

# RailRoad Dice - Crossing - Règles

## REGLES DU JEU

Cette extension peut aussi bien être jouée avec le jeu *RailRoad Dice - les premiers rails* qu'avec le jeu *RailRoad Dice - Extension Allemagne*.

*RailRoad Dice - Crossing* consiste juste en un nouveau et unique type de dé RailRoad de couleur orange dont une des six faces connues a été remplacée par une autre. Au lieu d'une voie ferrée droite deux rails se croisent sur une des six faces du dé, alors que les cinq autres faces demeurent sans changement par rapport à l'original.

Cet règle additionnelle peut être utilisée avec un ou plusieurs exemplaires du nouveau dé de couleur orange. Il est recommandé d'utiliser autant d'exemplaires de ce dé (si la quantité est disponible) que le nombre de joueurs participant à la partie.

Les dés de couleur orange montrent de nouvelles extensions 'complexes' à la voie ferrée qui s'ajoutent aux quatre faces jusqu'ici bien connues d'un dé.

Les éléments 'complexes' (*comme la nouvelle face du dé avec le croisement*) ne peuvent être placés sur le plateau de jeu qu'en remplaçant un autre dé RailRoad. Si une des faces simples du dé orange est utilisée, elle l'est de la même façon que la face correspondante d'un dé blanc.

Tous les dés RailRoad 'complexes' (*pour le moment seulement les nouveaux dés de couleur orange avec le croisement*) sont mis dans la banque au début de la partie.

A chaque fois qu'un joueur peut prendre un ou plusieurs dés de la banque (*ceci peut se produire par l'intermédiaire d'une prime pour connecter une nouvelle tuile, en construisant une nouvelle gare, lors de la perception des revenus ou en 'doublant' les dés '?' pendant l'action de lancement des dés*) il peut choisir entre un dé blanc 'simple' ou un dé orange 'complexe'. Tous les dés blanc 'simples' reçus sont mis devant ou derrière l'écran en fonction des règles, alors que les dés orange 'complexes' reçus doivent toujours être mis devant l'écran avec une différence : le joueur peut choisir l'orientation du dé.

Si le croisement de rails est utilisé pendant la partie une voie ferrée normale doit être placée brièvement et orthogonalement contre un autre côté de la voie ferrée. Le dé 'bloquant' cette nouvelle voie ferrée doit maintenant être remplacé par le dé de croisement de rails pendant le même tour du joueur.

En utilisant le dé de croisement de rails le joueur doit faire attention à ce que pas plus de deux extrémités de la voie ferrée n'existent après (*excepté juste avant le moment expliqué de l'échange*).

Si, à la fin d'un tour, un joueur a plus de cinq dés RailRoad ('complexes' et/ou 'simples') devant son écran, il doit d'abord défausser les dés 'complexes' avant de pouvoir défausser les dés 'simples'.

À l'exception des modifications de règles signalées ci-dessus, les dés RailRoad 'complexes' de couleur orange sont utilisés exactement les comme les dés RailRoad blancs dans toutes les situations et règles.