

TRICK OF THE RAILS

Trick of the Rails

Livret de règles en français

Joueurs : 3 à 5 / Age : à partir de 10 ans / Durée : 30 min

Aperçu du jeu

Trick of the Rails est un jeu de plis/levées se déroulant pendant l'âge d'or des compagnies ferroviaires américaines. Les joueurs sont des investisseurs américains qui génèrent des actions boursières pour faire croître leurs compagnies tout en augmentant leurs richesses, le but final étant de devenir le roi des voies ferrées de ce siècle.

Contenu

○ 50 Cartes Voies ferrées et Compagnies ferroviaires.

Ces cartes représentent une voie ferrée ou les actions d'une compagnie.

Sur ces cartes vous trouverez les informations suivantes :

1 B&O 1

10

1 O&B 1

Le nom de la compagnie B&O, C&O, ERIE, NYC ou PRR.

Nombre..... pour les besoins du jeu. Un nombre entre 1 et 10.

Valeur de la gare..... représentant la valeur de la gare : 10, 20, 30 ou 40.

○ 5 Cartes Début de voie ferrée

St B&O St

10

St B&O St

Les cartes qu'on installe au début du jeu. Il y en a une pour chaque compagnie ferroviaire, et il est inscrit dessus "St" pour "Start" (début).

Pour ce qui est des points elles comptent comme des cartes actions Voies ferrées et Compagnies ferroviaires.

○ 5 Cartes Echange d'Actions

Ex B&O Ex

Les cartes qu'on installe au début du jeu. Il y en a une pour chaque compagnie ferroviaire, et il est inscrit dessus "St" pour "Start" (début).

Pour ce qui est des points elles comptent comme des cartes actions Voies ferrées et Compagnies ferroviaires.

○ 5 Cartes Locomotives

Ce sont les cartes représentant les locomotives que la compagnie possède. Sur ces cartes vous trouverez les informations suivantes :

Locomotive \$40

3

Coût..... le coût nécessaire pour que la compagnie puisse posséder cette locomotive.

Distance de Voyage.....La distance que peut parcourir la locomotive. Cela peut être 3-6 ou bien "All" (tout).

3 Cartes villes

○ Ce sont les gares spéciales (elles ne sont pas utilisées dans les parties à 5 joueurs).

Sur ces cartes vous trouverez les informations suivantes :

BALTIMORE

30

BALTIMORE

Nom de la gare..... Le nom de la gare

Valeur de la gare.....Cela représente la valeur de la gare comme pour les cartes Actions Boursière Voie Ferrée et Compagnie 20, 30 ou 40. Pour ce qui est des points elles comptent comme des cartes actions Voies ferrées et Compagnies ferroviaires.

○ 3 Cartes Réservation d'Action

Replace Exchanged Share 1

Cartes utilisées pour l'échange des actions boursières utilisées (elles ne sont pas utilisées dans les parties à 5 joueurs). Elles sont numérotées de 1 à 3.

Préparation

Vous devez tout d'abord créer les voies ferrées de départ ainsi que la voie pour les plis.

*Le début des voies ferrées

Créez une colonne avec les 5 cartes Début de voie Ferrée. Les lignes horizontales représenteront les voies ferrées de chaque compagnie. Elles seront appelées « voies ferrées » dans le reste de ces règles.

Mélangez les cartes "Voies Ferrées et Compagnies Ferroviaires" pour former une pile de cartes faces cachées. Distribuez ensuite le nombre de cartes suivant à chaque joueur :

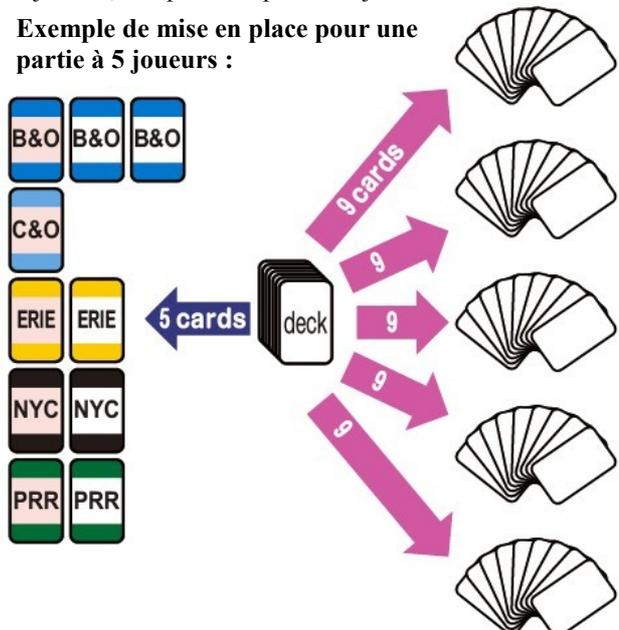
3 joueurs : 15 cartes

4 joueurs : 10 cartes

5 joueurs : 9 cartes

Piochez les cartes restantes 1 à 1 et placez-les à côté de la carte Début de Voies Ferrées de leur compagnie respective. Ceci formera une ligne horizontale de cartes pour chaque compagnie. Les cartes restantes seront au nombre de 5 pour une partie 1 3 ou 5 joueurs, et 6 pour une partie à 4 joueurs.

Exemple de mise en place pour une partie à 5 joueurs :



OCréation de la Ligne de Plis

Mélangez les cartes d'Echange d'Actions. Dans une partie à 3 ou 4 joueurs, mélangez aussi les cartes Ville.

Ensuite, en fonction du nombre de joueurs, créez une rangée de cartes avec les cartes : Échange, Ville, Locomotive Réserve d'actions Boursières comme indiqué dans le schéma ci-dessous. Toutes les cartes doivent être posées faces visibles, mais il ne faut pas oublier avant de faire la ligne de mélanger les cartes Echange et Ville de manière à ce qu'elles apparaissent dans un ordre du au hasard. L'ordre dans lequel apparaissent les cartes Locomotives et Réservations d'actions boursières n'est pas laissé au hasard; c'est indiqué ci-dessous (les cartes grises 3, 4, 5, 6 et All sont toutes des cartes locomotives).

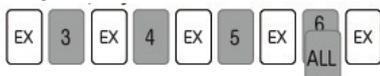
A 3 joueurs



A 4 joueurs



A 5 joueurs



Tour de jeu

Ce jeu est un jeu de plis dans lequel les joueurs doivent suivre le type de cartes demandé. Voici comment se déroule le jeu :

1. Le Premier Joueur joue n'importe quelle carte de sa main et il la place au centre de la table. Cette carte est appelée la Mène.
2. Tous les autres joueurs doivent, dans le sens des aiguilles d'une montre, jouer une carte de leur main vers le centre de la table. S'ils ont au moins une carte de la même Compagnie que celle de la Mène, ils doivent jouer cette carte. On appelle ceci suivre la Mène. Un joueur qui N'A PAS de carte de la même Compagnie que celle de la mène, peut jouer n'importe quelle carte de sa main, mais il ne peut pas passer.
3. Lorsque tous les joueurs ont joué une carte chacun, le joueur qui a joué la carte de la Compagnie de la Mène avec le nombre le plus élevé remporte le pli.
4. Ce que fait le gagnant du pli est décidé par la carte la plus à gauche dans la Ligne des Plis.

-Si c'est une carte Echange ou une carte Action Compagnie et Voies Ferrées.

Le vainqueur du pli gagne la carte en question et la place devant lui comme Action Boursière. Ensuite, s'il reste une carte Réserve dans la ligne de Plis, la carte jouée par le vainqueur du pli est mise à la place de la carte Réserve la plus basse, et la carte Réserve est remise dans la boîte. S'il n'y a plus de carte Réserve dans la ligne de Plis, la carte du vainqueur est simplement remise dans la boîte.

Toutes les autres cartes jouées par les autres joueurs restent devant eux comme carte Action Boursière de la Compagnie.

-Si c'est une carte locomotive

Le gagnant place la carte locomotive à côté d'une des Compagnies (mais pas comme carte faisant partie de la voie ferrée de la compagnie). Il ne peut pas la placer sur une compagnie ayant déjà une locomotive.

Lorsque la Locomotive est en place, en commençant par le vainqueur du pli, chaque met la carte qu'il vient de jouer à la fin de la voie ferrée correspondant à la compagnie en question.

- Si c'est une carte Ville

Le vainqueur place la carte à une des fins des voies ferrées de n'importe quelle compagnie. Lorsqu'il a fait ceci, et toujours en commençant par le vainqueur du pli, chaque joueur place la carte qu'il a jouée à la fin de la voie ferrée correspondant à la carte de la Compagnie.

5. Le vainqueur devient le nouveau Premier Joueur et on commence un nouveau pli.

Fin du jeu et Conditions de Victoire

La partie se termine lorsque les joueurs n'ont plus de cartes en main. Les points pour chaque compagnie sont calculés de la manière suivante :

1. Pour chaque compagnie, si le nombre de carte formant la voie ferrée de cette compagnie est égal ou inférieur à la distance de la locomotive de la compagnie (All veut dire sans limites), les valeurs des gares inscrites sur les cartes voies ferrées comptent comme profit pour la compagnie. Si le nombre de carte est supérieur au nombre de la distance de la locomotive, on ne comptera en profit pour la compagnie que les gares sur la portion de voie ferrée autorisée par la locomotive. Prenez la section de voie ferrée qui rapporte le plus de points, mais cela doit être une section d'un seul tenant, et non pas des cartes isolées avec les valeurs de gare les plus élevées de la voie ferrée.
2. Chaque valeur des Actions des compagnies correspond aux profits de la compagnie moins le coût de la locomotive. si le résultat est négatif, alors cela vaudra zéro.
3. Chaque Action en possession de chaque joueur vaut autant que la valeur de l'action de la compagnie correspondante.

Le joueur qui a la plus haute valeur boursière combinée est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, c'est une victoire à égalité.

Règles optionnelles

Une fois que vous vous êtes habitué au jeu, lorsque vous formez la Ligne de Plis, mélangez les cartes Villes et Locomotives ensemble et placez les, ensuite au hasard.

Merci pour avoir acheté ce jeu. Toutes les remarques et tous les commentaires peuvent-être envoyés ici :

okazubrand@gmail.com

Jeu présenté par : OKAZU brand

Site web : <http://okazubrand.seesaa.net/>

Conception du jeu : Hisashi Hayashi (OKAZU)

Conception graphique : ryo_nyamo

Manuel : Hammer, HAL99

Traduction anglaise : Simon Lundström

Traduction française : Stéphane Athimon

Testeurs : les habituels

Impression : Popples inc.