvez utiliser ce jeton dans toutes les parties.

Nouvelles cartes



Placez le nouveau le jeton *Réévaluation* sur cette carte. Si vous choisissez cette carte, placez le jeton *Réévaluation* sur votre plateau. Ce jeton ne peut être combiné au jeton *Réévaluation* du jeu de base. Vous pouvez utiliser cette carte dans toutes les parties.



Placez 2 charbons de la réserve et l'usine de charbon sur cette carte. Si vous choisissez cette carte, prenez le charbon de la réserve et placez l'usine de charbon comme toute autre usine. N'utilisez cette carte que si vous jouez avec le module **Charbon**.



L'usine de charbon



Lorsque vous atteignez l'usine de charbon avec un marqueur d'industrie, vous obtenez immédiatement 2 déplacements de rail noir. Lorsque vous utilisez l'usine de charbon, vous pouvez payer jusqu'à 3 charbons de votre réserve. Pour chaque charbon ainsi remis dans la réserve générale, vous obtenez 2 déplacements de rail noir. L'activation de l'usine vous permet donc d'obtenir jusqu'à 8 déplacements de rail noir. Vous pouvez également choisir de ne pas utiliser de charbon pour n'obtenir que 2 déplacements de rail noir.

Vous pouvez réutiliser cette usine lorsqu'un autre marqueur d'industrie l'atteint ou à l'aide de l'ingénieur présenté en haut de cette page.