

RailRoad Dice – Extension Allemagne - Règles

L'état est propriétaire de tout le pays et du réseau ferroviaire. Il a été décidé d'établir cinq compagnies de chemins de fer différentes en Allemagne pour relier les villes et les endroits connus. Les joueurs sont des directeurs ferroviaires qui ont pour but de transporter autant de passagers que possible en construisant des gares dans toutes les régions d'Allemagne et en les reliant par voie ferrée.

Toutes les règles du jeu RailRoad Dice - les premiers rails s'appliquent si elles ne sont pas explicitement modifiées par les règles ci-dessous.

MATERIEL

Du jeu RailRoad Dice - les premiers rails

- 4 Ecrans
- 5x5 parts par compagnie
- 9 dés gare pour les compagnies Berg & Tal-Bahn et Insel Hopper
- 7 dés gare pour les compagnies Express, Uberall Fahrten et Eisberg Tours
- 40 dés RailRoad
- 1 Marqueur pour le premier joueur
- 20 petits jetons passagers et 40 grands jetons passagers

Du jeu RailRoad Dice – Extension Allemagne

- Carte d'Allemagne
- 20 petits jetons passagers et 40 grands jetons passagers

CHANGEMENT DE SIGNIFICATION DES COMPOSANTS

Dés gares des compagnies : Pour chaque compagnie un dé gare est utilisé dans le jeu RailRoad Dice – Extension Allemagne comme *jeton de directeur*. Tous les autres dés gares sont utilisés en tant que gares, il n'y a donc aucun changement de fonctionnalité par rapport au jeu RailRoad Dice - les premiers rails.

Parts : Les parts ne sont pas utilisées comme dans le jeu RailRoad Dice - les premiers rails. Les parts sont utilisées, à la place, pour montrer combien de passagers chaque joueur a déjà transportés à partir des gares de cette compagnie. Dans le jeu RailRoad Dice – Extension Allemagne l'ancien symbole part s'appelle *marqueur de compagnie*.

Symbole part sur un dé RailRoad : Ce symbole représente un transport de 1.000 passager dans le jeu RailRoad Dice – Extension Allemagne et s'appelle le *symbole de transport*.

PREPARATION DE LA PARTIE

1. La carte d'Allemagne est placée au centre de la table.
2. Chaque joueur reçoit un écran.
3. La réserve des dés RailRoad est constituée.

4. Les gares des compagnies sont placées à côté de la carte, bien visibles de tous les joueurs.
5. La réserve des jetons passagers est créée.
6. Au premier tour chaque joueur reçoit de la banque un revenu de quatre dés '?' devant son écran.
7. Un premier joueur est déterminé aléatoirement, il obtient la tuile de premier joueur.
8. Un dé RailRoad avec une voie droite est placé à côté de Francfort (Frankfurt) sur la carte, de sorte que la voie aille du nord aux sud.



Illustration :

L'image à gauche montre le nord-est de Francfort où commence le jeu RailRoad Dice – Extension Allemagne. De là (à partir du cercle rouge) la voie ferrée part vers le nord et vers le sud.

9. Chaque joueur place 5 marqueurs des différentes compagnies à côté de son écran. Pendant la partie chaque passager qui a été transporté est placé sous le marqueur de la compagnie adéquate. L'ensemble des marqueurs de ces de cinq compagnies s'appelle *l'image locale des passagers*.
10. De la même manière 5 marqueurs des différentes compagnies sont placés à côté de la banque des dés. On placera ici les passagers qui n'ont pas été déjà transportés mais qui attendent de l'être. Ces passagers ne sont pas encore transférés dans l'image locale des passagers d'un joueur. L'ensemble des marqueurs de ces de cinq compagnies s'appelle *l'image globale des passagers*.

DIFFERENCES

Dans le jeu RailRoad Dice – Extension Allemagne toutes les actions connues du jeu RailRoad Dice - les premiers rails existent excepté l'action 'acheter des parts' qui est remplacé par l'action 'utiliser le symbole de transport'.

RailRoad Dice – Extension Allemagne - Règles

ACTION : LANCER LES DES

Cette action est identique à celle du jeu *RailRoad Dice - les premiers rails*.

ACTION : CONSTRUIRE DES GARES

Dans le jeu *RailRoad Dice – Extension Allemagne* chaque joueur peut poser des rails et construire des gares aux deux extrémités de la voie pendant son tour (il n'est pas nécessaire - comme dans le jeu *RailRoad Dice - les premiers rails* d'être directeur d'une compagnie pour construire des gares).

Les gares des compagnies peuvent seulement être construites sur les cases colorées de la carte. Les cases blanches sont libres. Elles peuvent être utilisées pour n'importe quelle compagnie. Construire une gare coûte 3 ou 5 dés comme dans le jeu *RailRoad Dice - les premiers rails*. Les coûts sont indiqués sur la carte à chaque endroit constructible.

Dans chaque ville une seule gare de chaque couleur peut être construite. Dans une ville avec une case libre (blanche), on peut seulement construire des gares de compagnie qui n'ont pas de case colorée propre dans cette ville.

A la différence du jeu *RailRoad Dice - les premiers rails* plusieurs gares peuvent être construites les unes à côté des autres, sans avoir besoin de voie ferrée entre elles. Les cases constructibles sur la carte doivent seulement le permettre.

Il est possible de construire des gares dans des pays voisins de l'Allemagne. Pour ce faire la voie ferrée doit être prolongée directement vers une case étrangère colorée. En payant un coût de construction de 5 dés une gare sera construite dans le pays étranger à l'extrémité de la voie. De la même manière que pour les cases blanches en Allemagne, la construction des gares dans les pays étrangers est libre, une gare de n'importe quelle couleur peut être construite là.

Le joueur qui a construit la gare reçoit de la banque deux dés '?' qu'il place devant son écran.

En outre le joueur reçoit *tous les jetons passagers* correspondants à la couleur de la gare qui vient d'être construite et qui sont disponibles dans *l'image globale des passagers* pour la compagnie y afférente. Ces jetons passagers sont transférés vers *l'image locale des passagers* de ce joueur sous la compagnie adéquate.

Après chaque transport de passager tous les joueurs doivent comparer leur nombre de passagers transportés pour chaque compagnie. Si la majorité a

changé dans les images locales des passagers des joueurs un nouveau directeur est nommé (voir le chapitre 'changement de directeur').

Dans chaque pays étranger on ne peut construire qu'une gare. Après que ceci s'est produit pour un pays plus aucune voie ne peut être placée dans ce pays.

Juste après avoir construit une gare dans un pays étranger, tous les dés RailRoad (*pas les dés de gares !*) placés sur la tuile de terrain à partir de laquelle la voie a été construite sont remis dans la banque. Ensuite la voie ferrée doit revenir en Allemagne. Il n'est pas permis de continuer la voie en établissant immédiatement une autre gare dans un autre pays étranger voisin.

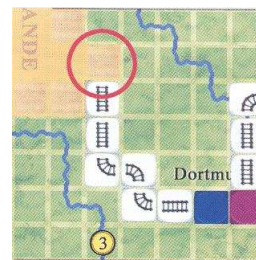


Illustration :

Cet exemple montre comment une gare est construite dans un pays voisin de l'Allemagne. Une voie droite de chemin de fer est placée directement contre une case colorée d'un pays

étranger (dans ce cas les Pays Bas), pour construire une gare au choix du joueur dans la case entouré du cercle rouge. Cette construction coûte 5 dés.

Après que la gare a été construite chacun des neuf dés RailRoad de la tuile de terrain est remis dans la banque. La voie de chemin de fer sera continuée à partir de la case du pays étranger juste reliée.

ACTION : ETENDRE LA VOIE FERREE

A tout moment pendant la partie (excepté pendant les premiers tours) il ne peut y avoir qu'une des extrémités de la voie ferrée sur une tuile de terrain. Il n'est pas permis de ramener la voie ferrée sur une tuile où l'autre extrémité de la voie ferrée est placée.

A l'inverse du jeu *RailRoad Dice - les premiers rails* la voie ferrée peut revenir sur une tuile de terrain déjà visitée auparavant.

ACTION : TOUCHER LES REVENUS

Le revenu d'un joueur correspond à deux exceptions près aux règles du jeu *RailRoad Dice - les premiers rails*. Dans le jeu *RailRoad Dice – Extension Allemagne* on utilise une autre manière pour la détermination du changement et de la nomination d'un directeur. Ceci ne dépend plus des parts et pourrait changer plus souvent à chaque tour (voir ci-dessous le chapitre du changement de directeur). Une autre différence est qu'un joueur reçoit toujours un revenu de quatre dés RailRoad **plus** le nombre de gares déjà construites des compagnies où le joueur est le directeur réel (dans le jeu *RailRoad Dice - les premiers rails* un joueur doit contrôler au moins cinq gares déjà construites pour augmenter son revenu vis-à-vis du minimum de quatre dés).

ACTION : UTILISER LE SYMBOLE TRANSPORT

Si le joueur actif a un dé avec un 'symbole de transport' devant son écran, il doit l'utiliser pendant son tour (voir le chapitre 'se réduire à cinq dés' pour le traitement spécial des symboles de transport à la fin d'un tour).

Après que le dé avec le symbole de transport a été remis dans la banque le joueur prend un jeton passagers et l'assigne à un des marqueurs de compagnie de son choix dans l'image globale des passagers. Le nombre croissant de jetons passagers sous les marqueurs globaux des compagnies est le nombre de passagers attendant le transport aux gares de cette compagnie.

ACTION : SE REDUIRE A CINQ DES

Ceci correspond aux règles du jeu *RailRoad Dice - les premiers rails* à une exception : les symboles de transport du joueur actif ne peuvent jamais demeurer devant son écran après la fin de son tour. Tous les symboles de transport doivent être utilisés et ne **doivent pas volontairement** être remis dans la banque sans être joués.

ACTION : CONNECTER UNE NOUVELLE TUILE DE TERRAIN

La carte de l'Allemagne est divisée en 4x6 secteurs de chacun 7x7 cases. Ces secteurs correspondent aux grandes tuiles de terrain du jeu *RailRoad Dice - les premiers rails* à l'exception près que les joueurs ne peuvent pas choisir la nouvelle tuile de terrain en raison des restrictions de la carte pré construite.

Après avoir connecté une nouvelle tuile de terrain retirez de la tuile d'origine tous les dés RailRoad (les gares déjà construites restent sur la carte) et

remettez les dans la banque (comme dans le jeu *RailRoad Dice - les premiers rails*).

Si aucune gare n'a été construite avant que la nouvelle tuile ne soit reliée, le joueur qui a créé la connexion reçoit de la banque deux dés '?' qu'il place devant son écran (*ce qui signifie qu'il est possible de gagner plusieurs fois deux dés '?' pour la même tuile, tant qu'aucune gare n'y a été construite*).

La pose de rails sur les cases colorées spéciales des pays étranger voisins n'est pas possible (*une seule gare peut être construite pour chaque pays voisin*).

Afin de savoir à tout moment où se trouvent les deux extrémités de la voie ferrée (*c'est en particulier problématique au cas où une extrémité est composée d'une gare au lieu de la voie, avec plusieurs gares existantes sur la même tuile. Il n'est pas immédiatement évident de connaître la gare qui sert d'extrémité*) il est recommandé de mettre un petit jeton passagers sur le dernier dé des deux extrémités de la voie.

NOUVEAUX ELEMENTS : CASES RIVIERES

Le coût pour un dé sur une case avec une rivière est identique au coût de construction en montagne. Ce paiement est valide pour toutes les voies et gares construites **sur la même rivière** pendant le même tour d'un joueur. Une rivière est définie par

- Le parcours entre une case d'eau et un autre case d'eau.
- Le parcours entre une case d'eau et l'extrémité de la rivière ou vice versa.

Les rivières ne sont jamais interrompues par des villes ou des gares dans les villes. La pose d'une voie ou la construction d'une gare sur une case avec la rivière et la montagne coûte deux dés.

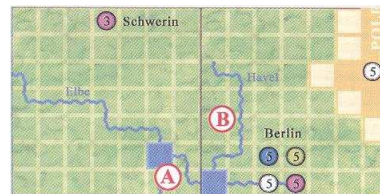


Illustration :
Dans cet exemple les deux définitions possibles d'une rivière

sont présentées. La rivière 'A' montre une rivière entre deux cases d'eau tandis que la rivière 'B' va de sa source (case non-eau) à une case d'eau.

CHANGEMENT DE DIRECTEUR

Un changement de directeur intervient seulement si les majorités des jetons passagers changent. Il est important de comparer la quantité de passagers transportés quand quelqu'un construit une nouvelle gare.

Pour chaque compagnie le nombre de jetons passager est compté et comparé à ceux des autres joueurs. Au cas où le joueur actif aurait plus de passagers dans son image locale de passagers que chaque autre joueur il devient directeur de la compagnie. En cas d'égalité il n'y a aucun changement.

Ce joueur obtient le marqueur de directeur de cette compagnie et le met sur son marqueur de compagnie pour indiquer qu'un changement de directeur s'est produit.

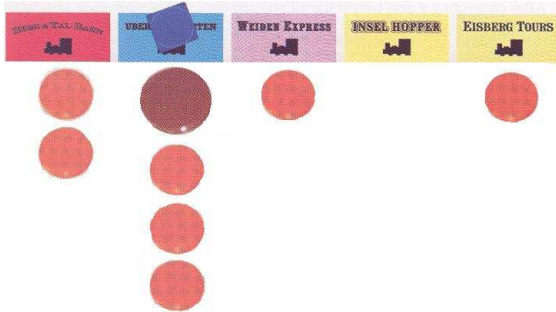


Illustration :

Dans cet exemple on voit une image locale des passagers. Le joueur a déjà transporté 2.000 passagers de Berg et Tal-Bahn (rouge), 8.000 passagers d'Uberall Fahrten (bleu) et 1.000 passagers de Weiden Express (pourpre) et Eisberg Tours (vert). Un marqueur de directeur est placé sur Uberall Fahrten pour indiquer que ce joueur est directeur de cette compagnie à l'heure actuelle.

FIN D'ANNEE

Après que chaque joueur a joué son tour dans l'année de nouveaux jetons passagers sont placés dans l'image globale des passagers. Des jetons sont ajoutés pour chaque compagnie. Le nombre de jetons passagers dépend pour chaque compagnie du nombre de gares construites pour cette compagnie. Les jetons passagers sont placés sous le marqueur compagnie correspondant de l'image globale des passagers.

Si une compagnie n'a pas déjà construit au moins une gare elle reçoit seulement un jeton passager.

Le marqueur de premier joueur est passé au joueur à gauche.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine quand :

- Une compagnie a construit sa dernière gare.
- Les deux extrémités de la voie ferrée sont 'mortes'.
- La banque de dés est incapable de fournir le nombre de dés requis.

Dans tous les cas, la partie s'arrête immédiatement.

Le joueur qui a transporté le plus de jetons passagers au total (additionnez tous les jetons passagers de l'image locale des passagers de chaque joueur) gagne la partie.

En cas d'égalité le joueur qui est directeur du plus grand nombre de compagnies gagne la partie.

Si la fin de partie arrive et est due à une des conditions ci-dessus avant que chacune des cinq compagnies ait construit au moins une gare, il n'y a aucun gagnant. Le jeu se termine par une égalité.

VARIANTES

Au lieu de jouer la partie avec une voie ferrée simple (comme expliqué ci-dessus dans les règles normales) commençant au nord-est de Francfort, les joueurs peuvent optionnellement utiliser cette variante avec d'autres case de départ plus au nord et au sud de l'Allemagne.

Deux positions de départ alternatives possibles dans des cases de pays étrangers sont situées dans le sud (à côté de Sarrebruck et Rosenheim) et le nord (à côté de Sassnitz et Kiel).

En utilisant cette variante la voie ferrée commence dans deux différentes parties du plateau de jeu au lieu d'une case au milieu avec deux directions.

Toutes les autres règles du jeu *RailRoad Dice – Extension Allemagne* s'appliquent.