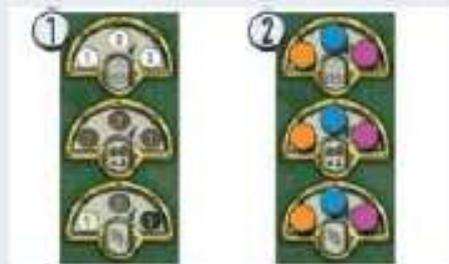


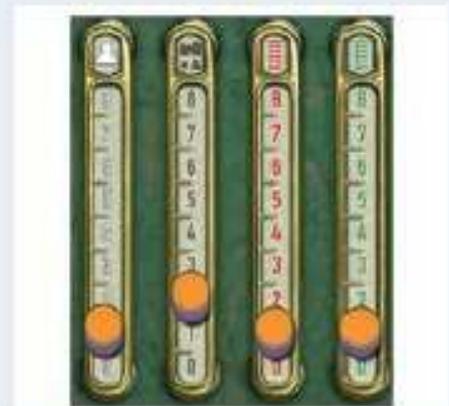
Chaque joueur reçoit un ensemble de la couleur de son choix. Un ensemble se compose de neuf jetons, quinze cubes investissement, quinze voies et trois locomotives. Chaque joueur doit d'abord mettre de côté ses cubes investissement comme stock.

Le premier joueur est celui dont le dernier voyage en train a été le plus long. Les autres joueurs suivent dans le sens des aiguilles d'une montre. L'ordre du tour correspondant est indiqué sur les trois pistes ordre du tour (construction, achat de train/transport, général) avec des jetons des joueurs.



Chaque joueur met un de ses jetons comme indiqué ci-dessous :

- Case '0' de la piste des points de victoire (sur le plateau de jeu),
- case '0' de la piste des pertes et profits,
- case '1' de la piste influence gouvernement,
- case '2' de la piste influence ferroviaire
- et case '1' sur chacune des pistes influence des compagnies rouge et verte.



L'ordre dans chaque pile de jetons des joueurs doit correspondre précisément à l'ordre du tour général, du premier joueur au-dessus jusqu'au dernier joueur au-dessous. L'ordre dans chaque pile est important pendant la partie !

Tous les cubes fromage/colis postal et les cubes pierre/bière sont mis dans le sac. Pour chaque secteur colline/houblon (reconnaisable par le symbole pierre/tonneau de bière) et/ou plaine (reconnaisable par le symbole fromage /colis postal), deux cubes sont tirés au hasard du sac et mis dans le secteur. Ni les secteurs sans symbole ni les secteurs avec une ville ne reçoivent de cube.



Après que des cubes ont été mis dans tous les secteurs prévus pour cela, chaque cube dont la couleur n'est pas identique à la couleur du symbole imprimé est retiré. Cela signifie qu'on retire chaque cube fromage/colis postal des secteurs colline et chaque cube pierre/bière des secteurs plaine. Tous les cubes retirés sont remis dans la boîte avec les cubes restants dans le sac (sur le plateau Nürnberg, il ne doit rester aucun cube dans le sac).



Maintenant, tous les passagers et les propriétaires terriens sont mis dans le sac. Sur chaque ville, en fonction du nombre imprimé, on place deux ou trois passagers/propriétaires terriens tirés au hasard. Particularité du plateau Nürnberg : Ici, il y a quatre villes dans lesquelles un passager rouge et/ou vert est placé dans tous les cas (un petit passager rouge et/ou vert est imprimé dans cette ville). Ceux-ci sont placés avant de commencer le tirage. Les villes marquées d'un carré rouge ou vert restent inoccupées. Les voies rouges et vertes sont mises comme stock à côté du plateau de jeu. Le marqueur de tour est placé sur la première case du plateau enchères.



REGLES COURTES

TOURS DE JEU

4 tours à 4 joueurs, 4 ou 5 tours à 3 joueurs (en fonction du plateau enchères), 5 tours à 2 joueurs

Chaque tour se compose de 10 phases

1. CUBES INVESTISSEMENT :

- Chaque joueur prend au maximum 12 cubes investissement. de son stock.
- On conserve les cubes investissement des tours précédents

2. JETONS INFLUENCE :

- A 3-4 joueurs mettez tous les jetons influence dans le sac, à 2-3 joueurs mettez 4 jetons blancs et marrons et 2 jetons rouges et verts dans le sac ;
- Mettez dans chaque case influence un jeton influence tiré au hasard dans le sac

3. ENCHERES POUR LES JETONS INFLUENCE :

Dans l'ordre du tour général, chaque joueur doit enchérir avec des cubes investissement pour tous les jetons influence d'une case influence,

- Enchère minimale pour la rangée de cases influences supérieure : 3 cubes investissement,
 - Enchère minimale pour la rangée de cases influences inférieure : 2 cubes investissement,
- pour surenchérir, on doit placer plus de cubes investissement que ceux de l'autre joueur qui se trouvent là

- Les enchères continuent, jusqu'à ce que chacun ait gagné deux cases influence ;
- Les joueurs sont crédités des points influence dans l'ordre des cases influence (1-8 ou 1-6)
- Attention : Lors de la formation des piles de jetons, celui qui arrive se place dessus, l'ordre des piles est important !
- Les cubes investissement enchéris reviennent dans le stock

4. ORDRES DU TOUR CONSTRUCTION ET ACHAT DE TRAIN/TRANSPORT :

- Adapter les ordres du tour en fonction des pistes influence (blanc pour construction, marron pour achat de train/transport) :
Le plus de points influence → Premier joueur, en cas d'égalité dans la pile de jetons, celui du dessus d'abord

5. CONSTRUCTION :

- On construit des voies de A vers B sans embranchement à travers les frontières, jamais dans les secteurs colline/houblon ni vers le secteur "The South" et/ou de Nürnberg Nord à Nürnberg sud.
 - Une seule voie peut se trouver par frontière.
 - Pendant le premier tour, on doit commencer dans une ville rouge/verte, ensuite on doit partir d'une ville rouge/verte ou connecté à une de ses propres voies.
- On paye les coûts de construction d'abord avec des cubes investissement, et quand ils sont épuisés avec des points influence.
- Coût de construction 1 : Plaine à plaine.
 - Coût de construction 2 : Plaine à vallée, Vallée à vallée, sur un fleuve.
 - Entrer ou traverser une ville d'une compagnie coûte un point influence de la couleur, construire dans un secteur avec des propriétaires terrien coûte un point influence blanc par propriétaire terrien (les propriétaires terriens sont retirés de la partie)
 - Chaque ville neutre atteinte par les réseaux ferroviaires rouge/vert devient de la couleur de la compagnie, il peut aussi y avoir des villes rouge et verte, **il faut alors payer les frais pour les deux compagnies.**
 - Connexion de Nürnberg et Fürth: Chaque joueur concerné reçoit un point de victoire pour chaque voie impliquée.

6. ACHAT DE TRAINS ET TRANSPORT DE MARCHANDISES/PASSAGERS :

- Soit vous achetez un train, soit vous transportez un passager ou une marchandise soit vous passez pour le reste de la phase 6.
- **Achat de train** : Payez 1-3 points influence ferroviaires (vous pouvez échanger les manquants au taux de 1:3 avec des cubes investissement ou d'autres points influence), par prix maximum un train par joueur, par train un seul joueur, on place une de ses locomotives dessus.
- **Transport de passagers/marchandises** : Placer sur un ses propres trains, considérer la capacité de transport maximum, transport possible sur toutes les voies d'un joueur
- **Transport de colis postal/fromage** : La voie doit être construite dans un secteur qui n'est pas encore connecté au réseau ferroviaire rouge/vert.
- **Transport de pierre/bière** : On doit construire la voie dans une ville adjacente qui ne fait pas encore partie du réseau ferroviaire rouge et/ou vert.
- **Transport de passagers** : On doit construire une voie dans le secteur du passager et on doit le transporter sur ses propres voies jusqu'à une ville de la compagnie correspondante à sa couleur. Si le passager est déjà dans une ville de sa couleur, il ne peut plus être transporté.

7. POINTS DE VICTOIRE, PERTES ET PROFITS :

- **Points de victoire (plateau trains 3-4 joueurs)** : 1 par passager/marchandise
- **Points de victoire (plateau trains 2-3 joueurs)** : 1 par marchandise, 1-3 par passager ;
Avancement en conséquence sur la piste des points de victoire
- **Pertes et profits** : +2 thunes par pierre/bière, +1 thune par fromage/colis postal et passager, -1 thune pour chacune des ses propres voies sur le plateau de jeu, déplacement avant/arrière en conséquence sur la piste des pertes et profits.
- Chaque joueur place devant lui les passagers/marchandises transportés et ses locomotives.

8. ORDRE DU TOUR GENERAL

L'ordre du tour général est recalculé en fonction de la piste des pertes et profits, le mieux placé ou celui du dessus devant et ainsi de suite

9. RACHAT DE LIGNES

Chaque joueur peut vendre un ensemble continu de voies de A vers B (où A est une ville d'une des compagnies et B une ville). Pour chaque ensemble de 2 voies vendues il faut payer un point influence de la compagnie correspondante.

10. FIN DU TOUR

Remettre les jetons influence des cases influence dans le sac, avancer le marqueur de tour d'une case, après 4 tours à 4 ou 3 (si vous utilisez le côté 2-3 joueurs du plateau enchères) joueurs ou après 5 tours à 2 ou 3 (si vous utilisez le côté 3-4 joueurs du plateau enchères) joueurs, c'est la fin de la partie.

FIN DE LA PARTIE

Points de victoire (PV) récoltés pendant la partie
+ 2 PV par ensemble complet
(Ensemble = un cube fromage/colis postal & un cube pierre/bière & un passager rouge & un passager vert)
+ les points de la piste des pertes et profit
- 1 PV pour chacune de vos propres voies encore sur le plateau de jeu;
Celui qui a le plus de PV gagne.
En cas d'égalité, gagne celui parmi les ex-æquo qui se trouve devant sur la piste des pertes et profits.

