

# RAILWAYS *of the* WORLD

**Seconde édition américaine (2010)**

## **Extension « Eastern U.S. »**

(en bleu : les réponses aux questions les plus fréquentes)

Traduction française : Guillaume Gaudé (DocGuillaume)

17/02/2012

# RAILWAYS of the EASTERN U.S.

Designed by Martin Wallace and Glenn Drover

© Fred Distribution 2008

Règles de l'extension « Railways of the Eastern U.S. » de la seconde édition américaine 2010.

Traduction française : Guillaume Gaudé (DocGuillaume) - 17/02/2012.

## Introduction

Nous sommes au milieu du 19ème siècle et vous êtes propriétaire d'une jeune compagnie de chemins de fer. L'âge du chemin de fer a commencé. Les villes regorgent de passagers potentiels, la campagne donne une récolte abondante et d'innombrables nouvelles usines de marchandises fleurissent. Les profits potentiels sont énormes, mais qui sera le premier à saisir les meilleures opportunités ? La concurrence sera féroce et seuls les plus habiles et les plus chanceux prospéreront.

Vous attendez les commandes. Vous êtes un magnat du chemin de fer !

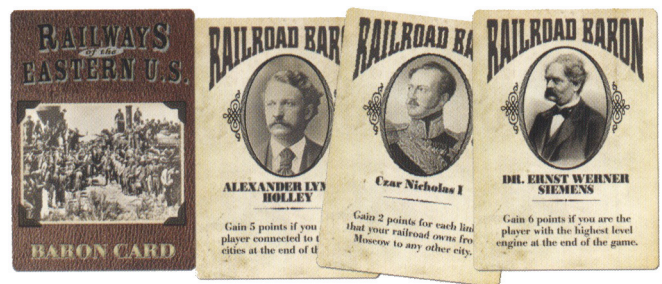
## Matériel

### Le plateau de jeu

La carte correspond à la moitié Est des Etats-Unis d'Amérique durant les cinquante premières années de l'ère du rail (1830 - 1880). La carte est divisée en hexagones (cases hexagonales). Chaque hexagone peut contenir une ville, une montagne (marron) ou une plaine (vert). L'eau (bleue) peut y être présente et des arêtes de montagnes (ligne marron foncé sur un côté d'hexagone) peuvent se situer sur certains côtés de l'hexagone. Tout au long de la partie, les lignes de chemins de fer sont construites en posant des portions de voies ferrées sur des hexagones adjacents dans le but de relier les villes entre elles.



### Cartes Barons des chemins de fer (12 cartes)



### Cartes Opérations de chemin de fer (37 cartes)



## Commencer la partie

### Mise en place

Référez-vous aux règles de base de Railways of the World pour la mise en place générale, ainsi que pour des informations supplémentaires et autres questions sur le déroulement du jeu.

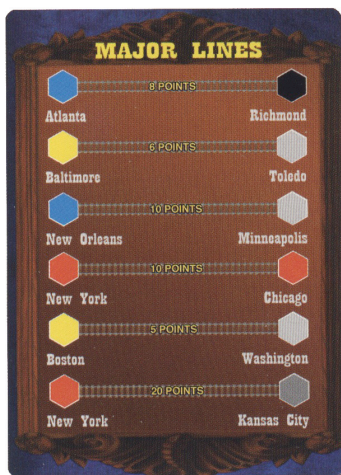
### Les Barons des chemins de fer

Après avoir préparé le jeu et placé les cubes de couleur au hasard dans les villes, 2 cartes Barons des chemins de fer sont distribuées à chaque joueur. Chaque joueur en choisit une seule et garde celle choisie face cachée devant lui et défausse l'autre face cachée définitivement. A la fin de la partie, les joueurs révéleront leur carte Baron et, si un joueur a réalisé les objectifs de sa carte, il recevra les points de victoire correspondants.

## Déroulement de la partie

### Classification des hexagones

Les montagnes sont identifiées par un point blanc central. Si une case montagne contient de l'eau, elle reste considérée comme une case montagne. Si une case autre qu'une case montagne contient de l'eau (bleue), elle est considérée comme une case eau et le coût pour y construire une voie ferrée est de \$3.000. Si une case ne contient ni point blanc ni eau, elle est considérée comme une case plaine et y construire une voie coûte \$2.000.



## Lignes principales

Retirer de la pioche les cartes Opérations de chemins de fer correspondant aux lignes principales et les poser face visibles à côté du plateau. Ces cartes représentent des routes stratégiques et dès qu'une ligne principale a été complétée par un joueur, celui-ci reçoit les points de victoire correspondants et aucun autre joueur ne pourra en bénéficier ultérieurement.

### Règle optionnelle

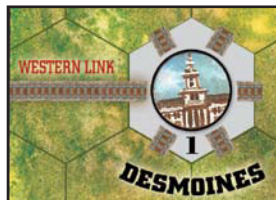
*Les joueurs peuvent choisir de mélanger les cartes de lignes*

*principales à la pioche des cartes Opérations de chemins de fer pour qu'elles apparaissent aléatoirement tout au long de la partie.*

Le premier joueur à relier les deux villes d'une ligne principale (en utilisant uniquement ses propres liens, mais quel que soit le nombre de villes intermédiaires) gagne immédiatement le revenu correspondant sur la piste des scores et des revenus (il avance sa locomotive d'autant de cases que de points gagnés). Aucun autre joueur ne pourra gagner les points ultérieurement pour la même ligne. [Si la règle optionnelle est retenue et que 2 joueurs au moins ont complété une ligne principale lorsque la carte apparaît, aucun joueur ne marque alors les points.](#)

### Emettre des certificats de parts

Les joueurs ne peuvent émettre des certificats de parts que pour faire un achat ou payer une offre. Seules les parts nécessaires pour l'achat ou payer l'offre seront émises. Par exemple, si un joueur a \$0 (comme en début de partie) et a besoin de \$16.000 pour construire une voie, il peut émettre 4 parts pour un montant de \$20.000 mais pas plus pour cet achat.



### Construire un lien vers l'Ouest

Les joueurs ont une action supplémentaire à leur disposition. Cette action correspond à la construction d'un réseau ferré vers l'Ouest, à gauche de la carte. Ce réseau permettra au joueur d'accéder aux richesses de l'Ouest américain.

Durant l'ère du rail, d'innombrables wagons remplis de bétail et de grain roulaient sur les nouveaux chemins de fer pour aller nourrir les villes croissantes de l'Est (et l'Europe). La ville de Chicago s'accrut et prospéra comme centre ferroviaire, marché et abattoir.

Après qu'un joueur a créé un lien achevé vers Des Moines ou Kansas City ([un lien entre ces deux villes peut suffire par exemple](#)), il pourra choisir l'action Construire un lien vers l'Ouest dans cette ville, pour \$30.000, lors d'une action future. Lorsque cette action est réalisée, une tuile « Lien spécial » (présente dans la boîte du jeu de base Railways of the World) doit être placée sur l'hexagone approprié « Lien vers l'Ouest » situé à gauche de la ville reliée en question ([un lien vers l'Ouest est considéré comme un véritable lien](#)). Ensuite, ce joueur y place une locomotive de contrôle de sa couleur. Ajouter alors 4 cubes rouges sur cette ville (pris dans le sac de marchandises).

Une fois qu'un lien vers l'Ouest a été construit, chaque cube rouge livré à Chicago à partir d'une ville reliée à l'Ouest (Des Moines ou Kansas City) entraîne l'ajout de 2 nouveaux cubes (piochés au hasard dans le sac) dans la ville de Chicago.

Remarque : le cube rouge livré est retiré comme d'habitude et placé dans le sac de marchandises avant de piocher au hasard les nouveaux cubes pour Chicago.

## Fin de partie de la partie

Le nombre de marqueurs de Ville vide qu'il faut avoir posé pour déclencher la fin de partie (principe identique aux règles de base) dépend du nombre de joueurs :

à 2 joueurs :	10 marqueurs de Ville vide
à 3 joueurs :	12 marqueurs de Ville vide
à 4 joueurs :	14 marqueurs de Ville vide
à 5 joueurs :	16 marqueurs de Ville vide
à 6 joueurs :	18 marqueurs de Ville vide

## Stratégie

- Emettre des parts fait partie du jeu, mais une dette trop importante peut enterrer votre compagnie. Soyez prudent avec le nombre de parts que vous émettez. S'il est très tentant de construire un grand réseau de chemins de fer et faire des livraisons sur de longues distances en début de partie, il est plus sage de construire un lien court, livrer des marchandises, construire un autre lien court, livrer d'autres marchandises, améliorer ses locomotives, livrer à nouveau d'autres marchandises et ainsi de suite.
- Railways of the Eastern U.S. est un jeu où la concurrence pour les marchés est féroce. Tentez de sécuriser vos liens de chemins de fer vers les meilleures villes dès que vous le pouvez. Si vous attendez, les autres joueurs les relieront avant vous.
- NE LAISSEZ PAS un joueur dominer seul le Nord-Est. Cette région est très dense avec de grandes villes. Un joueur laissé tout seul là-bas créera une compagnie très puissante. Deux ou trois joueurs devraient être présents dans cette région lucrative.
- Restez à l'affût des marchandises que les autres joueurs pourraient livrer avant vous. Livrez ces marchandises « à risque » avant celles qui le sont moins (soit parce qu'elles sont dans des villes qui ne sont reliées que par vos liens, ou bien parce qu'aucun autre joueur ne peut les livrer à une ville de la bonne couleur).
- Durant les premiers tours de jeu, remporter une enchère de Premier joueur peut être très important. Jouer le premier vous assure de choisir la carte de votre choix, votre itinéraire ou le cube de marchandises à livrer. Cependant, vous devez prêter attention à vos dépenses pour éviter de trop creuser votre dette. Si le joueur immédiatement à votre droite fait une belle offre, il peut être judicieux de passer, car jouer en deuxième position est presque aussi bien que jouer en premier (et vous ne payerez rien !).
- Lorsque vous réfléchissez à l'endroit où construire vos premiers liens, repérez les endroits concentrés en cubes d'une même couleur et cherchez les villes demandeuses de ces marchandises. Assurez-vous de construire des liens qui vous permettent de livrer des marchandises immédiatement (carte locomotive de niveau « 1 ») et d'autres livrables via 2 liens (carte locomotive de niveau « 2 »). Vous prendrez ainsi un bon départ.

## Crédits

**Concept du jeu et Design** : Glenn Drover et Martin Wallace

**Artwork** : Paul Niemeyer et David Oram

**Règles** : Rick Soued, Sean Brown et Keith Blume

**Parties tests** : Jack Provenzale, the Elgin Eagles (Michael Pennisi, Ray Petersen, Todd Sweet, Alan Reeve, Jim Kehoe), Six Feet Under (Ben Rhoads, Rich Waldbiesser, Sue Waldbiesser, Shannon Carr, Emily Caine, Marco DeLaurentis, Eric Gibson, Rub Pusch, Andy Pogorzelski), Funagain Games (Nick Medinger, Margaret Harrington, Matt Ackerson, Mike Vediner), Rainy Day Games (Steve Ellis, James Eastham, Brent Edington, Perry Lee, Dan Morgan, Ken Waters, Brian Collins), Shad Brown, George Marino, Terry Scarbeary, Leslie Lightstone, Brian Blume, Tom Wham.

# Aide de jeu

## SÉQUENCE D'UN TOUR DE JEU

### 1. Enchère de Premier joueur

- Le 1er joueur du tour précédent commence.
- Offre initiale de \$1.000 au minimum, sens horaire.
- Le joueur le plus offrant paie son offre et devient le 1er joueur.
- Si tous les joueurs passent, celui à gauche du 1er joueur précédent devient le nouveau 1er joueur.

### 2. Actions des joueurs (= 3 tours d'actions)

#### ACTIONS

- **Construire une voie ferrée** (jusqu'à 4 tuiles ou lien achevé, coût selon terrain)
- **Urbaniser** (coûte \$10.000, couleur/ville au choix, ajouter 2 cubes)
- **Améliorer les locomotives** (+1 niveau par action, coût selon carte)
- **Livrer 1 cube de marchandises** (cube vers 1ère ville de même couleur, 1er lien doit appartenir au joueur actif, chaque lien emprunté donne +1 pt de revenu au joueur propriétaire)
- **Prendre 1 carte Opérations de chemin de fer**
- **Construire un lien vers l'Ouest** (coûte \$30.000, placer une locomotive de contrôle sur tuile Lien spécial, ajouter 4 cubes rouges)

### 3. Revenus et dividendes

- Perception des revenus.
- Paiement des dividendes : \$1.000 pour chaque part émise (1 part = 1 bond = \$5.000).
- Retirer tous les liens inachevés.
- Replacer le marqueur de tour d'actions sur la 1ère case.
- Révéler/Ajouter 1 carte Opérations de chemin de fer.

### COÛTS DE CONSTRUCTION D'UNE VOIE FERRÉE

- Plaine (hexagone vert) ..... \$2.000
- Eau (si présente dans l'hexagone) ..... \$3.000
- Montagne (hexagone avec point blanc) ..... \$4.000
- Traverser une arête (côté épais d'un hexagone) ..... +\$4.000

### LIGNES PRINCIPALES

- 5 points : Boston <> Washington
- 6 points : Baltimore <> Toledo
- 8 points : Atlanta <> Richmond
- 10 points : New Orleans <> Minneapolis
- 10 points : New York <> Chicago
- 20 points : New York <> Kansas City  
(incluant le lien vers l'Ouest)

### DÉCLENCHEMENT DE LA FIN DE PARTIE

- à 2 joueurs : 10 marqueurs de Ville vide
- à 3 joueurs : 12 marqueurs de Ville vide
- à 4 joueurs : 14 marqueurs de Ville vide
- à 5 joueurs : 16 marqueurs de Ville vide
- à 6 joueurs : 18 marqueurs de Ville vide