

La construction de la ligne Tōkaidō du Shinkansen a débuté en 1959 dans le but d'inaugurer le train le plus rapide de l'époque, juste avant les Jeux olympiques de Tokyo de 1964. Dans Shinkansen Zero-Kei, les joueurs se mettent dans la peau de ses constructeurs. Ils prendront en charge la construction de cette ligne ferroviaire historique et de toutes les gares correspondantes. Ils pourront également aider les sites olympiques dans leur préparation pour les Jeux. Le joueur qui se montrera le plus efficace dans son rôle sera déclaré vainqueur.

CONTENU

1 Plateau



1 plateau Ordre du tour



12 tuiles Sites olympiques

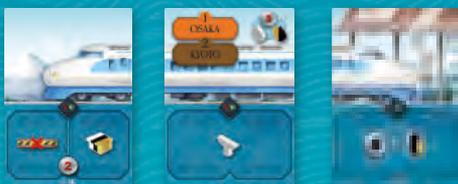


Numérotés de 1 à 12

4 tuiles Carte utilisée



38 Cartes Train



Locomotives x4

Wagons x30

Wagons de queue x4

18 cartes Evénements



x6

x6

x6

1 jeton Coût des voies



x4

x4

x4

12 Gares

3 jetons Valeur de Gares



5 jetons Action

12 tuiles Voies / Chantier
(dépend de la face utilisée)



face Construction



face Voie

36 Yens

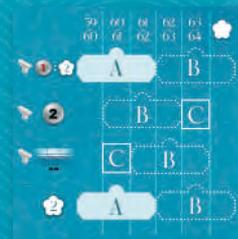


x22

x6

x8

1 (Mode Solo)
Plateau Action



4 tuiles Ordre du tour



1 Livret de règles

4 jetons Décompte



28 jetons Vasques Flamme



3 (Mode Solo)
tuiles Sites olympiques fermés



Authors: **Sheila Santos & Israel Cendrero**
Illustrations: **Loka Made Studio**
Graphic design and Layout: **David Prieto**
Development and Rules: **Juan Luque & Rafael Sáiz**
Translation: **Jayne Broomhead**
Proofreading: **Susan Broomhead**

The authors wish to thank Flipper for being the last to choose and Pergar for being the third player, without you this train would not go so fast; Rafa and Juan for the countless hours on TTS; David for all his time making icons; and to you for playing, always.

Ludonova would like to thank Antonio Varela, Alberto Martínez and Paco Cantarero for their collaboration in testing the game.

@ Ludonova S.L., 2021. All rights reserved.
San Pablo 22 - Córdoba - Spain
www.ludonova.com

MISE EN PLACE

exemple pour 3 joueurs



- A. Placez le Plateau au milieu de la table et, juste en dessous, le Plateau Ordre des tours avec la face correspondante au nombre de joueurs.
- B. Placez les 12 Gares selon leur couleur dans la zone réservée aux Gares non construites du Plateau.
- C. Empilez au hasard les 3 jetons Valeur de gares sur la première case de la piste Valeur de gares.
- D. Mélangez les tuiles Sites olympiques, prenez-en 3 au hasard et placez-les face visible sur les 3 zones Sites olympique du Plateau. Placez les tuiles restantes à côté du Plateau pour une utilisation ultérieure.
- E. Prenez les 12 tuiles Chantier et placez-en une sur chaque espace Gare des villes du Plateau.
- F. Chaque joueur choisit une couleur et place les 7 Vasques Flamme de sa couleur dans sa zone de jeu.
- G. Prenez les tuiles Ordre du Tour de couleur qui seront utilisées dans le jeu et placez-les au hasard sur les espaces du Plateau Ordre des Tours. Ensuite, empilez les jetons Décompte sur la case zéro de la Piste de score dans l'ordre indiqué par le Plateau Ordre du tour : le jeton du premier joueur en haut et le jeton du dernier joueur en bas.
- H. Placez les cartes Locomotive qui correspondent au nombre de joueurs engagés dans la partie sur leur face correspondante. Ensuite, en commençant par le dernier joueur selon le Plateau Ordre des tours et en terminant par le premier, chaque joueur choisit une carte Locomotive et la place dans sa zone de jeu (à 3 joueurs, il en restera une). Enfin, chaque joueur prend une carte Wagon de queue et la place à droite de sa carte Locomotive, constituant ainsi son train de départ (sans wagon).
- I. Triez les cartes Événement par couleur (verso) et mélangez les trois paquets séparément. Placez ensuite au hasard une carte dans chacun des 5 espaces situés en haut du Plateau. Chacun des espaces indique le type de carte que vous devez placer en fonction du nombre de joueurs.

	1959-60	1960-61	1961-62	1962-63	1963-64
2 joueurs					
3 joueurs					
4 joueurs					

- J. Ajoutez les Yen indiqués au bas des 5 cartes Événement et distribuez ce même nombre de Yen à chaque joueur (dans cet exemple 8 Yen). Faites une réserve avec le reste des Yen.
- K. Placez le jeton Coût des voies sur la case (->lettre) indiquée par la première carte Événement (1959-60).
- L. Placez les 5 jetons Action et les 4 tuiles Carte utilisée à côté du Plateau.
- M. Mélangez les cartes Wagon pour former une pioche face cachée et placez-la à gauche du Plateau Ordre des Tours. Laissez un espace à côté pour la défausse.

Remettez dans la boîte les cartes Locomotives, Wagon de queue et Événement restantes, ainsi que les jetons et tuiles de toutes les couleurs inutilisés.

RESUME ET OBJECTIFS

À chaque tour d'une partie de Shinkansen Zero-Kei, vous allez construire votre propre train à grande vitesse. Chaque carte Wagon que vous ajouterez à votre train vous octroiera une action ou une capacité. Ces actions vous permettront principalement d'effectuer les travaux de préparation ainsi que poser des voies et de construire des gares, de collaborer à la préparation des sites olympiques et d'obtenir de nouvelles cartes Wagons. Les cartes Transport sont associées aux villes par lesquelles passe la ligne de train, si vous parvenez à relier ces villes dans le bon ordre, vous serez récompensé en points de victoire. Après 5 tours, correspondant aux 5 années qu'a duré la construction de la ligne, le joueur qui aura obtenu le plus de points de victoire sera proclamé vainqueur.

BREVE DESCRIPTION DES CARTES

Dans *Shinkansen Zero-Kei*, il y a 2 types de Cartes : **Evénements** et **Wagons**.

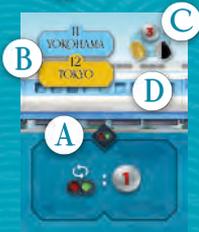


Cartes Evénements : A chaque tour sera activée une carte Evénement que nous appellerons la carte Evénement en cours. Cette carte détermine : le coût de construction d'une voie (A) ; le nombre d'Actions disponibles pour chaque joueur (B) ; un effet de fin de tour ou une action disponible (C) ; et le nombre de Yens donnés en début de partie (D).

Cartes Trains : elles sont divisées en 4 types différents



Locomotives : permet d'effectuer une (et une seule) des actions indiquées (A) en payant 2 Yens (B), en plus du coût de l'action elle-même. Vous pouvez utiliser les Locomotives d'autres joueurs (dans ce cas, son propriétaire reçoit les 2 Yens).



Wagon avec Action : offre une action (A) à partir du moment où vous l'ajoutez à votre Train. Elle indique également une ou deux villes sur la ligne de chemin de fer (B) ; le coût de la carte est un rappel de l'augmentation possible du coût (C) ; et le ou les jetons Valeur de gares que vous devez avancer (D).



Wagon de Transport : offre un avantage permanent (A) au cours du jeu à partir du moment où vous l'ajoutez à votre Train. Il affiche également le même type d'informations que celles déjà décrites sur le Wagon avec Action.



Wagon de Queue : permet d'obtenir 5 Yen et d'avancer d'une case un jeton Valeur de gares de votre choix (A).

PHASES DE JEU

Chacun des 5 tours qui composent un jeu de *Shinkansen Zero-Kei* est divisé en 3 phases :

Phase 1. Préparation du tour.

Phase 2. Achat des nouveaux Wagons.

Phase 3. Ajout du nouveau Wagon et Actions.

PHASE 1. PREPARATION DU TOUR

- A. **Événement** : Retournez la carte Événement du tour précédent (sauf au premier tour). La première carte Événement face visible en partant de la gauche devient la carte Événement actuelle.
- B. **Coût de construction d'une voie** : Placez le jeton Coût des voies dans l'espace (->lettre) indiqué par la carte Événement en cours..
- C. **Revenu** : Chaque joueur reçoit 1 yen pour chacune de ses Vasques flamme qu'il possède dans l'un des 3 sites olympiques..



Le joueur jaune reçoit 2 Yen, le joueur rouge 4 Yen et le joueur vert 1 Yen.

- D. **Nouveaux Wagons** : Piochez autant de cartes que le nombre de joueurs + 2, et disposez-les une par une à droite du Plateau Ordre des tours en formant une rangée.



Dans une partie à 3 joueurs, la rangée de Cartes sera de 5 pour chaque tour.

PHASE 2. ACHAT DE NOUVEAUX WAGONS

Dans l'ordre du tour, en commençant par le joueur dont la tuile est sur la case 1 du Plateau Ordre des tours, les joueurs effectuent les étapes suivantes dans l'ordre indiqué :

- A. Choisissez une carte Wagon parmi celles disponibles dans la rangée et placez votre jeton d'Ordre du tour, mais n'ajoutez pas encore cette carte à votre train. **Cette action est obligatoire.**
- B. Payez le coût indiqué sur la carte. **Si la Carte choisie correspond à une Ville avec Gare déjà construite, le prix est augmenté de 2 Yen; Si la Carte indique 2 Villes et que les deux ont des Gares, le coût augmente de 4 Yen. Toutes les cartes Wagons ont le symbole + ? dans le coin supérieur droit afin de rappeler aux joueurs cette possible augmentation.**

Si vous n'avez pas assez d'argent pour payer la carte que vous avez choisie, vous devez payer la différence en Points de Victoire (PV), dans ce cas, chaque PV est égal à 1 Yen. Vous ne pouvez pas choisir une carte que vous ne pouvez pas payer (en additionnant vos Yens et vos PV).

- C. Avancez d'une case le jeton Valeur de Gare qui est indiqué sur la carte. Si la carte affiche 2 jetons, avancez d'abord d'une case le jeton de la couleur indiquée par la première icône, puis avancez d'une case le jeton de l'une des 2 couleurs indiquées par la deuxième icône.

Si un jeton termine sur une case où il y en a d'autres, placez-le sur le dessus pour former une pile. Le jeton du dessus est toujours considéré comme le plus avancé pour l'attribution des points (voir ci-dessous). Si un jeton atteint la dernière case de la piste, il n'avance plus.

D. Une fois que tous les joueurs ont acheté une nouvelle Carte Wagon, placez les cartes restantes, face visible, dans la défausse à côté de la pioche.

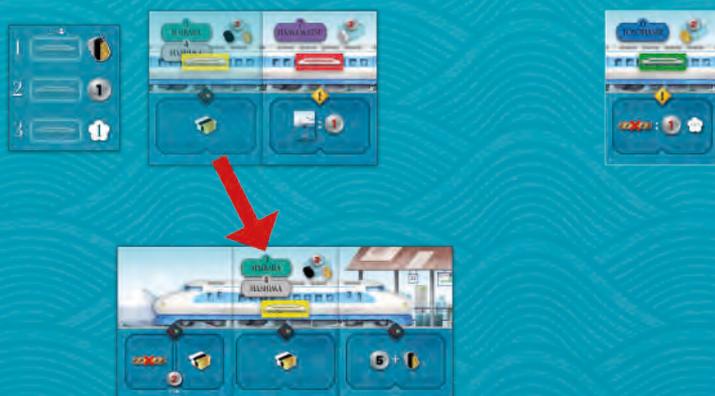


Le joueur vert joue en premier. Il place sa tuile Ordre du tour sur la carte Toyohashi (6) et paie 4 Yens : 2 pour son coût et 2 de plus car cette ville a déjà une station construite (A). Ensuite, le jeton or Valeur de Gares avance d'une case comme indiqué sur la carte (B). Le joueur suivant (jaune) effectue alors ces mêmes étapes, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient acheté une nouvelle carte Wagon.

PHASE 3. AJOUT DU NOUVEAU WAGON ET ACTIONS

Cette phase se déroule dans le nouvel ordre déterminé par le placement des tuiles Ordre du tour sur la rangée des cartes Wagon, en commençant par le joueur dont la tuile est la plus proche du Plateau Ordre des tours et en terminant par le joueur le plus éloigné du Plateau Ordre des tours.

A. Prenez la carte Wagon que vous avez achetée avec votre tuile Ordre du tour, déplacez votre carte Wagon de queue vers la droite et insérez la nouvelle carte Wagon dans l'espace ainsi créé entre la carte Wagon de queue et le reste du train.



Le joueur jaune, maintenant premier dans l'Ordre du tour, place la carte Maibara (3) - Hashima (4) à la gauche de son Wagon de queue.

B. Placez votre tuile Ordre du tour sur un espace libre du Plateau Ordre des tours et obtenez immédiatement la récompense indiquée par celui-ci :

 Avancez d'une case le jeton Valeur de Gare de votre choix.

 Recevez 1 Yen.

 Gagnez 1 PV.

 Recevez 2 Yen.



Après avoir placé la nouvelle carte Wagon à son train, le joueur jaune place sa tuile Ordre du tour sur l'espace 2 du Plateau Ordre du tour et reçoit 1 Yen.

C. Effectuez le nombre d'actions indiqué sur la carte Événement en cours. Vous pouvez choisir entre les actions offertes par votre propre Locomotive (en payant 2 Yens), les Locomotives des autres joueurs (en payant 2 Yen à son propriétaire), celle offerte par la Carte Événement en cours ou toute action offerte par vos Cartes Wagon, y compris votre Wagon de queue, en gardant à l'esprit que vous ne pouvez utiliser chaque Carte qu'une seule fois.

Pour garder une trace des actions qu'il vous reste et des cartes que vous avez déjà utilisées, avant de commencer, prenez autant de jetons Action qu'il y a d'actions disponibles pour le tour en cours, et, chaque fois que vous effectuez une action, placez un de ces jetons sur la carte correspondante. Une fois que vous avez fini vos actions, récupérez les jetons Action placés sur les cartes et donnez-les au joueur suivant dans l'ordre du tour.

ACTIONS

Le nombre d'actions que vous pouvez effectuer à chaque tour est variable et dépend toujours de ce qu'est indiqué sur la carte Événement en cours. Si vous décidez de faire moins d'actions que celles disponibles, **vous recevez 1 Yen pour chaque action que vous ne faites pas.**

Vous pouvez effectuer les actions dans l'ordre qui vous convient et, sauf indication contraire, chaque carte ne peut être utilisée qu'une seule fois. Vous pouvez effectuer la même action plusieurs fois en utilisant plusieurs cartes qui vous la proposent.

**Le coût d'utilisation d'une carte Locomotive est toujours de 2 Yen.
Si vous utilisez la Locomotive d'un autre joueur, payez les 2 yen à ce joueur. Vous devez ajouter au coût d'utilisation de celle-ci, le coût de l'action que vous effectuez avec elle.**

Les Actions disponibles sur les Cartes du Train sont les suivantes :



Revenu : Obtenez 5 Yen et avancez d'une case un jeton Valeur de Gares de votre choix.



Préparer le terrain : Choisissez une ville avec une tuile Chantier dans son espace Gare, payez le coût indiqué sous celui-ci, prenez la tuile et **retournez-la côté Voie et placez-la sur votre carte Locomotive**. Vous recevez les PV indiqués sous l'espace Gare.



Préparer le terrain (-1 yen) : Action Préparer le terrain en payant 1 yen de moins que ce qui est indiqué. Vous recevez les PV indiqués sous l'espace Gare.



Construire une voie : Choisissez une section vide de la ligne ferroviaire (**chaque section correspond à une ville**), payez le coût indiqué par le jeton Coût de voie et placez une voie de votre Locomotive sur la section choisie. Recevez les PV indiqués par le jeton Coût des voies. Si vous n'avez pas de Voie sur votre Locomotive, vous pouvez prendre celle d'un autre joueur, en payant le coût indiqué par le jeton Coût de Voie à ce joueur (un joueur ne peut pas refuser qu'un autre joueur utilise une de ses Voie).



Construire une voie (-1 yen) : Action Poser une voie en payant 1 Yen de moins que ce qu'indique le jeton Coût des voies et recevez les PV indiqués celui-ci.



Construire une gare : Payez 3 yens, choisissez une couleur de Gare et prenez la première Gare de cette couleur, en commençant par le haut, dans la zone Gares non construites sur le Plateau. Placez-la ensuite dans une zone de Gare vide dans une Ville de votre choix, pour autant que le terrain aie été préalablement préparé et dans laquelle il n'y a pas encore de Gare. Recevez les PV correspondant à la rangée où se trouvait la Station que vous avez construite (6, 4, 2, ou 1 PV).



Construire une gare (-1 yen) : Action Construire une gare en payant 1 Yen de moins.



Acheter une carte (utilisation unique): Choisissez une Carte de la défausse, payez son coût (plus l'augmentation si la/les Ville(s) possède(nt) des Gare(s)), insérez la nouvelle Carte à gauche du Wagon de queue et avancez le(s) Jeton(s) Valeur de Gares indiqué(s) sur la Carte d'une case. Enfin, placez un jeton Carte utilisée sur la carte utilisée, en couvrant son icône (elle est maintenant bloquée pour le reste de la partie). **Remarque : vous pouvez acheter une carte uniquement si vous avez suffisamment de yen pour la payer.**

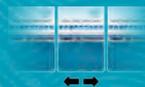
Participer au Site olympique : Placez l'une de vos Vasque flamme dans l'un des 3 Sites olympiques. Après cela, vous pouvez appliquer l'effet du site choisi :



Payez 1 Yen et ajoutez immédiatement 2 PV.



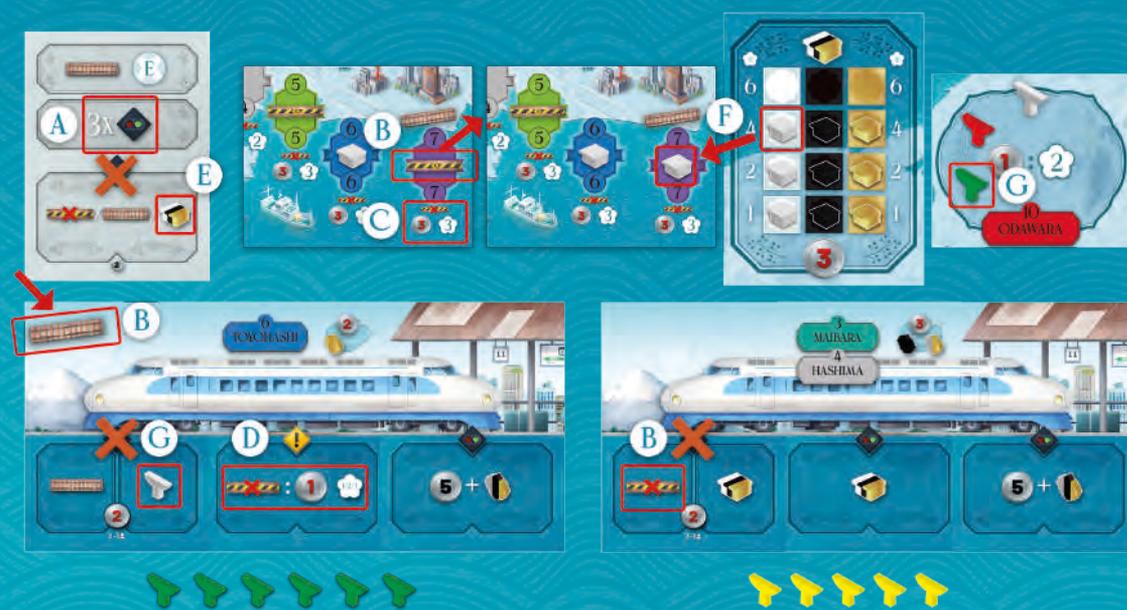
Recevez 2 Yen.



Déplacez une carte Wagon de votre train à l'endroit de votre choix; prenez-la, déplacez le reste des wagons pour lui faire de la place et insérez-la. Cette action est disponible uniquement sur le Site olympique.



Action répétitive : En payant 1 Yen, vous pouvez réutiliser l'action d'une carte que vous avez déjà utilisée durant ce tour, y compris la carte Événement, pour effectuer son action une nouvelle fois. Dans le cas où vous réutilisez votre carte Locomotive ou celle d'un autre joueur, vous devrez payer le coût normal pour la réutiliser (2 Yen).



Dans ce tour, la carte Événement en cours indique que chaque joueur peut effectuer 3 actions (A). Ils pourront choisir entre leurs propres cartes Train, les Locomotives des autres joueurs et l'action fournie par la carte Événement.

A son tour, le joueur vert a l'intention de construire une Gare à Hamamatsu (7), mais il doit d'abord préparer le terrain là-bas. Ni l'action de Préparer le terrain ni celle de Construire une gare ne se trouvent dans son propre train. Il décide d'utiliser la Locomotive du joueur jaune pour préparer le terrain à Hamamatsu (7) et paie 2 Yen au joueur jaune (B). Le coût de la préparation du terrain d'Hamamatsu (7) est de 3 Yen (C), mais il a une carte de capacité qui leur permet d'effectuer cette action à un coût fixe de 1 Yen (D). Au total, l'action leur a coûté 3 Yen, 2 pour l'utilisation de la Locomotive du joueur jaune et 1 pour la réalisation de l'action, et il a gagné 3 PV et une voie qu'il a placée sur sa Locomotive pendant la préparation du terrain à Hamamatsu (7).

Le terrain étant déjà préparé à Hamamatsu (7), il effectue l'action Construire une Gare prévue par la Carte Événement en cours (E) : cela lui coûte 3 Yen et lui rapporte 4 PV (valeur indiquée dans la ligne où se trouve la Gare blanche qu'il vient de construire) (F).

Comme troisième et dernière action, il utilise sa propre Locomotive, en payant 2 Yen, pour participer au Site Olympique d'Odawara (10), ce qui lui permet de payer 1 Yen pour obtenir 2 PV (G).

FIN DU TOUR

Une fois que tous les joueurs ont terminé leurs actions, vérifiez si la carte Événement en cours comporte un effet de fin de tour, dans ce cas, l'effet est appliqué. Ensuite, si le cinquième (et dernier tour) n'a pas encore été joué, le prochain tour est préparé (voir PRÉPARER LE TOUR, p. 5).

FIN DE PARTIE – DECOMPTE DES POINTS

Le jeu se termine à la fin du cinquième tour, une fois que le dernier joueur a terminé son tour, après quoi les joueurs passent directement au décompte final.

Avant de passer au décompte final, placez les jetons Valeur de Gare dans la zone Points des Gares en fonction de l'ordre des jetons sur la piste : le plus avancé est placé sur l'espace 6 PV, le deuxième sur l'espace 3 PV et le dernier sur l'espace 1 PV. Si plusieurs jetons ont terminé sur le même case, celui au-dessus est considéré comme le plus avancé.



Effectuez ensuite le décompte final dans l'ordre suivant :

VILLES

- Les villes avec **une Voie construite et une Gare** rapportent des Points de Victoire en fonction de la couleur de la Gare et du jeton de la même couleur situé sur la zone Valeurs des gares, soit 6 PV pour la première position, 3 PV pour la deuxième et 1 PV pour la troisième position.
- Les villes **avec une Voie construite**, mais sans station, ne reçoivent pas de PV.
- Les villes **sans** Voie construite, avec ou sans Gare, perdent (-)3 PV.

Les joueurs calculent les PV correspondants pour chaque ville figurant sur leurs cartes Wagon. Si un même joueur possède plus d'une carte avec la même ville, il marque autant de fois que le nombre de cartes qu'il possède avec cette ville.

SITES OLYMPIQUES

Chaque site olympique est décompté séparément. Le joueur ayant le plus de Vasques flamme sur un Site olympique marque les points de la ville correspondante de la même manière que pour les villes (voir VILLES ci-dessus). Attention, ce score peut être négatif si la ville en question n'a pas de Voie construite. En cas d'égalité, tous les joueurs à égalité marquent (ou perdent) les points de la Ville.

VILLES CONNECTÉES

En partant de sa Locomotive, chaque joueur détermine le nombre de Villes qu'il possède avec des numéros consécutifs et dans l'ordre croissant sur ses Cartes Wagon. Les villes sans piste posée interrompent la séquence et ne sont pas comptabilisées. Chaque ville de la séquence la plus longue reçoit 3 PV (seule la séquence la plus longue est comptabilisée, avec un minimum de 2 villes connectées). Plusieurs villes portant le même numéro n'interrompent pas la séquence, mais dans ce cas, chaque ville n'est comptabilisée qu'une seule fois.

RESSOURCES RESTANTES

Chaque joueur additionne :

- -3 PV pour chaque Vasque flamme restante dans leur aire de jeu.
- 1 PV pour chaque 3 Yen restants.
- 1 PV pour chaque Voie restante sur la carte Locomotive.

Le joueur qui aura obtenu le plus de points sera déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le joueur qui a le plus de Vasques flamme dans sa zone de jeu gagne. Si l'égalité persiste, la victoire est partagée.



Le score du joueur jaune à la fin du cinquième tour est de 31 PV. Pour obtenir ce score final, il faut calculer comme suit :

A. Villes : Osaka (1) : 0 PV; Kyoto (2) : -3 PV; Maibara (3) x2: 12 PVs; Hashima (4) : 3 PV; Nagoya (5) : 1 PV. Total: 13 PV.

B. Le décompte des Sites olympiques : le Site de Yokohama (11), où le joueur jaune est à égalité avec le joueur rouge, et Maibara (3). Yokohama lui donne -3 PV (il n'y a pas de Voie construite ici) et Maibara lui donne 6 PV.

C. Les Villes connectées : 9 PV pour la connexion Maibara (3) - Hashima (4) - Nagoya (5) avec son Train, bien qu'il aie Osaka (1) et Kyoto (2), il n'y a pas de Voie aménagée à Kyoto et donc la séquence est interrompue.

D. Ressources restantes :

D1. -6 PV pour les 2 Vasques flamme dans sa zone de jeu.

D2. 1 PV pour 3 Yen (reste 2).

D3. 1 PV pour la Voie restante sur la carte Locomotive.

Le joueur Jaune marque des points pour un Total de : 52 PV (31 + 21)

CAPACITÉ DES CARTES TRANSPORTS



Les capacités sont des modifications aux règles générales qui n'affectent que le propriétaire du Train ; l'effet est permanent et, par conséquent, une action n'est pas nécessaire pour les activer.



Le coût de l'action Construire une Gare est maintenant de 2 Yen, et elle attribue 1 VP supplémentaire à récompense normale.



Lorsque vous effectuez l'action Poser une voie, vous pouvez choisir n'importe quelle ligne de la zone piste Coût des voies, sans tenir compte de l'emplacement du jeton Coût de voie. Par conséquent, vous paierez le coût et recevrez les PV indiqués par la ligne que vous avez choisie.



Lorsque vous effectuez l'action Participer au Site olympique, vous obtenez deux fois la récompense du site où vous avez placé votre Vasque flamme. Si vous choisissez le Site qui accorde 2 PV, vous devrez payer 2 Yen pour obtenir 4 PV.



Le coût de l'action Préparer le terrain est désormais de 1 Yen, indépendamment de ce qui est indiqué sous l'Espace de la Gare. Vous obtenez toujours les PV indiqués sous cet espace.



Le coût d'utilisation de votre Locomotive ou de celle d'un autre joueur est désormais de 1 yen au lieu de 2.



Votre Wagon de queue vous donne 8 Yens au lieu de 5 (et vous avancez un jeton Valeur de Gares de votre choix d'une case).



Lorsque vous placez votre tuile Ordre du tour sur une case du Plateau Ordre des tours, recevez 2x la récompense correspondante. **Si vous choisissez la case 1, vous ne pouvez pas avancer le jeton deux fois.**

CARTES EVENEMENTS – ACTIONS ET EFFETS

Il y a 3 types de cartes Événement : grises, bleues ou vertes. Chacune avec une action  ou un effet de fin de tour .

CARTES GRISES



Action: Effectuez l'action Participer au site olympique et avancez d'une case l'un des jeton Valeur de gares de votre choix. Vous réalisez les deux actions dans l'ordre que vous souhaitez.



À la fin du tour, chaque joueur peut choisir de perdre 2 PV pour obtenir 5 Yen.



A la fin du tour, chaque joueur reçoit 4 Yen.



À la fin du tour, chaque joueur reçoit à nouveau la récompense du Plateau Ordre du tour où il se trouve. Elle peut être dupliquée avec la capacité de la carte correspondante. **Dans le cas de l'espace 1, le même jeton Valeur de Gare ne peut pas être avancé deux fois.**



Action: Vous pouvez effectuer l'une de ces 3 Actions : Préparer le terrain, Construire une voie ou Construire une gare en payant le coût correspondant.



À la fin du tour, les joueurs gagnent la quantité indiquée de Yen en fonction de leur position sur la Piste des scores. En cas d'égalité, l'ordre du tour prévaut.

CARTES BLEUES



À la fin du tour, tous les joueurs peuvent acheter une carte de la défausse dans l'ordre du tour et l'ajouter à leur train. Comme d'habitude, la carte est ajoutée à gauche du Wagon de queue et les jetons Valeur de gares qu'elle indique sont avancés.



Action : Vous pouvez répéter une action d'une carte Train que vous avez déjà utilisée. Dans le cas de la réutilisation de votre Locomotive ou de celle d'un autre joueur, vous devrez payer le coût de cette réutilisation (2 Yen).



Action : Vous pouvez payer 2 Yen pour effectuer les actions Préparer le terrain et Poser une voie. En plus des 2 Yen, vous devez payer le coût des 2 Actions. Vous devez effectuer les deux actions et vous pouvez les faire dans n'importe quel ordre.



Action : Vous pouvez payer 3 Yen pour acheter une tuile Site olympique qui n'a pas été utilisée (choisissez-la parmi toutes les tuiles disponibles) et la placer immédiatement sur une de vos cartes du train. A partir de maintenant, cette carte inclura la ville choisie pour le décompte des villes et des villes connectées.



Action : Effectuez l'action Poser une piste en payant 2 Yen de moins. Vous recevez les PV indiqués par le jeton de Coût de la voie.



Action : Vous pouvez payer 1 Yen pour effectuer les actions Préparer le terrain et Construire une Gare. En plus de ce Yen, vous devez payer le coût des 2 actions. Vous devez effectuer les deux actions et vous pouvez les faire dans n'importe quel ordre.

CARTES VERTES



Action: Réalisez l'action Participer au Site olympique.



A la fin du tour, tous les joueurs peuvent marquer les points d'une Ville de leur Train de leur choix. Ils doivent prendre en compte les cartes Wagon qu'ils ont de cette ville et la valeur des Gares selon la position de jetons Valeur de gare à ce moment-là (voir VILLES, p. 10).



Action : Effectuez l'action Construire une Gare en payant le coût correspondant.



Effectuez l'action Préparer le terrain en payant le coût correspondant.



Action : Effectuez l'action Poser une voie en payant le coût correspondant.



Action : Recevez 7 Yen.

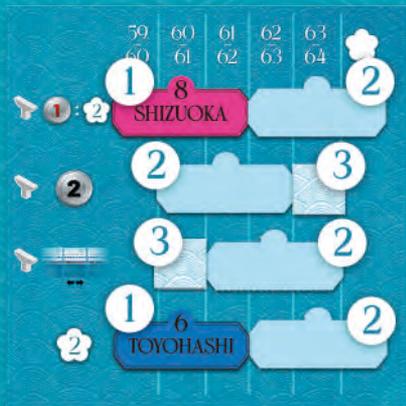
MODE SOLO

Tentez de vaincre l'automate qui s'appelle Hideo, en l'honneur du créateur de la première ligne du Shinkansen.

SETUP

Préparez une partie pour 2 joueurs, mais avec les exceptions suivantes :

- Choisissez une couleur de joueur pour Hideo et placez tous ses éléments sur un côté de la table.
- Placez votre tuile Ordre du tour sur la case 1 de la tuile Ordre des tours et celle d'Hideo sur la case 2 ; puis placez votre jeton Décompte sur celui d'Hideo sur la case zéro de la Piste des scores.
- Choisissez une des deux cartes Locomotive, l'autre est gardée par Hideo. Hideo n'a pas besoin d'un Wagon de queue.
- Créez la défausse avec les 6 cartes Wagon indiquant 2 Villes, puis mélangez les autres cartes Wagons pour créer la pioche.
- Hideo ne reçoit pas de Yen pendant la mise en place du jeu.
- Mélangez les 9 tuiles Site olympique et les 3 tuiles Site fermé restants, face cachée. Préparez le plateau d'action d'Hideo comme suit :



1. Placez au hasard 2 tuiles Site olympique face visible en position A.

2. Placez au hasard 4 tuiles Site olympique face cachée dans les positions B.

3. Placez au hasard 2 tuiles Site fermé face cachée dans les positions C.

Placez les jetons restants à côté du plateau.

TOUR DE JEU

Hideo sera considéré comme un autre joueur et vous pourrez utiliser sa Locomotive ou ses Voies en le payant pour cela. À son tour, Hideo pourra obtenir les récompenses de l'Ordre du tour, participer aux Sites olympiques et percevoir un gain, acheter de nouveaux Wagons pour son train, effectuer des Actions et recevoir des PV pour celles-ci, etc., mais avec certaines différences importantes :

- **Hideo ne paie jamais d'argent pour quoi que ce soit. Par conséquent, il achète des Cartes et effectue des Actions gratuitement.**
- **Chaque fois qu'Hideo reçoit de l'argent, il convertit automatiquement chaque Yen gagné en 1 PV. Il ne possède jamais d'argent durant la partie.**
- **Les actions d'Hideo sont déterminées exclusivement par son plateau d'action, il n'est donc pas affecté par les cartes Événement en jeu ou les cartes Wagons qu'il ajoute à son train.**

PHASE 1. PRÉPARATION DU TOUR

Jouez et préparez les 5 tours comme d'habitude, sauf qu'à chaque tour, vous n'afficherez que **3 nouvelles cartes Wagon au lieu de 4**.

PHASE 2. ACHAT DE NOUVEAUX WAGONS

À son tour, Hideo essaiera toujours de se placer sur la carte du milieu de la rangée des Wagons disponibles. Si cette carte n'est pas disponible (parce que vous l'avez déjà choisie), il choisira la carte la plus proche du Plateau Ordre des tours. Hideo avance d'une case sur la piste Valeur des Gares de la carte qu'il a choisit.

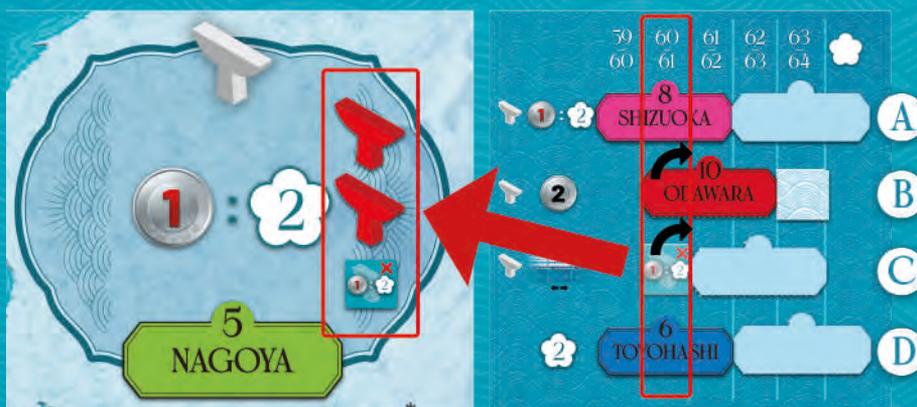
PHASE 3. AJOUT DU NOUVEAU WAGON ET ACTIONS

Hideo place les cartes Wagon qu'il acquiert à côté de sa Locomotive, en laissant toujours visibles les villes qui sont sur ces cartes. Il peut être utile de trier les cartes Wagon dans l'ordre croissant du nombre de leurs Villes, si vous voulez contrôler les Villes qu'Hideo connecte pendant la partie.

Lorsque vous choisissez l'Ordre du tour, Hideo place sa tuile sur la première case libre du Plateau Ordre des tours, en commençant par la case 1. S'il est placé sur la case 1, le jeton qui se trouve en dernière position sur la piste Coût des gares avance d'une case.

Lorsque le moment est venu de réaliser ses actions, Hideo est régi par son plateau d'action. Ce plateau est résolu de haut en bas, Hideo effectue une action dans chacune des Villes qui sont activées dans la colonne correspondant au tour en cours. Certains jetons commencent la partie face cachée sur le plateau d'action, dans ce cas :

- S'il s'agit d'une tuile Site olympique, révélez-la lorsque vous résolvez la colonne où elle est activée, pour qu'Hideo puisse effectuer une action dans cette ville.
- S'il s'agit d'une tuile Site fermé, révélez-la lorsque vous résolvez la colonne où elle est activée et placez-la, ainsi que 2 Vasques flamme d'Hideo, sur le Site olympique indiqué sur la tuile : vous ne pourrez plus placer d'autres Vasques flamme sur ce site pour le reste de la partie, mais Hideo pourra continuer à le faire.



Tour actuel : 60-61. Lors de son tour, Hideo résout de haut en bas la colonne de son plateau correspondant au tour actuel. Il effectue d'abord une action à Shizuoka (A), puis il révèle le jeton de Site olympique suivant, qui correspond à Odawara, où il effectue une action (B). Il poursuit son tour en révélant le jeton Site fermé, qu'il place sur le Site olympique correspondant avec 2 Vasques flamme, ce qui lui rapporte 4 PV (C); enfin, il effectue une action à Toyohashi (D).

Quelles actions Hideo réalise-t-il dans les villes ?

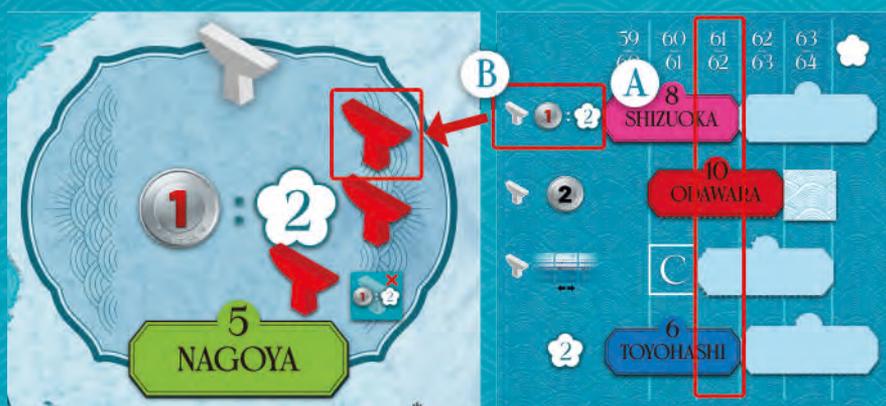
Hideo essaiera toujours d'effectuer une des 3 actions possibles dans chaque ville active, en respectant l'ordre décrit ci-dessous :

- 1. Préparer le terrain :** Placez la tuile Chantier côté Voie sur sa Locomotive.
- 2. Construire une station :** Construisez toujours la Gare avec le plus de PV ; en cas d'égalité, celle qui a le jeton Valeur de gares le plus avancé sur la piste Valeur des gares.
- 3. Poser une voie :** Placez une voie de sa Locomotive sur la section de la ville active. S'il n'a pas pas de Voie sur sa Locomotive, il ne peut pas effectuer cette action.

Hideo gagne les PV pour ces actions comme prévu.

Si Hideo ne peut pas effectuer une action dans une Ville active, il essaiera l'action suivante dans cette Ville dans l'ordre décrit ci-dessous, et ainsi de suite. S'il ne peut finalement effectuer aucune action dans cette Ville, il doit alors effectuer l'action indiquée dans la marge gauche de son plateau, correspondant à la rangée où se trouve la Cité active :

- Hideo place une Vasque flamme, paie 1 Yen et marque 2 PV.
- Hideo place une Vasque flamme et reçoit 2 Yen.
- Hideo place une Vasque flamme. Aucun autre effet.
- Hideo marque 2 PV.



Tour actuel : 61-62. Lors de son tour, Hideo essaie d'abord d'effectuer une action à Shizuoka (A), mais ce n'est pas possible étant donné que le terrain, dans cette ville, a déjà été préparé, une gare y a été construite et une voie ferrée posée. Il doit donc effectuer l'action indiquée dans la marge gauche de son plateau pour cette ligne : Hideo place une Vasque flamme sur le Site olympique correspondant (selon l'iconographie), marquant ainsi 2 PV (B).

FIN D'UN TOUR

Hideo ne participe jamais aux effets de fin de tour proposés par les cartes Événement.

FIN DE LA PARTIE ET DÉCOMPTE FINAL

Effectuez le décompte final comme d'habitude, en tenant compte des modifications suivantes pour Hideo :

- **Villes :** Hideo ne marque pas de points négatif pour les villes de ses cartes Wagon sans Voie posée.
- **Sites olympiques :** Hideo ne marque pas de points négatifs pour les Sites olympiques sans Voie posée où il a la majorité. Les deux villes dans la colonne de sa carte Action sont considérées comme des Sites olympiques où Hideo obtient automatiquement la majorité.
- **Villes connectées :** Hideo réorganise ses cartes Wagon par numéro dans l'ordre croissant (si vous ne l'avez pas déjà fait pendant la partie) et vérifie simplement combien de villes consécutives il a, **qu'elles aient une Voie posée ou non** : chaque ville qui se trouve dans la plus longue séquence donne 3 PV comme d'habitude.
- **Ressources restantes :** Hideo ne marque pas de points négatifs pour les Vasques flamme qu'il possède encore. Il ne marque pas non plus de points positifs pour les Yen restants puisqu'il n'a jamais d'argent pendant la partie, (ceux-ci sont automatiquement convertis en PV).

Vous avez trouvé cela trop facile ? Rejouez, mais au lieu de commencer avec les Yen indiqués au bas des cartes Événement lors de la préparation, recevez 7 Yen et donnez 7 PV à Hideo pour débiter la partie. Bonne chance !