

# Trains & Stations

## Deliver, Develop, Profit

Version 1.0

Pour 3 à 5 joueurs  
A partir de 14 ans  
Partie de 45 minutes

### INTRODUCTION

Trains & Stations est un jeu de dés rapide pour 3 à 5 barons du Rail. Les joueurs rivalisent pour accroître leur fortune en utilisant leurs ressources pour déployer des Trains, compléter des Lignes et ériger des Bâtiments dans les Gares pour s'assurer un monopole des différentes Marchandises. Les éléments centraux de ce jeu sont ses aspects de collaborations et de négociations qui enrichissent et diversifient le jeu : les joueurs partagent les points pour les Lignes complétées entre les Gares ; les Bâtiments produisent des Marchandises lorsque les Lignes sont complétées quel que soit le joueur qui a complété cette Ligne. Avez-vous assez d'astuce et de malice pour devenir le meilleur Baron du Rail des Amériques ?

### BUT DU JEU

Les joueurs incarnent des Barons du Rail qui collectent des Points de Victoire (PV) de trois manières différentes :

- Livraison : en aidant à réaliser des Lignes entre les Gares en plaçant vos dés Trains sur les rails
- Développement : en construisant des Bâtiments dans un Gare qui peuvent vous donner des Marchandises chaque fois qu'une livraison est faite dans cette Gare, car avoir les majorités dans les différentes Marchandises vous donnent des PV en fin de partie
- Bénéfice : en réalisant des cartes Pouvoir Spécial de liaison entre deux Gares.

### MATÉRIEL

- 1 plateau de jeu
- 50 dés spéciaux :
  - 8 dés de 5 couleurs différentes
  - 10 dés Bonus blancs
- 45 marqueurs Bâtiments :
  - 3 Ranches de 5 couleurs
  - 3 Mines de 5 couleurs
  - 3 Hôtels de 5 couleurs
- 25 jetons Pièce de monnaie « \$ »
- 1 jeton Casquette de cheminot
- 120 cartes :
  - 60 cartes Marchandises (10 de chaque type)
  - 20 cartes Pouvoir Spécial
  - 40 cartes de Points de Victoire :
    - 30 cartes de 1PV
    - 10 cartes de 5PV

Chaque dé présente 6 faces spéciales :

- les 2 symboles « \$ » : Argent
- le symbole « Sonnette » : Hôtel
- le symbole « Chariot » : Mine
- le symbole « Tête de vache » : Ranch
- le symbole « Locomotive encerclé » : Train bloqué
- le symbole « Locomotive » : Train

Chaque carte Marchandise présente :

- au centre : la Marchandise concerné (Lingot d'Or, Lingot d'Argent, Mineurs, Vache, Charbon et Nourriture)
- en haut dans les coins (à gauche et à droite) : les Bâtiments qui peuvent stocker cette Marchandise
- en bas au milieu : le nombre de PV en fin de partie en cas de majorité sur cette Marchandise

## MISE EN PLACE

1. Placez le plateau de jeu au centre de la table.
2. Triez les cartes par type et placez-les sur les cases prévues sur le plateau de jeu de la manière suivante :
  - Placez les cartes Vache sur la case Ranch
  - Placer les cartes Mineur sur la case Hôtel
  - Placer les cartes Charbon sur la case Mine
  - Placer les tas de cartes Lingot d'Or, Lingot d'Argent et Nourriture à côté du plateau
3. En fonction du nombre de joueurs, on ne joue pas avec l'ensemble des PV disponibles :
  - pour une partie à 5 joueurs, toutes les cartes PV sont utilisées (80PV au total)
  - pour une partie à 4 joueurs, retirez 2 cartes 5PV (70PV au total)
  - pour une partie à 3 joueurs, retirez 4 cartes 5PV (60PV au total)
4. Placer les cartes PV sur la case correspondante sur la plateau.
5. Mélangez les cartes Pouvoir Spécial et distribuez-en 3 à chaque joueur face cachée. Chaque joueur écarte l'une de ses cartes Pouvoir Spécial et la repose face cachée sur le pile des cartes Pouvoir Spécial. Mélangez à nouveau les cartes Pouvoir Spécial pour constituer une pile face cachée sur la case correspondante du plateau.
6. Placez les dés blancs à côté du plateau en une réserve de dés Bonus
7. Chaque joueur choisit une couleur et prend les 8 dés correspondants. Il prend également :
  - 3 jetons Pièce de monnaie « \$ »
  - 3 cartes 1PV
8. Les jetons Pièce de monnaie « \$ » restants sont placés à côté du plateau en une réserve générale.

## DESIGNATION DU CONDUCTEUR

Le Conducteur est le dernier joueur à avoir pris le train. Toute autre méthode est également valable pour déterminer un Conducteur. Le Conducteur prend le jeton Casquette de cheminot et le conservera toute la partie pour garantir que tous les joueurs aient un nombre égal de tours de jeu.

## TOUR DE JEU

En commençant par le Conducteur et en poursuivant dans le sens horaire, chaque joueur réalise toutes les actions suivantes :

- A. Rassembler les dés
- B. Lancer les dés
- C. Résoudre les dés
- D. Livraison
- E. Amélioration

## DÉTAIL DES ACTIONS

### A. Rassembler les dés

Chaque joueur a huit dés à sa couleur. Cette action permet au joueur actif d'engager des dés présents sur le plateau tout en lançant au plus 5 dés. Au début de son tour, le joueur rassemble 5 de ses dés (parmi ceux qui ne sont pas placés sur le plateau) :

- S'il a plus de 5 dés disponibles, il prend 5 dés et place les dés supplémentaire de côté.
- S'il a moins de 5 dés disponibles (car 4 dés ou plus sont déjà placés sur le plateau), il prend tous ses dés restants.

#### Dés sauvés

si le joueur a sauvé un ou plusieurs dés d'un tour précédent (voir la section « **Sauvegarder des Dés** »), il doit d'abord comptabiliser ses dés lorsqu'il rassemble ces 5 dés.

#### Dés Bonus

si le joueur a collecté des dés Bonus (voir l'action D « **Livrer** »), vous pouvez les ajouter à ses dés. Il se peut alors que le joueur ait plus de 5 dés à lancer à son tour. Lancer plus de 5 dés n'est pas obligatoire (voir une exception à cela dans le paragraphe suivant) ; les dés Bonus peuvent être sauvés pour un autre tour.

Si le joueur a moins de 5 de ses dés et peut ajouter des dés Bonus, il doit ajouter les dés Bonus pour avoir 5 dés à lancer. Par ailleurs, si aucun dé Bonus n'est disponible dans la réserve de dés Bonus, le joueur est obligé d'ajouter ses dés Bonus à ses dés.

#### Récupérer des dés

Si le joueur a placés 5 dés ou plus sur la plateau, il peut récupérer tous les dés de sa couleur sur la plateau. Son tour est alors terminé. Les dés Bonus n'appartiennent pas au joueur qui les a posés sur le plateau : ils ne peuvent donc pas être repris.

### B. Lancer les dés

Le joueur actif lance les dés qu'il a rassemblé. S'il a sauvé un ou plusieurs dés d'un tour précédent, il peut :

- soit n'en lancer aucun et en conserver la valeur,
- soit les lancer tous avec ses dés.

Relance : après un premier jet, un joueur peut relancer tout ou partie de ses dés (même les dés sauvés du tour précédent et conservés au premier lancer), sauf les dés indiquant un **Train bloqué** en dépensant 1 pièce de monnaie. Le joueur peut relancer autant de fois qu'il le désire tant qu'il peut s'acquitter du coût requis. Toutefois, le joueur ne peut plus relancer si 3 dés indiquent un **Train bloqué**. Dans ce cas, une **Grève** survient !

**Grève** : si 3 dés indiquent un **Train bloqué**, les mineurs du joueur se mettent en grève ! Le joueur ne peut plus relancer ses dés et perd 3 PV

### C. Résoudre les dés

Lorsque le joueur est satisfait de son ou ses lancers, il applique leurs effets :

#### Placer des Trains

Le joueur doit placer tous les dès indiquant un **Train** ou **Train bloqué** sur une case à côté d'une Gare ou à côté d'un autre dé indiquant un **Train** ou **Train bloqué**. Si cela complète une Ligne entre deux ou plusieurs Gares, une livraison survient !

### Construire des Bâtiments

Si le joueur a 3 dès ou plus indiquant le même Bâtiment (Hôtel, Ranch ou Mine), il place l'un de ces marqueurs sur l'une des cases disponibles de la Gare de son choix (voir plus loin pour une aide au choix). Ces dès sont remis dans la réserve de dès du joueur. Un joueur peut placer plus d'un Bâtiment si son lancer le lui permet (notamment grâce aux dès Bonus).

Il y a cependant des restrictions à la construction d'un Bâtiment :

- **Lieux de construction** : chaque Gare dispose de 2 ou 3 lieux de construction. Ils sont indiqués par le nombre d'arc de cercle bleu sur le pourtour de chaque Gare. Il ne peut pas y avoir plus de Bâtiments que de lieux de construction dans une Gare.
- **Niveaux** : un joueur ne peut construire un second Bâtiment dans une Gare qu'à partir du moment où toutes les Gares ont au moins un Bâtiment. De même, un troisième Bâtiment ne peut être construit qu'à partir du moment où toutes les Gares ont au moins deux Bâtiments.

### Gagner des pièces de monnaie

Le joueur prend 2 pièces de monnaie de la banque pour chaque dé indiquant **Argent**. Cependant, un joueur ne peut pas avoir plus de 5 pièces de monnaie à la fois.

### Sauvegarder des dès

Le joueur peut décider de garder un ou plusieurs dès inutilisés indiquant un Bâtiment ou de l'Argent pour le tour suivant. Un dé Bonus ne peut pas être sauvegardé. Un dé sauvegardé est conservé avec la face qu'il indique.

### Dés Bonus

A la fin de cette action, le joueur remet les dès Bonus qu'il n'a pas lancé et qui n'ont pas été placés sur le plateau dans la réserve de dès Bonus. Si le joueur choisit de ne pas lancer certains de ses dès Bonus, il peut les sauvegarder pour un tour suivant.

## D. Livraison

Si une Ligne entre deux ou plusieurs Gares a été complétée, une Livraison est déclenchée. Les Livraisons peuvent potentiellement bénéficier à tous les joueurs. Une livraison a lieu dans toutes les Gares connectées entre elles par les Lignes complétées. Si plusieurs livraisons ont lieu dans le même tour, c'est le joueur actif qui choisit l'ordre dans lequel les livraisons ont lieu.

A chaque Livraison, les scores et les bénéficiaires évoluent de la manière suivante :

1. PV pour la Ligne complétée  
Chaque joueur reçoit 1PV par ville connectée s'il a placé un ou plusieurs dès de sa couleur sur les Lignes connectant ces villes. Les dès Bonus ne comptent pour personne.
2. PV pour la majorité de dès **Train**  
Le joueur qui a le plus de dès **Train** sur la Ligne complétée entre deux villes reçoit le Bonus indiqué par chaque ville (sous le nom de la ville). Les dès Bonus ne comptent pour personne. Si plusieurs Lignes sont complétées, on résout les majorités Ligne par Ligne. Ce Bonus peut être soit des PV, soit des cartes Pouvoir Spécial, soit 1 Dé Bonus. Le joueur actif résout toutes les égalités selon ses choix. Si les bonus ne sont plus disponibles, le joueur ne reçoit rien.
3. Cartes et PV pour les Marchandises  
Chaque joueur qui a un Bâtiment dans l'une des gares connectées reçoit une carte Marchandise que ce Bâtiment peut stocker. Il place cette carte face cachée devant lui. Il procède ainsi pour chaque Bâtiment. Si la pioche de Marchandise est vide, le joueur reçoit 1PV. Le joueur actif décide de l'ordre des bénéficiaires.
4. PV pour les cartes Pouvoir Spécial complétées  
Si un joueur a une carte Pouvoir Spécial concernant deux villes connectées par la Ligne complétée, le joueur la révèle et marque les PV correspondants. Il la place face visible devant lui, mais ne prend pas les PV de la pile de

cartes de PV. Cette carte sera comptabilisée à la fin de la partie. Un joueur peut compléter une carte Pouvoir Spécial même s'il n'a pas de dés à sa couleur sur la Ligne complétée.

Si un joueur a 2 cartes Pouvoir Spécial identiques, il ne peut révéler qu'une seule des 2 cartes. Il devra attendre qu'une autre Ligne qui connecte ces deux villes pour pouvoir la révéler. En cas d'oubli, le joueur doit également attendre qu'une autre Ligne qui connecte ces deux villes pour pouvoir la révéler.

#### 5. Récupération des dés

Tous les joueurs récupèrent leurs dés sur les Lignes complétées. Les dés Bonus retournent à la réserve de dés Bonus.

### E. Amélioration

#### E.1 Arrivée des nouvelles Marchandises

A la fin du tour d'un joueur, si toutes les cartes Marchandises d'un ou plusieurs Bâtiments sont épuisées, on procède à une amélioration sur ce Bâtiment. Si plusieurs cartes Marchandises sont épuisées, le joueur actif choisit un type (et seulement un) de cartes Marchandise selon les indications sur la case Bâtiment du plateau. Les autres Améliorations auront lieu à la fin du tour du joueur suivant. Si les cartes Marchandises prévues par l'Amélioration ne sont plus disponibles (car elles ont été utilisées pour une Amélioration précédente), on place alors les cartes Marchandises de l'Amélioration suivante.

Ainsi, lors de la première Amélioration, le joueur actif peut choisir pour l'Hôtel entre les cartes Lingot d'Argent ou Nourriture. Pour la seconde Amélioration, une fois que ces cartes Marchandises sont épuisées, le joueur actif place les cartes Lingot d'Or sur l'Hôtel.

S'il n'est pas possible de faire une Amélioration (c'est-à-dire quand les cartes Lingot d'Or ont déjà été placées), la case de ce Bâtiment reste vide jusqu'à la fin de la partie. Ce Bâtiment ne produit plus de Marchandises.

#### E. 2 Spéculation pour les nouvelles cartes Marchandises

L'Amélioration déclenche immédiatement une phase de Spéculation. En effet, dès que les nouvelles piles de Marchandises sont placées, chaque joueur peut secrètement et simultanément échanger ses cartes Marchandises à partir de leur stock au taux de 2 pour 1 pour récupérer des cartes Marchandises nouvellement placées. Il n'est pas nécessaire de constituer des paires de cartes du même type. Pour cela, tous les joueurs révèlent en même temps les cartes Marchandises échangées face cachée. Puis chaque joueur révèle ses cartes et on procède aux échanges : les nouvelles cartes sont placées face cachée devant chaque joueur et les cartes échangées sont retirées du jeu.

Si cette phase de Spéculation épuise une pile, on ne procédera à une Amélioration qu'à la fin du tour suivant.

C'est le joueur actif qui décide de l'ordre de l'échange. Cela peut avoir son importance s'il n'y a pas assez de cartes pour la Spéculation. En revanche, pour chaque carte non-perçue, le joueur lésé reçoit 2 PV.

## FIN DE PARTIE

La fin de partie se déclenche lorsque la pile de cartes de PV est épuisée. Chaque joueur (jusqu'au Conducteur) joue son dernier tour. Le jeu se termine donc avant que ce soit à nouveau au Conducteur de jouer. On comptabilisera les PV gagnés lors de ce dernier tour sur une feuille de papier si nécessaire.

## DECOMPTE FINAL

Chaque joueur totalise les cartes PV qu'il a amassées au cours de la partie. Il ajoute les PV obtenus grâce aux cartes Pouvoir Spécial.

Enfin, les joueurs révèlent leurs cartes Marchandises et selon les majorités, ajoute les PV suivants :

- Mineurs : 4PV
- Charbon : 6PV
- Vache : 6PV
- Lingot d'Argent 7PV
- Nourriture : 7PV
- Lingot d'Or : 9PV

En cas d'égalité, tous les joueurs marquent les PV.

Le joueur avec le nombre de PV le plus important gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur qui aura le plus grand nombre de cartes Lingot d'Or sera déclaré vainqueur. S'il y a toujours une égalité, les joueurs se partagent la victoire.

## Points de règles :

### Cartes Pouvoir Spécial

Une carte Pouvoir Spécial qui présente 2 Marchandises peut être utilisée de 2 manières :

- Lors de la phase Spéculation, elle remplace 2 cartes Marchandises
- En fin de partie, lors du décompte de majorités, elle ajoute une carte pour chaque Marchandises représentées

### Cartes visibles / cartes cachées

Les cartes PV doivent être visibles.

En revanche, les cartes Pouvoir Spécial et Marchandises doivent être cachées.

### Négociation

Certains joueurs peuvent s'entendre pour réaliser une action. Ils ne sont en revanche pas autorisés à s'échanger des cartes ou des dés. Il ne sont pas non plus tenu de respecter leur parole !

## Mention légale

Le jeu dans sa version originale sont la propriété des sociétés d'édition de jeux WizKids/NECA, établies aux Etats-Unis d'Amérique et de ses auteurs Eric M. Lang. La présente règle de jeu est une traduction non-officielle mise à disposition gratuitement pour un usage exclusivement privé. Le téléchargement de cette traduction vous attribue un droit d'utilisation et non pas un droit d'exploitation. Tout téléchargement ou impression à des fins autres que privées (incluant, entre autres, la vente de cette règle, sa livraison conjointe ou non en relation avec l'achat du jeu original, la distribution au cours de manifestations publiques) est interdit.