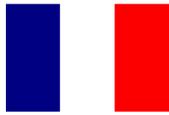


# TRAINS



Nombre de joueurs : 2 à 4  
 Durée environ 45 min  
 Age : à partir de 12 ans

## CONTEXTE

Au XIXème siècle, peu après la révolution industrielle, les voies ferrées se sont largement développées dans le monde entier. Le Japon importe la culture occidentale et désireux de faire partie des grandes nations, vit la naissance de beaucoup de compagnies ferroviaires privées, et le Japon entra dans l'Age d'Or des voies ferrées. Finalement, en raison de l'action de gens puissants et des capitalistes, beaucoup de ces petites compagnies fusionnèrent progressivement pour donner naissance à de plus grandes compagnies. Dans *Trains*, les joueurs sont ces capitalistes qui dirigent une compagnie ferroviaire. Ils luttent pour que leur compagnie devienne plus grande et surtout meilleure que la concurrence. Le jeu se déroule pendant le XIXème et le XXème siècle. Utilisez vos infrastructures, vos trains et votre personnel pour surpasser vos adversaires, et devenez le Roi des Voies Ferrées.

## A LIRE AVANT DE COMMENCER LA PARTIE

### [Conditions de Victoire]

Le joueur qui a le plus de points de victoire à la fin de la partie l'emporte.

Pour gagner des points de victoire, le joueur doit construire un deck de cartes (sa réserve personnelle) comprenant de l'équipement, des trains et du personnel. Ces cartes sont ensuite utilisées pour construire les voies ferrées autour de Tokyo et Osaka, pour agrandir les villes et pour construire des immeubles. L'idée, c'est donc d'acheter les cartes que vous voulez et surtout de les utiliser le plus efficacement possible.

### [Contenu]

#### \*30 cartes de préparation

Parc d'attractions, Collaboration, Zone du Conducteur, Centre de Commandes, Salle de Contrôles, Centre d'Information, Premier train, Train de marchandises, Garage, Horaires des vacances, Usine Sidérurgique, Site d'enfouissement, Train postal, Atelier de maintenance, Dépôt de matériel, Gare de voyageurs, Traction, Train Rapide, Balise de signalisation, Signaux, Personnels de gare, Bureau du chef de gare, Pont en acier, Route en lacets, Horaires temporaires, Train touristique, Tunnel, Creusage souterrain, Viaduc, Usine de wagon.

#### \*300 cartes sélectionnables (10 de chaque pour les 30 sortes différentes)

Parc d'attractions, Collaboration, Zone du Conducteur, Centre de Commandes, Salle de Contrôles, Centre d'Information, Premier train, Train de marchandises, Garage, Horaires des vacances, Usine Sidérurgique, Site d'enfouissement, Train postal, Atelier de maintenance, Dépôt de matériel, Gare de voyageurs, Traction, Train rapide, Balise de signalisation, Signaux, Personnels de gare, Bureau du chef de gare, Pont en acier, Route en lacets, Horaires temporaires, Train touristique, Tunnel, Creusage souterrain, Viaduc, Usine de wagon.

#### \*170 cartes obligatoires

- 30 : train normal
- 20 : train express
- 10 : train express limité\* (Au Japon ces trains ne s'arrêtent que dans les principales gares)
- 20 : pose de rails
- 20 : extension de la gare
- 70 : déchets

#### \*30 cartes PV (10 dans 3 sortes)

- Petit Immeuble
- Grand Immeuble
- Gratte-ciel

#### •Plateau

\*Tokyo/Osaka (double côté)

#### •Pions

- \*80 cubes représentant les rails (20 dans chaque couleur rouge, jaune, gris et violet)
- \*4 pions marqueurs PV (rouge, jaune, gris et violet)
- \*30 pions gare (cylindres octogonaux)

## [Description du contenu]

### \*Le plateau



Piste des PV

Carte

### \*Les cartes

#### Valeur

La somme de pièce (monnaie virtuelle) que vous obtenez quand vous jouez cette carte.

#### Effet

Ce qui se produit lorsque vous jouez cette carte. L'icône **P** signifie que l'effet est perpétuel tant que la carte est en dans la zone de jeu.

#### Coût

la somme de pièce nécessaire pour acheter cette carte dans la réserve.

#### Catégorie

pour faire la différence entre les différents types de cartes.

#### Points de Victoire

A la fin de la partie, vous obtenez autant de points que vous avez de PV en votre possession (cartes en main, dans le deck et dans la défausse).

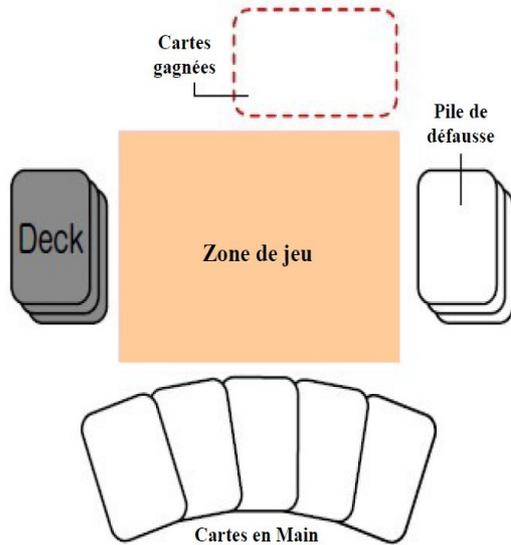
### \*Icônes de catégorie

	Déchets
	Train
	Action
	Pose de rail
	Extension de la gare
	Point de Victoire

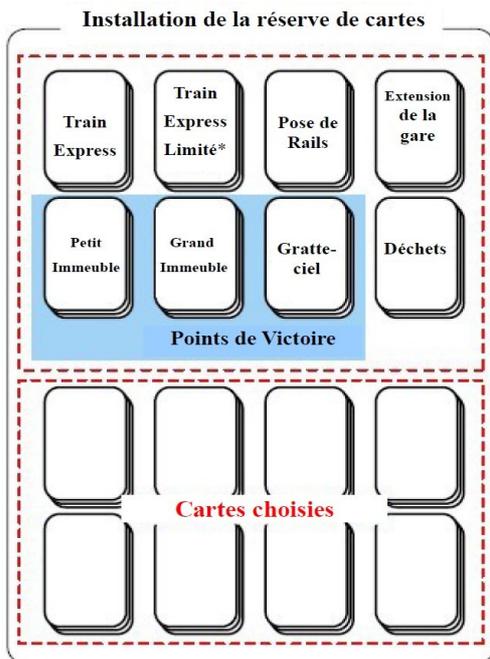
## [Installation]

1. Choisissez quel côté du plateau de jeu utiliser (Tokyo / Osaka). Placez tous les pions de gare à côté.

- Tous les joueurs choisissent une couleur et prennent les marqueurs de rails et le marqueur des PV de cette couleur. Les marqueurs de PV sont placés sur la case « 0 » de la piste de score.
- Chaque joueur prend 7 [train normal], 2 [pose de rails] et 1 [extension de la gare], soit 10 cartes ; ils les mélangent et les placent faces cachées en tas devant eux. Ils en piochent 5 pour commencer. Pendant toute la durée du jeu, veillez à ce que chaque joueur ne mélange pas ses cartes avec celles des autres. Regardez l'exemple de zone de jeu ci-dessous.

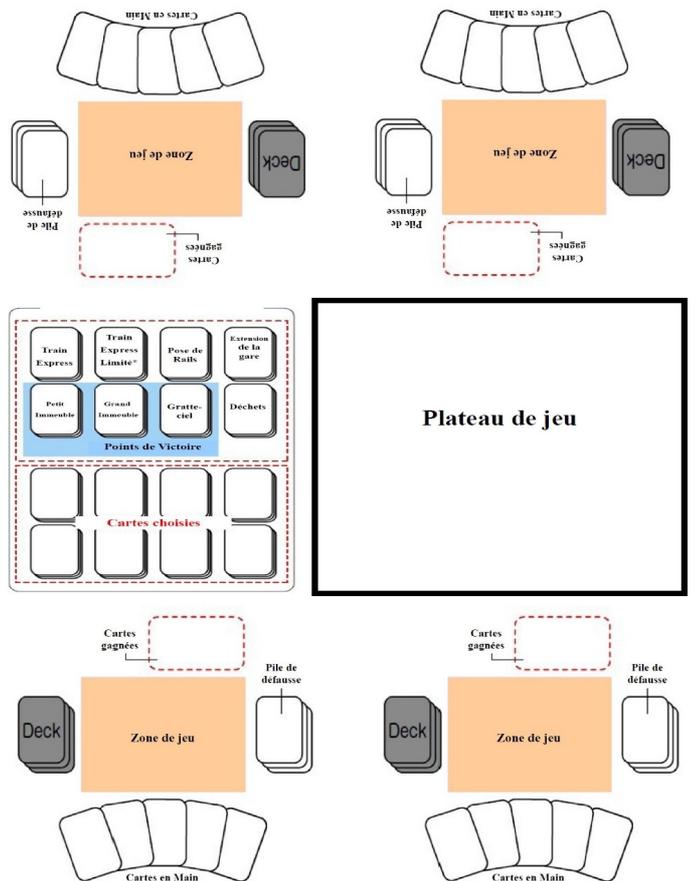


- Créer la « réserve » commune de cartes. Mettez toutes les cartes obligatoires (exceptées les cartes [train normal] restantes) chacune en pile à côté du plateau de jeu de manière à ce que tous les joueurs y aient accès. Il doit donc y avoir 8 piles de cartes obligatoires, regardez ci-dessous.
- Choisissez au hasard 8 cartes de préparation (cependant pour la première partie, il est conseillé de choisir Landfill / Site d'Enfouissement et choisissez ensuite 7 cartes de préparation au hasard). Mettez les cartes sélectionnables (10 de chaque) en 8 piles à côté des cartes obligatoires. Les cartes de préparation (celles choisies et les autres) et les 220 cartes sélectionnables restantes ne seront pas utilisées pendant la partie, vous pouvez donc les remettre dans la boîte de jeu.



- Toutes les cartes [train normal] et les marqueurs inutilisés sont remis dans la boîte car ils ne seront pas utilisés pendant la partie.
- Le joueur qui a pris le train dernièrement est le joueur qui commencera la partie. Ou le joueur qui, dernièrement, aura pris le train le plus cool sera le premier joueur.

## Exemple complet d'installation du jeu



## TOUR DE JEU

### Placer la voie ferrée de départ

La partie commence par le placement par chacun des joueurs de sa voie ferrée de départ sur le plateau de jeu. En commençant par le premier joueur puis en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs placent leur marqueur de voie ferrée comme point de départ sur le plateau. Les joueurs n'ont pas le droit de placer ces marqueurs sur une case d'eau, ni sur un endroit éloigné, ni même sur un emplacement où se trouve un autre joueur.

Lorsque tous les joueurs ont placé leur voie ferrée de départ, la partie peut commencer. En commençant par le premier joueur, et ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs, chacun leur tour, vont jouer des cartes et par conséquent placer des pions sur le plateau de jeu. Quand un joueur en a fini avec son tour, c'est au joueur suivant de jouer et ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie, moment auquel le joueur qui a le plus de points l'emporte.

### Tour d'un joueur

Lorsque c'est son tour, un joueur peut à la fois jouer des cartes de sa main et acheter des cartes de la réserve, dans n'importe quel ordre et autant de fois qu'il le veut. Attention cependant car les actions doivent être réalisées une par une – un joueur ne peut pas acheter une carte en même temps qu'il joue des cartes de sa main, et il ne peut donc pas jouer une carte pendant qu'il en achète une.

Quand un joueur a terminé de jouer/acheter des cartes, soit parce qu'il n'a plus de cartes ou de pièces, ou bien il ne souhaite pas jouer ou acheter plus de cartes, il nettoie sa zone de jeu (voir ci-dessous) et c'est au joueur suivant de jouer.

Un joueur peut aussi décider de passer son tour (ne pas jouer du tout de cartes, ni en acheter). Un joueur qui passe son tour peut, comme action spéciale, remettre toutes les cartes Déchets qu'il a en main dans la réserve (voir ci-dessous).

### Jouer une carte

Jouer une carte signifie techniquement prendre une des cartes que vous avez en main pour la poser face visible dans votre zone de jeu.

Quand vous jouez une carte voici ce qui arrive :

\*Vous gagnez autant de pièces que la carte en vaut (nombre en haut à gauche). Ces « pièces » sont de la monnaie virtuelle que vous pourrez utiliser pour acheter de futures cartes. Les pièces ainsi gagnées ne sont valables que pour le tour de jeu en cours (s'il vous reste des pièces à la fin de votre tour, elles seront perdues).

\*Si la carte que vous avez jouée, est une carte Action, vous pouvez appliquer ses effets si vous le souhaitez. Si vous choisissez de ne pas appliquer les effets de la carte, vous gagnez quand même les pièces que vous donne cette carte. Si par contre vous choisissez d'appliquer les effets, vous devez appliquer l'effet en entier, et l'effet est résolu dans l'ordre de haut en bas. Vous ne pouvez pas choisir d'appliquer certains effets de la carte et pas d'autres. Si certains des effets de la carte ne peuvent pas être appliqués, vous ne pouvez appliquer aucun des effets de la carte, par contre si c'est seulement l'effet « gain de Déchets » qui ne peut pas être appliqué (s'il n'y a plus de cartes Déchets), les autres effets peuvent toujours être appliqués.

\*Les effets des cartes Action doivent être appliqués immédiatement ou pas du tout. Vous ne pouvez pas les « garder » pour plus tard.

*Exemple 1 : Train touristique : Gagnez 1 PV.*

*Quand vous jouez cette carte, vous pouvez, si vous le souhaitez, avancer votre marqueur de PV d'un emplacement sur le plateau de jeu.*

*Exemple 2 : Tunnel : aussi longtemps que cette carte est en jeu, le coût supplémentaire pour la pose de rails sur les montagnes est annulé, Pose de Rail 1, Déchets 1*

*Si vous décidez d'appliquer les effets de cette carte, d'abord vous gagnez l'effet pour la pose de rails sur les montagnes, à savoir pas de coût supplémentaire pour cette pose ce tour-ci. Ensuite vous prenez 1 point de valeur pour la pose de rails (vous placez un marqueur de voie ferrée sur le plateau) et enfin vous gagnez 1 Déchet (prenez 1 carte Déchets et placez sur la pile cartes gagnées). Reportez vous plus loin dans ces règles pour plus d'explications sur les effets de cette carte ; le but ici c'est si vous appliquez les effets, ils doivent tous être appliqués, et ils se produisent dans l'ordre. (Attention cependant, même s'il n'y a plus de cartes déchets, les autres effets de la carte peuvent toujours être appliqués).*

*Exemple 3 : Site d'Enfouissement / Landfill : Remettez tous les [Déchets] que vous avez en main dans la réserve.*

*Si vous choisissez d'appliquer les effets de cette carte, vous devez remettre toutes vos cartes Déchets en main dans la réserve. Si vous en avez plusieurs, vous ne pouvez pas en remettre que quelques-unes.*

### Acheter une carte

Acheter une carte signifie techniquement prendre une carte de la réserve et l'ajouter à la pile des cartes gagnées. Elles ne comptent pas comme des cartes jouées, et elles ne sont pas encore dans votre pile de défausse (elles entreront dans votre pile de défausse à la fin de votre tour).

Pour pouvoir acheter une carte vous devez avoir assez de pièces virtuelles pour la payer (le nombre en haut à droite de la carte). Étant donné que vous commencez votre tour de jeu avec 0 pièce, vous allez devoir jouer des cartes qui auront une valeur en pièces. Vous pouvez acheter plusieurs cartes si vous le voulez, mais vous devez avoir assez de pièces virtuelles pour pouvoir toutes les payer.

Si une pile est épuisée, vous ne pouvez plus acheter ces cartes. Vous ne pouvez pas non plus acheter des cartes Déchets.

### Action Spéciale – Remettre des cartes Déchets dans la réserve

Si vous avez complètement passé votre tour (vous n'avez ni joué, ni acheté de cartes), vous pouvez, comme une action spéciale, remettre toutes les cartes Déchets que vous avez en main dans la réserve. Si vous choisissez de le faire, vous devez remettre toutes les cartes Déchets que vous avez en main, pas seulement quelques-unes.

### Nettoyage de la zone de jeu – et re-mélanger le deck

Une fois que vous avez fini de jouer et d'acheter des cartes (ou bien si vous avez remis des cartes Déchets dans la réserve), remettez toutes les cartes dans votre zone de jeu, celles dans la pile des cartes gagnées, ainsi que celles que vous avez en main dans la pile de défausse. Piochez ensuite 5 nouvelles cartes dans votre deck et votre tour est terminé. Si votre deck est vide et que vous devez toujours piocher des cartes, mélangez votre pile de défausse pour former un nouveau deck, et piochez les cartes manquantes. Veuillez noter que les cartes défaussées ne sont pas re-mélangées parce que le deck est vide – c'est lorsque le deck est vide ET qu'il faut encore piocher des cartes que la pile de défausse est re-mélangée. Cela se passe comme ça à chaque fois que vous avez besoin de piocher une carte et que le deck est vide, même si c'est en plein dans votre tour de jeu – donc ne re-mélangez pas tant que vous n'avez pas besoin de piocher une carte.

Une fois que votre tour est terminé, vérifiez si les conditions de victoire ne sont pas remplies. Si elles le sont, la partie est terminée, et le joueur qui a le plus de points de victoire l'emporte. Si ce n'est pas le cas, la partie continue et c'est au tour du joueur à votre gauche.

### EFFETS DES CARTES

Globalement, cette partie des règles explique les différents effets des cartes. Pour des détails plus spécifiques sur les cartes, reportez-vous à la fin de ces règles.

### Pose de rail

Cela signifie que vous posez un cube sur le plateau de jeu. Lorsque vous placez un cube, vous devez respecter les restrictions suivantes :

\*Vous ne pouvez placer des cubes que dans des espaces adjacents à des espaces dans lesquels vous avez déjà des cubes. Veuillez noter que les espaces séparés par des  NE sont PAS considérés comme adjacents.

\*Vous ne pouvez avoir qu'un seul cube par espace (mais il peut y avoir plusieurs cubes différents sur un même espace).

\*Vous pourrez être obligé de payer des pièces (cela dépend du terrain sur lequel vous souhaitez le poser) pour poser un cube sur le plateau, reportez-vous au tableau ci-dessous. Si vous n'avez pas assez de pièces, vous ne pouvez pas construire à cet endroit.

Nom	Hexagone	Coût supplémentaire
Champ		0
Rivière		1
Montagne		2
Ville		1 + nombre de marqueurs de gare
Endroit éloigné		le nombre inscrit sur l'hexagone
Cubes des autres joueurs		le nombre de cubes + gagnez une carte Déchets
Mer		Vous ne pourrez jamais construire ici

*Exemple 1 : Si vous jouez une « Pose de rails » et que vous voulez construire sur un espace où il y a une rivière, vous devez payer 1 pièce.*

*Exemple 2 : Vous voulez déposer un cube de rails sur un espace où il y a une ville (+1 pièce de coût) qui a déjà 2 gares (+2 pièces de coût) et 1 cube de rails d'un autre joueur (+1 pièce de coût et gain d'1 Déchets). Vous devez donc payer 1+2+1 = 4 pièces pour pouvoir construire ici, et vous prenez une carte Déchets.*

## Extension de la gare

Cela signifie placer un marqueur de gare sur un espace où il y a une ville (un espace avec 1-3 immeubles dessus). Le nombre maximum de gare sur une ville correspond au nombre d'immeubles que la ville possède.

## Déchets

Cela veut dire que vous devez prendre une carte Déchets de la réserve, et vous devez la placer sur la pile des « cartes gagnées » (qui sera placée dans la pile de défausse à la fin de votre tour). Les cartes Déchets sont une vraie calamité car vous ne pouvez rien faire avec et en plus elles prennent de l'espace dans votre deck. S'il n'y a plus de Déchets dans la réserve, vous n'êtes pas obligé d'en prendre.

## Piocher

Cela signifie piocher le nombre de cartes requis dans votre deck. Si vous finissez votre deck et que vous devez encore prendre des cartes, mélangez votre pile de défausse pour former un nouveau deck, et piochez les cartes manquantes. Si votre pile de défausse et votre deck sont vides alors que vous devez piocher, vous ne piochez pas. Par exemple, votre défausse est vide et vous avez une carte dans votre deck. Si vous jouez « Piochez 3 cartes » vous piochez seulement la seule carte de votre deck et les 2 cartes à piocher restantes sont perdues.

## CONDITIONS DE FIN DE PARTIE

Si n'importe quelle de ces conditions de victoire est remplie à la fin du tour de jeu du joueur actuel, la partie est terminée.

\*4 piles de cartes (n'importe lesquelles hormis les Déchets) sont épuisées.

\*N'importe quel joueur à utilisés tous ses cubes rails.

\*Tous les marqueurs de gare ont été placés sur le plateau.

Une fois la partie terminée, chaque joueur obtient ces bonus de points qui seront ajoutés à ses points actuels :

## Bonus de Points Cubes de Rails

Pour chaque cube dans une ville ou dans un endroit éloigné :

- Ville avec 0 gare 0 point de bonus
- Ville avec 1 gare 2 points de bonus
- Ville avec 2 gares 4 points de bonus
- Ville avec 3 gares 8 points de bonus
- Endroit éloigné le nombre inscrit sur l'endroit éloigné

## Points sur les cartes

Pour chaque PV noté sur ses cartes (en main, dans la pile de défausse et dans le deck), le joueur reçoit 1 point.

## LE VAINQUEUR

Le joueur qui a le plus de points est sacré Roi des voies ferrées. S'il y a égalité pour la victoire, les joueurs à égalité l'emportent.

## EXEMPLE DE PARTIE

Violet, Jaune, Gris et Rouge sont en train de faire une partie sur la carte de Tokyo.

Les 8 cartes choisies au hasard sont Site d'enfouissement/landfill, Zone du conducteur/Conductor area, Gare Passagère / Passing Station, Horaires des Vacances Holiday timetable, Pont en acier / Steel Bridge, Parc d'attractions / Amusement Park, Atelier de maintenance / Maintenance Factory, Dépôt de matériel / Material dump site.

Violet commence par jouer, ensuite ce sera au tour de Jaune, Gris et Rouge.

Tout d'abord, tous les joueurs placent leur cube de rails de départ sur le plateau de jeu.

Violet pose son premier cube sur Shinagawa-Meguro.

Jaune place son premier cube sur Ikebukuro-Ueno.

Gris Place son premier cube sur Tachikawa.

Rouge place son premier cube sur Yokohama.

Chaque joueur a placé son cube de rails initial, la partie peut donc commencer.

## Premier tour

Violet joue en premier. Il a 2 « Pose de Rails », 2 « Train Normal » et 1 « Extension de gare » en main. Il joue 1 Pose de rails et il place un cube de rails sur la gauche de Shinagawa-Meguro; c'est un champ donc cela ne coûte rien. Il prend ensuite une carte Déchets dans la réserve qu'il pose dans sa zone de « cartes gagnées ».

Il joue ensuite une « Train Normal », obtient une pièce, et il joue une autre « Pose de rails ». Cette fois il pose un cube de rails sur Shinjuku-Shibuya qui est une ville, il doit donc payer le coût supplémentaire d'une pièce pour le Coût de la Ville. Il prend aussi une autre carte Déchets et la place dans sa zone de « cartes gagnées ».

Enfin il joue une « Extension de gare » et il place un marqueur de gare sur Shinjuku-Shibuya, il prend une autre carte Déchets, et il la place dans sa zone de « cartes gagnées ».

Il lui reste une « Train Normal », mais il ne peut rien faire avec cette pièce, donc il ne la joue pas.

Violet prend maintenant les 4 cartes qu'il a joué, la carte qu'il a encore en main et les 3 cartes Déchets qui sont dans sa zone de cartes gagnées pour les mettre dans sa pile de défausse. Il pioche 5 nouvelles cartes dans son deck et son tour est fini.

C'est au tour de Jaune. Il a 4 « Train Normal » et une « Extension de gare » en main.

Tout d'abord, il joue son « Extension de gare », il place un marqueur de gare sur Ikebukuro-Ueno, et il prend une carte Déchets de la réserve qu'il place dans sa zone de « cartes gagnées ».

Il joue ensuite ses 4 « Train Normal » et avec les 4 pièces qu'il obtient grâce à elles, il achète un « Parc d'Attractions » qu'il prend dans la réserve et qu'il place dans sa zone de « cartes gagnées ».

Comme il n'a plus de cartes en main, il prend les 5 cartes qu'il a joué ainsi que les deux cartes dans sa zone de cartes gagnées pour les mettre dans sa pile de défausse. Il pioche 5 nouvelles cartes dans son deck et son tour est fini.

C'est le tour de Gris. Il a 4 « Train Normal » et une « Extension de gare » en main.

Tout d'abord il joue son « Extension de gare », il place un marqueur de gare sur Tachikawa, et il prend une carte Déchets de la réserve qu'il place dans sa zone de « cartes gagnées ».

Il joue ensuite ses 4 « Train Normal » et avec les 4 pièces qu'il obtient grâce à elles il achète un « Parc d'Attractions » qu'il prend dans la réserve et qu'il place dans sa zone de « cartes gagnées ».

Comme il n'a plus de cartes en main, il prend les 5 cartes qu'il a joué ainsi que les deux cartes dans sa zone de cartes gagnées pour les mettre dans sa pile de défausse. Il pioche 5 nouvelles cartes dans son deck et son tour est fini.

C'est le tour de Rouge. Il a 3 « Train Normal », 1 « Pose de Rails » et une « extension de gare » en main.

Il joue 1 « Normal Train » pour gagner une pièce, il joue ensuite « Pose de Rails ». Il construits dans Yokohama qui est une ville, il doit donc payer un coût supplémentaire de 1 pièce. Il prend ensuite un « Déchets » qu'il place dans sa zone de « Cartes gagnées ».

Il joue ensuite « Extension de gare », il place un marqueur de gare sur Yokohama, et il prend une autre carte Déchets qu'il place dans sa zone de « cartes gagnées ».

Enfin, il joue 2 « Train Normal » pour gagner 2 pièces, avec lesquelles il va acheter « Site d'Enfouissement » qu'il place dans sa zone de « cartes gagnées ».

Il n'a plus de cartes en main, il prend donc les 5 cartes qu'il a jouées, ainsi que les 3 cartes dans sa zone de « cartes gagnées » pour les mettre dans sa pile de défausse. Il pioche 5 nouvelles cartes dans son deck et son tour est fini.

## Second Tour

C'est à Violet de jouer. Il a 5 cartes « Train Normal » en main.

Il les joue toutes les 5 pour obtenir 5 pièces, et il achète une « Réserve de Matériel » qu'il place dans sa zone de « cartes gagnées ».

Il n'a plus de cartes en main, il prend donc les 5 cartes qu'il a jouées, ainsi que la Réserve de Matériel dans sa zone de « cartes gagnées » pour les mettre dans sa pile de défausse. Il devrait piocher 5 nouvelles cartes dans son deck mais celui-ci est vide, il doit donc re-mélanger sa pile de défausse pour former un nouveau deck et il peut alors piocher les 5 cartes du dessus.

Au tour de **Jaune**. Il a 3 « Train Normal » et 2 « Pose de Rails ».  
Il joue d'abord un « Pose de Rails » et il place un cube de rails à gauche de Ikekuburo-Ueno; c'est un champs donc cela ne coûte rien. Il prend ensuite une carte « Déchets dans la réserve »

Il joue ensuite un « Train Normal » pour obtenir une pièce, il joue une « Pose de Rails ». IL construit à Kichijoji, qui est une ville, il doit donc y dépenser la pièce qu'il venait d'obtenir. Il place un cube de rails sur Kochijoji et il prend une carte Déchets.

Enfin il joue ses deux derniers « Train Normal » pour avoir 2 pièces, et il achète une « Zone de Conducteur ».

Il n'a plus de cartes en main, il prend donc les 5 cartes qu'il a jouées, ainsi que les 3 cartes dans sa zone de « cartes gagnées » (2 Déchets et 1 Zone de Conducteur) pour les mettre dans sa pile de défausse. Il devrait piocher 5 nouvelles cartes dans son deck mais celui-ci est vide, il doit donc re-mélanger sa pile de défausse pour former un nouveau deck et il peut alors piocher les 5 cartes du dessus.

C'est au tour de **Gris**. Il a 3 « Train Normal » et 2 « Pose de Rails ».

Il joue une « Pose de Rails » et il met un cube de rails à droite de Tachinawa / à gauche de Kichijoji; c'est un champs il n'y a donc pas de coût supplémentaire. Il prend ensuite une carte Déchets. Il joue une autre « Pose de Rails » et il construit sous / à gauche de Kichijoji; c'est aussi un champs il n'y a donc pas de coût supplémentaire. Il prend aussi une autre carte Déchets.

Enfin, il joue ses 3 « Train Normal » pour obtenir 3 pièces, et il achète grâce à celles-ci une « Train Express ».

Il n'a plus de cartes en main, il prend donc les 5 cartes qu'il a jouées, ainsi que les 3 cartes dans sa zone de « cartes gagnées » (2 Déchets et 1 Train Express) pour les mettre dans sa pile de défausse. Il devrait piocher 5 nouvelles cartes dans son deck mais celui-ci est vide, il doit donc re-mélanger sa pile de défausse pour former un nouveau deck et il peut alors piocher les 5 cartes du dessus.

C'est au tour de **Rouge**. Il a 4 « Train Normal » et 1 « Pose de rails ».

Il joue une « Train Normal » pour gagner 1 pièce, il joue ensuite sa « Pose de rails », il utilise la pièce pour payer le coût supplémentaire pour pouvoir construire sur une rivière, il met donc un cube de rails sur l'espace rivière à gauche de Mizonoguchi. Il prend une carte Déchets.

Il joue ses 3 cartes « Train Normal » pour avoir 3 pièces pour pouvoir acheter une carte « Train Express ».

Il n'a plus de cartes en main, il prend donc les 5 cartes qu'il a jouées, ainsi que les 2 cartes dans sa zone de « cartes gagnées » (1 Déchets et 1 Train Express) pour les mettre dans sa pile de défausse.

Il devrait piocher des cartes mais son deck est vide, il mélange sa pile de défausse pour former un nouveau deck et il peut donc piocher ses 5 cartes.

Le jeu se poursuit ainsi à partir de ce moment. Comme tous les joueurs ont re-mélangé une fois, les cartes qu'ils ont acheté pendant les 2 premiers tours sont dans leur deck, et ils auront de grande chance de les piocher pendant le troisième tour.

## SUGGESTIONS DE CHOIX DE CARTES

Si vous choisissez les cartes complètement au hasard, vous pouvez, certaines fois, vous retrouver avec des combinaisons de cartes dont il est difficile de se sortir. Si vous le voulez, vous pouvez utiliser les configurations suivantes pour découvrir toute la saveur du jeu.

### Carte de Tokyo / Débutants

Site d'Enfouissement, Zone de Conducteur, Horaires des vacances, Gare passagère, Parc d'Attractions, Pont en Acier, Dépôt de Matériel, Atelier de Maintenance.

### Carte d'Osaka / Débutants

Site d'Enfouissement, Train Rapide, Garage, Train Touristique, Usine Sidérurgique, Bureau du Chef de Gare, Tunnel, Horaires Temporaires.

### Réforme et creuser des Tunnels

Signaux, Traction, Centre d'Informations, Train de Marchandises, Usine de Wagon, Premier Train, Balise de signalisation, Creusage Souterrain.

### Pass pour les Vacances

Site d'Enfouissement, Personnels de gare, Horaires de vacances, Train touristique, Train postal, Viaduc, Atelier de Maintenance, Salle de contrôles.

Ce sont justes des exemples. Le jeu peut se jouer avec n'importe quelles combinaisons de cartes sur n'importe quelle carte. Le jeu change même si vous jouez avec la même série de cartes mais que vous changez de carte. Essayez de trouver votre combinaison préférée.

## EXPLICATIONS DES EFFETS DES CARTES

### Parc d'attractions

Vous choisissez une des cartes train que vous avez en jeu au moment de jouer cette carte (généralement celle qui a la valeur la plus élevée) et vous gagnez autant de pièce que la valeur de la carte choisie).

### Petit Immeuble

A la fin de la partie, si vous avez cette carte en votre possession (main, deck ou défausse), vous obtenez 1 point.

Lorsque vous achetez cette carte, vous gagnez une carte Déchets que vous mettez dans la pile des « cartes gagnées ».

### Collaboration

Aussi longtemps que cette carte est dans votre zone de jeu, vous ne devez pas payer les coûts supplémentaires pour construire des rails là où les autres joueurs ont déjà des rails. A la fois les coûts et le fait de prendre une carte Déchets sont annulés. Cette carte est active jusqu'à ce qu'elle soit défaussée de la zone de jeu (ce qui se produit, à moins que ce soit avant, à la fin de votre tour de jeu).

Après l'avoir joué, vous placez un cube de rails sur le plateau (Voir « Pose de Rails », il n'y a pas de coût supplémentaire pour placer un cube là où il y a déjà un cube d'un autre joueur) et enfin vous recevez une carte Déchets que vous mettez dans votre zone de « cartes gagnées ».

### Zone du Conducteur

D'abord défaussez autant de cartes de votre main que vous le voulez, et ensuite piochez autant de nouvelles cartes que vous en avez défaussées.

### Centre de Commandes

D'abord vous piochez une carte et vous la mettez dans votre main. Ensuite vous donnez le nom d'une carte qui fait partie du jeu. Regardez la prochaine carte de votre deck, si elle est du type que vous avez nommé, ajoutez-la à votre main, sinon remettez-la sur le dessus de votre deck.

### Salle de Contrôles

Piochez 3 cartes de votre deck et ajoutez-les à votre main.

### Train express

Vous gagnez 2 pièces. Attention cependant, ce n'est pas une carte Action.

### Premier train

Aussi longtemps que cette carte est en dans votre zone de jeu, vous pouvez mettre toutes les cartes que vous achetez sur le dessus de votre deck au lieu de les mettre dans la zone de « Cartes gagnées ». L'effet n'est pas obligatoire, et vous pouvez choisir de l'appliquer séparément pour chaque carte que vous achetez. Cet effet n'influe pas sur les cartes gagnées autrement que par « achat » (par exemple pour les cartes qui viennent comme un bonus).

### Train de marchandises

Vous pouvez remettre dans la réserve n'importe quel nombre de cartes Déchets que vous avez en main. Obtenez 1 pièce pour chaque carte Déchets remise dans la réserve.

### Garage

D'abord vous piochez deux cartes que vous ajoutez à votre main. Ensuite, choisissez deux cartes de votre main que vous défaussez.

### Horaires des vacances

Vous pouvez écarter cette carte (la sortir du jeu et la remettre dans la boîte) si vous le voulez. Si vous le faites, obtenez 3 pièces.

### Centre d'Information

Montrez à tous les joueurs les 4 premières cartes du dessus de votre deck. Vous pouvez en choisir une que vous ajoutez à votre main. Vous ne devez pas les ajouter toutes à votre main. Remettez les cartes restantes sur le dessus de votre deck dans l'ordre que vous voulez.

### **Usine Sidérurgique**

Si, après cette carte vous jouez, des cartes « Pose de rails », vous obtenez un bonus de 2 pièces. Vous obtenez ce bonus même si vous ne construisez pas de voies ferrées. Ce bonus s'accumule pour chaque Usine Sidérurgique que vous avez dans votre zone de jeu ; Si vous avez 2 Usines Sidérurgiques, vous obtenez 4 pièces par cartes Pose de rails et ainsi de suite.

### **Site d'enfouissement,**

Remettez toutes les cartes Déchets que vous avez en main dans la réserve.

**Train Express Limité\***( Au Japon, ce sont des trains qui s'arrêtent uniquement dans les gares principales).

Vous gagnez 3 pièces. Veuillez noter cependant, que cette carte n'est pas une carte Action.

### **Train postal**

Vous pouvez défausser autant de cartes de votre main que vous le souhaitez. Vous gagnez autant de pièces que de cartes que vous avez défaussées.

### **Atelier de maintenance**

Montrez une carte [Train] de votre main à tous les autres joueurs, prenez une carte identique dans la réserve et placez-la dans votre zone de « cartes gagnées ». La carte que vous avez montrée, retourne dans votre main. Vous ne pouvez pas montrer une carte qui est épuisée dans la réserve (donc, vous ne pouvez pas montrer une carte « Train Normal » étant donné qu'il n'y en a jamais dans la réserve).

### **Dépôt de matériel**

Aussi longtemps que cette carte est dans votre zone de jeu, vous ne gagnez pas de cartes Déchets lorsque vous construisez des voies ferrées, ou bien des extensions de gare ou bien que vous achetez des cartes points de victoire. Vous devez simplement ignorer les effets « Déchets ». Mais ils comptent quand même comme s'ils s'étaient produits.

### **Grand Immeuble**

A la fin de la partie, si vous avez cette carte en votre possession (deck, main ou défausse), vous obtenez 2 points.

Lorsque vous achetez cette carte, vous gagnez une carte Déchets que vous mettez dans votre zone de « cartes gagnées ».

### **Train Normal**

Obtenez une pièce. Veuillez noter cependant, que cette carte n'est pas une carte Action.

### **Gare de voyageurs**

Piochez une carte de votre deck et ajoutez-la à votre main.

### **Traction**

Regardez dans votre pile de défausse, prenez une carte avec un symbole [train] et ajoutez-la à votre main. Vous ne pouvez pas changer l'ordre des cartes dans votre pile de défausse. Si vous n'avez pas de cartes [Train] dans votre pile de défausse, alors vous ne pouvez pas utiliser cet effet.

### **Pose de Rails**

Vous pouvez poser un cube de rails sur un espace adjacent à un espace dans lequel vous avez déjà un cube de rails. Placer sur des champs vide ne coûte rien, par contre placer un cube de rails sur des rivières, des montagnes, des villes, des endroits éloignés et/ou sur des espaces où les autres joueurs ont des cubes, coûte des pièces supplémentaires.

### **Train Rapide**

Si vous avez au moins une carte « Train normal » dans votre zone de jeu, vous obtenez une pièce supplémentaire. Ce bonus n'augmente pas même si vous avez plusieurs cartes « Normal Train » dans votre zone de jeu.

### **Gratte-ciel**

A la fin de la partie, si vous avez cette carte en votre possession (deck, main ou défausse), vous obtenez 4 points.

Lorsque vous achetez cette carte, vous gagnez une carte Déchets que vous mettez dans votre zone de « cartes gagnées ».

### **Balise de signalisation**

Piochez deux cartes de votre deck et ajoutez-les à votre main.

### **Signaux**

D'abord, piochez une carte de votre deck et ajoutez-la à votre main. Ensuite, regardez la première carte sur le dessus de votre deck, soit vous la remettez dessus, soit vous la mettez dans la pile de défausse.

### **Personnels de gare**

Vous pouvez choisir une des actions suivantes :

-Piochez une carte de votre deck et ajoutez -la à votre main.

-Gagnez une pièce.

-Remettez une carte Déchets dans la réserve

### **Extension de la gare**

Prenez un des marqueurs de gare inutilisés et placez-le sur une ville de votre choix, et prenez ensuite une carte Déchets. La gare ne doit pas être obligatoirement posée sur une ville où vous avez déjà un cube de rails. Cependant, il y a une limite maximum à combien de marqueurs de gare peuvent contenir les villes. Vous ne pouvez pas dépasser cette limite.

### **Bureau du chef de gare**

Lorsque vous jouez cette carte, choisissez une des cartes Action qui est dans votre zone de jeu. Considérez cette carte comme ayant le même texte que la carte que vous avez choisit., vous bénéficiez du même effet. Veuillez noter que cela ne copie pas la valeur de la carte choisie. Si vous n'avez pas de cartes dans votre zone de jeu, vous ne pouvez pas utiliser cet effet.

### **Pont en acier**

Aussi longtemps que cette carte est dans votre zone de jeu, vous ne devez pas payer le coût supplémentaire lors de la pose de cubes rails sur une rivière. Cette carte est active jusqu'à ce qu'elle soit défaussée de la zone de jeu (ce qui se produit, à moins que ce soit avant, à la fin de votre tour de jeu), si vous construisez plusieurs fois sur des rivières, il n'y a pas de coût supplémentaire pour aucune d'entre elles. Par contre cet effet n'annule pas le coût supplémentaire que vous devez payer quand vous construisez sur un espace où se trouve déjà un autre joueur. Après l'avoir joué, placez un cube rails sur le plateau (Reportez-vous à « Pose de rails », pas de coût supplémentaire pour placer sur une rivière) et enfin vous recevez une carte Déchets que vous mettez dans votre zone de « cartes gagnées ».

### **Route en lacets**

Si vous avez des cartes [Trains] dans votre zone de jeu lorsque vous jouez celle-ci, vous pouvez en choisir une et la remettre sur le dessus de votre deck. Faire ceci, ne vous empêche pas de bénéficier de la pièce que cette carte vous apportait.

### **Horaires temporaires**

Révélez des cartes de votre deck jusqu'à ce que vous ayez révélé deux cartes avec le symbole [Trains]. Une fois que deux cartes trains ont été révélées, vous devez arrêter de révéler des cartes, et vous devez mettre ces deux cartes trains dans votre main et vous devez défausser les autres. Si votre deck est épuisé au milieu de la révélation des cartes, mélangez la pile de défausse pour former un nouveau deck. Si votre deck et votre pile de défausse sont vides, l'effet s'arrête et vous ajoutez à votre main les cartes trains qui ont été révélées.

### **Train touristique**

Lorsque vous jouez cette carte vous pouvez avancer votre marqueur de points de 1 espace.

### **Tunnel**

Aussi longtemps que cette carte est dans votre zone de jeu, vous ne devez pas payer le coût supplémentaire lors de la pose de cubes rails sur des montagnes. Cette carte est active jusqu'à ce qu'elle soit défaussée de la zone de jeu (ce qui se produit, à moins que ce soit avant, à la fin de votre tour de jeu), si vous construisez plusieurs fois sur des montagnes, il n'y a pas de coût supplémentaire pour aucune d'entre elles. Par contre cet effet n'annule pas le coût supplémentaire que vous devez payer quand vous construisez sur un espace où se trouve déjà un autre joueur. Après l'avoir joué, placez un cube rails sur le plateau (Reportez-vous à « Pose de rails », pas de coût supplémentaire pour placer sur un espace montagne) et enfin vous recevez une carte Déchets que vous mettez dans votre zone de « cartes gagnées ».

### **Creusement souterrain**

Lorsque vous jouez cette carte, et jusqu'à la fin de votre tour de jeu, vous ne payez aucun coût supplémentaire pour la pose de cubes de rails, avec pour seule exception les endroits éloignés. Cette carte est active jusqu'à ce qu'elle soit défaussée de la zone de jeu (ce qui se produit, à moins que ce soit avant, à la fin de votre tour de jeu), si vous construisez plusieurs fois sur des espaces où il y a des coûts supplémentaires, il n'y aura pas de coût supplémentaire pour aucun d'entre eux.

Après l'avoir joué, placez un cube rails sur le plateau (Reportez-vous à « Pose de rails », pas de coût supplémentaire excepté pour les endroits éloignés) et enfin vous recevez une carte Déchets que vous mettez dans votre zone de « cartes gagnées ».

### **Viaduc**

Aussi longtemps que cette carte est dans votre zone de jeu, vous ne devez pas payer le coût supplémentaire lors de la pose de cubes rails sur des villes. Cette carte est active jusqu'à ce qu'elle soit défaussée de la zone de jeu (ce qui se produit, à moins que ce soit avant, à la fin de votre tour de jeu), si vous construisez plusieurs fois sur des villes, il n'y a pas de coût supplémentaire pour aucune d'entre elles. Par contre cet effet n'annule pas le coût supplémentaire que vous devez payer quand vous construisez sur un espace où se trouve déjà un autre joueur. Les Endroits éloignés ne sont pas des villes, leur coût n'est pas annulé par cet effet.

Après l'avoir joué, placez un cube rails sur le plateau (Reportez-vous à « Pose de rails », pas de coût supplémentaire pour placer sur un espace ville) et enfin vous recevez une carte Déchets que vous mettez dans votre zone de « cartes gagnées ».

### **Usine de wagon**

Écartez une carte de votre main (sortez -la du jeu et remettez-la dans la boîte). Gagnez ensuite une carte [train] de la réserve qui coûte 3 de plus que la carte que vous venez d'écarter, et ajoutez la carte gagnée directement dans votre main (et vous pouvez l'utiliser immédiatement si vous le souhaitez). S'il n'y a plus de cartes train qui coûte 3 de plus que la carte que vous avez écartée, vous ne pouvez pas utiliser cet effet du tout (ce qui signifie d'ailleurs que vous ne pouvez même pas écarter de carte train).

### **Déchets**

Le coût de cette carte est de zéro, mais elle ne peut pas être achetée. Si une carte Déchets devait être écartée, elle ne serait pas sortie du jeu, mais elle retournerait directement dans la réserve (« remise » dans la réserve).

Merci d'avoir acheté ce jeu. Tous les commentaires peuvent être envoyés à [okazubrand@gmail.com](mailto:okazubrand@gmail.com)

Présenté par : OKAZU brand

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

Conception : Hisashi Hayashi (OKAZU)

Illustration : ryo\_nyamo

Manuel : HAL99

Traduction anglaise : Simon Lundström

Traduction française : Stéphane Athimon

Testeurs : les habituels