

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

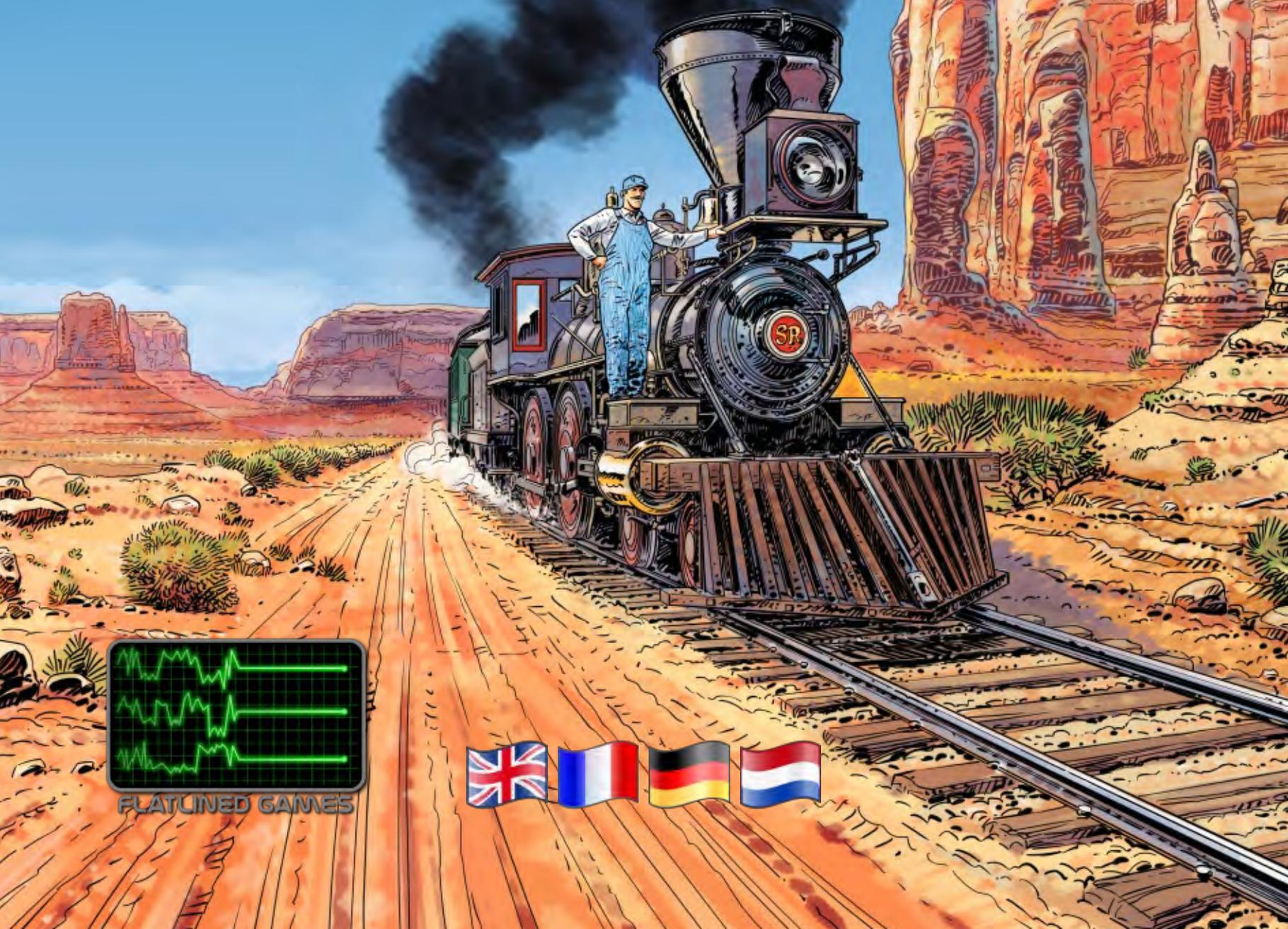
09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



STEAMROLLERS



FLATLINED GAMES





STEAMROLLERS

Un jeu de Mark Gerrits
1-5 joueurs, 10 ans et +. Durée: 45 Minutes.

Introduction

SteamRollers vous transporte dans le rôle d'un baron du rail aux Etats-unis quelques années après la guerre civile de 1861-1865. Le chemin de fer se développe sur tout le territoire sous l'impulsion d'investisseurs privés convaincus de l'avenir de ce nouveau moyen de transport. Utilisez les dés pour construire un réseau de rails, améliorer vos locomotives et effectuer les livraisons les plus lucratives avant vos adversaires. Soyez le plus rapide et le plus efficace pour devenir l'empereur du rail!



Mark Gerrits

Je viens de rechercher ma date de naissance sur Google et il semble que je sois venu au monde le jour de la sortie du film Alien dans les cinémas américains. Ca veut probablement dire quelque chose, ou pas. J'ai passé le plus clair de mon enfance entre la bibliothèque, le magasin de bandes dessinées et un magasin du coin qui avait une SNES en démo. A l'université j'ai étudié l'informatique, bien que ce dont je me rappelle le mieux est d'explorer les donjons du MUD dans le labo d'informatique et de dessiner des webcomics avec MS paint. Après mes études, je suis resté un temps dans les cercles académiques, en tant que chercheur en vision informatique. C'est à ce moment que j'ai découvert les jeux de société modernes, passant de belles soirées avec mes collègues à échanger du bois contre des moutons, construire des cités et planter des haricots. Actuellement je travaille comme développeur à Bruxelles. Un des avantages de Bruxelles est qu'on y trouve une communauté de joueurs très active. Plusieurs fois par semaine, je peux jouer à d'excellents jeux avec d'excellents joueurs. Un de mes genres favoris sont les jeux de trains, comme par exemple Age of Steam, qui a été une source d'inspiration pour SteamRollers. C'est mon premier jeu publié, mais je compte bien que ce ne soit pas le dernier!

Le matériel

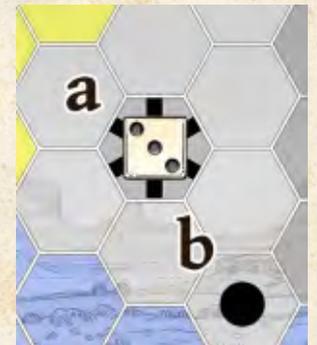
200 feuilles individuelles, 1 sac, 56 marchandises (10 rouges, 10 bleues, 10 vertes, 10 jaunes, 10 grises, 6 noires), 1 plateau central, 1 aide de jeu, 1 pion premier joueur, 7 dés (6 dés blancs, 1 dé spécial noir), 7 tuiles Action, 6 tuiles Commande, 5 tuiles Démarrage. Crayons non inclus.
(Vous trouverez sur notre site un fichier permettant d'imprimer plus de feuilles individuelles.)

But du jeu

Pour gagner, vous devez avoir plus de points que vos adversaires en fin de partie. Vous gagnez des points en développant votre réseau de rails, en améliorant la puissance de votre locomotive, en livrant des marchandises, et en collectant des tuiles action.

Mise en place

- 1 - Donnez à chaque joueur une feuille individuelle et un crayon.
- 2 - Placez le plateau central sur la table.
- 3 - La carte comporte six régions (une jaune, une rouge, une verte, une bleue et deux grises). Chaque région comporte une ville (a) indiquée par un hexagone plus sombre et un dé numéroté, ainsi qu'un village (b) indiqué par un disque noir dans l'hexagone.
- 4 - Placez toutes les marchandises sauf les noires dans le sac. Pour chaque ville (numérotée 1-6 sur le plateau central) tirez (nombre de joueurs +2) marchandises au hasard et placez-les sur la ville. Retirez les marchandises de la même couleur que la ville où ils sont placés.
- 5 - (Optionnel - marchandises Charbon) Dans chaque ville ou au moins une marchandise a été retirée, placez une seule marchandise noire Charbon.
- 6 - Choisissez un côté au hasard (a/b) pour chaque tuile action et placez-les près du plateau central, bien en vue de tous les joueurs. Ces tuiles resteront du côté choisi pour toute la partie. La tuile action 2 marquée Solo n'est utilisée que pour le jeu en solitaire, et est remplacée dans la boîte pour une partie normale.
- 7 - (Optionnel - tuiles Commande) Choisissez un côté au hasard (a/b) pour chaque tuile Commande et placez-les près du plateau central, bien en vue de tous les joueurs. Ces tuiles resteront du côté choisi





durant toute la partie.

8 - (Optionnel - tuiles Démarrage) Placez les 5 tuiles Démarrage près du plateau central.

9 - Le dernier joueur à avoir raté un train devient le premier joueur. Il prend le marqueur premier joueur, le dé noir, et un nombre de dés blancs égal au nombre de joueurs plus un. Si vous jouez à moins de 5 joueurs, les dés blancs excédentaires sont remis dans la boîte pour la partie.

Tuiles Démarrage (optionnel)

Cette micro-extension permet à chaque joueur de commencer la partie avec un petit effet différent des autres.

En commençant par le dernier joueur et en sens anti-horaire, chaque joueur choisit une tuile Démarrage et applique son effet. Ces tuiles sont ensuite rangées dans la boîte, elles ne seront plus utilisées durant la partie.

- Locomotive: Le joueur coche une des cases de sa locomotive avant le début de la partie.

- Rail: Le joueur dessine un rail sur un des hexagones de sa feuille individuelle avant le début de la partie.

- +2: Le joueur reçoit un bonus de 2 points avant le début de la partie. Il note +2 dans le carré de score de sa feuille individuelle pour s'en rappeler.

- Tuile action: Le joueur prend une tuile action de son choix et l'incline avant le début de la partie.

- Marchandise personnelle: Le joueur tire une marchandise non-grise dans le sac et la place sur sa feuille individuelle dans la ville 3 ou 4. Il s'agit d'une marchandise personnelle, que lui seul pourra livrer en cours de partie.

Jeu moyen et difficile (optionnel)

Cette micro-extension permet de varier la géographie du plateau d'une partie à l'autre.

Pour corser la difficulté, lancez un dé et référez-vous à l'aide de jeu (Choisissez un côté: Medium - moyen ou hard - difficile) pour voir quelles frontières sont bloquées. Tous les joueurs marquent ces mêmes frontières sur leur feuille individuelle. Aucun rail ou transport n'est permis au travers de ces frontières, les connections les traversant ne marqueront pas de points en fin de partie. Considérez-les comme des montagnes infranchissables.

Le tour de jeu

Le premier joueur lance tous les dés et les place près du plateau central de manière à ce qu'ils soient bien visible de tous.

Il redresse ensuite les tuiles action encore inclinées qu'il possède, et prend un des dés blancs pour effectuer une action.

Le second joueur fait ensuite de même et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient utilisé un dé. Il restera normalement un dé (exception: voir tuiles action). Le tour de jeu est alors terminé.

Fin du jeu

Si à la fin d'un tour de jeu trois villes ou plus sont vides de marchandises, la partie est terminée. Autrement le pion premier joueur passe à gauche, le nouveau premier joueur reprend les dés et un nouveau tour de jeu commence.

Les tuiles Commande (optionnel)



Cette micro-extension permet aux joueurs de gagner des points supplémentaires en étant les premiers à remplir des commandes spécifiques de marchandises.

Quand un joueur livre une marchandise, il la retire du plateau central et la garde près de sa feuille individuelle au lieu de la remettre dans le sac. Une fois par tour, un joueur peut échanger des marchandises qu'il a livrées contre une des tuiles Commande. Il peut le faire même si son action pour le tour n'était pas une livraison. Il remet alors les marchandises correspondantes dans le sac et prend la tuile. Les marchandises noires sont utilisables comme jokers pour prendre une tuile Commande (elles remplacent n'importe quelle autre couleur de marchandise), mais une seule marchandise noire peut être utilisée pour chaque tuile Commande. En fin de partie, chaque tuile Commande obtenue vaudra autant de points qu'indiqué. Une fois qu'un joueur a pris une tuile commande, elle ne peut plus être prise par d'autres joueurs.

Prendre une tuile action

Le joueur prend la tuile action dont le dé imprimé correspond à la valeur du dé blanc qu'il utilise. La tuile peut être prise au centre de la table, ou chez un joueur si elle n'est pas inclinée. Pour indiquer qu'il vient de la recevoir, le joueur incline la tuile. Au prochain tour, il la redressera juste avant de choisir son dé blanc (ceci garantit qu'un joueur ait toujours au moins une opportunité d'utiliser une tuile avant de se la faire voler par un autre joueur). Un joueur peut utiliser son dé pour voler une de ses propres tuiles de manière à l'incliner.

Il y a deux types de tuiles. Les tuiles avec un éclair sont à usage unique et sont remises au centre de la table après usage (mais le joueur les

conserve jusqu'à ce qu'elles soient utilisées ou volées). Les tuiles avec un symbole infini (huit couché) restent jusqu'à ce qu'un autre joueur les vole. Il n'y a pas d'autre moyen de s'en débarrasser.

Les tuiles ont aussi une valeur en points (de +1 à -2). En fin de partie, chaque joueur comptera les points positifs et négatifs des tuiles qu'il détient encore.

1a/b: Le joueur peut changer la valeur du dé utilisé pour une valeur de son choix (1-6).

2a: Le joueur peut prendre deux dés blancs et effectuer une action avec chaque dé. Dans ce cas, il ne restera pas de dé inutilisés en fin de tour.

2b: Jouez cette tuile au moment où un autre joueur vient de choisir son dé. Il doit vous laisser ce dé et en choisir un autre. Les autres joueurs ne peuvent pas utiliser ce dé, et vous devrez utiliser ce dé à votre tour. (Doit être joué avant d'avoir choisi son dé blanc pour le tour.)

3a: Quand il effectue une livraison, le joueur peut utiliser le dé blanc comme destination de la livraison plutôt que comme origine.

3b: Quand il effectue une livraison, le joueur considère que la distance de livraison est de +1 ou +2 que son réseau sur sa feuille individuelle, comme si 1 ou 2 autres



villages/villes avaient été traversés. Attention, la locomotive du joueur doit être assez puissante pour effectuer cette livraison.



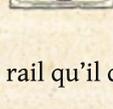
4a: Quand il effectue une livraison, le joueur peut livrer sans limite de puissance de locomotive. La règle interdisant à une marchandise de passer plus d'une fois par le même hexagone reste d'application.



4b: La puissance de la locomotive du joueur est de +1 tant qu'il détient cette tuile.



5a: Le joueur peut modifier la valeur du dé blanc qu'il choisit de + ou -1 (7 et 0 ne sont pas permis, les valeurs ne cyclent pas: 6 ne devient pas 1).



5b: Le joueur peut soit relancer le dé choisi, soit le retourner sur la face opposée. Il doit ensuite utiliser le nouveau résultat.

6a/b: Le joueur ignore le dé noir et peut dessiner le type de rail qu'il désire à chaque fois qu'il dessine un rail.

Fin de partie et scores

La partie se termine quand trois villes ou plus sur la carte centrale sont vides de marchandises à la fin d'un tour de jeu.

- Les joueurs comptent les points qu'ils ont gagné pour des livraisons durant la partie.

- Ils reçoivent ensuite des points pour leur réseau: chaque connexion reliant deux villes rapporte un point, plus un point pour chaque village traversé. Un village traversé par une connexion ne reliant pas deux villes ne rapporte pas de points.

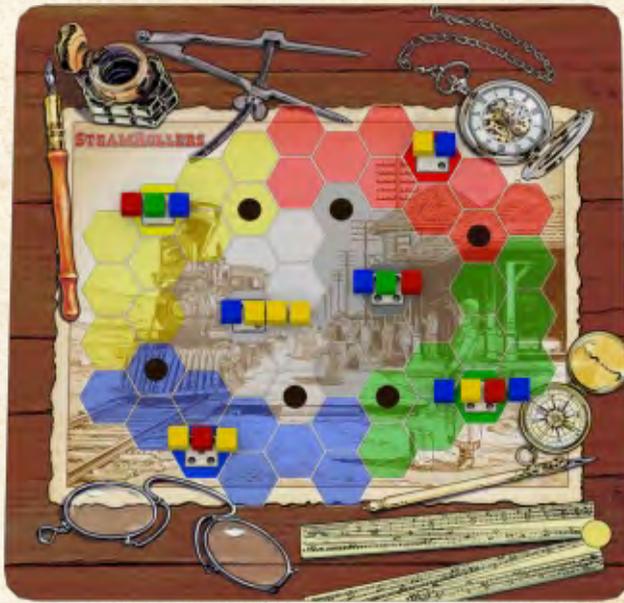
- Les joueurs qui ont développé leur locomotive au niveau 4/5/6 gagnent 1/2/3 points supplémentaires (uniquement les cases cochées, sans les bonus des tuiles 4 a/b).

- Enfin ils ajoutent ou retirent les points notés sur les tuiles action et les éventuelles tuiles Commande qu'ils détiennent.

Le joueur avec le plus de points gagne. En cas d'égalité, la locomotive la plus forte l'emporte, ensuite le meilleur réseau (plus de points). Si l'égalité persiste, c'est une victoire partagée.

Exemple de score: Tiffany a obtenu 13 points de livraison durant la partie. Son réseau vaut 9 points (4 connections ville à ville plus 5 villages traversés). Elle a une locomotive de 5, ce qui vaut 2 points. Enfin elle détient des tuiles action qui valent -2 points. Son score final est 22 (13+9+2-2).





Jeu en solitaire

Cette variante permet de jouer seul en affrontant Olive, l'intelligence artificielle de SteamRollers.

Olive utilise aussi une feuille individuelle, mais au lieu d'y dessiner des rails elle coche des hexagones pour indiquer son influence croissante dans les six régions de la carte.

Mise en place

Effectuez la mise en place comme pour une partie à deux joueurs, avec les différences suivantes :

- Lorsque vous placez les ressources initiales dans les villes, placez-les en ligne, dans un ordre aléatoire (voir exemple)
- Comme pour une partie normale, vous pouvez jouer en mode medium ou hard. Ne marquez les frontières que sur votre feuille individuelle.
- La tuile action alternative n°2 marquée Solo est utilisée à la place de la tuile action n°2 normale (elle ne sert que pour le jeu solo).



2a: relancez le dé de Olive avant l'étape 1 du tour de Olive.



2b: empêchez Olive de retirer un cube en phase 4. Au lieu d'enlever le cube, elle coche une case dans cette région.

- La seule règle optionnelle utilisable en Solo est le mode medium/hard (les montagnes). Pas de tuiles Commande ou Démarrage et pas de marchandises Charbon noires.

- Olive commence avec de l'influence dans quelques régions. Déterminez le niveau de difficulté contre lequel vous voulez jouer, et lancez le nombre de dés correspondant. Cochez une case dans la région indiquée par chaque dé lancé. (voir exemple)

Le niveau de difficulté de Olive

Employée - 1 dé
 Conductrice - 2 dés
 Machiniste - 3 dés
 Ingénieur - 4 dés
 Investisseuse - 5 dés
 Baronne du rail - 6 dés

Le tour du joueur

A chaque tour, lancez trois dés blancs et le dé spécial noir. Vous effectuez deux actions en utilisant deux des dés blancs, puis Olive utilise le dé blanc restant pour son action.

Vous jouez exactement comme le jeu normal, sauf que vous faites deux actions de suite. Le dé noir reste le même pour les deux actions. Pour vos livraisons vous ne tenez pas compte de l'ordre des ressources, il ne sert que pendant le tour d'Olive. Vous pouvez choisir n'importe quel cube de la rangée qui a la même couleur que la ville de destination.

Il y a une règle qui change: chaque tuile action permanente ne peut servir que pour une de vos deux actions.

Le tour d'Olive

Olive utilise le dé blanc que vous lui avez laissé. Elle suit les étapes suivantes:

1. Elle coche une case vide dans la région correspondant au dé. La case cochée n'est pas importante, seul le nombre de cases cochées dans la région compte. Olive peut cocher les cases avec des villages mais pas les villes. Si Olive doit cocher une case mais que toutes les cases de la région ont été cochées, elle gagne immédiatement.
2. Si vous détenez une tuile action non inclinée avec le même chiffre

que le dé de Olive, vous devez la rendre sur la table.

3. Si la ville correspondante au dé blanc restant est vide, Olive relance ce dé et reprend la procédure à l'étape 1. (Elle pourrait donc cocher des cases dans plusieurs régions, ou même plusieurs cases dans la même région.)

4. S'il y a déjà trois cases cochées ou plus dans la région correspondant au dé blanc, Olive retire du jeu le dernier cube de la ligne (celui de droite) et elle marque un nombre de points égal au nombre de cases cochées dans cette région.

Fin du jeu solitaire et calcul des points

La partie se termine normalement, quand trois villes sont vides. Le tour est joué complètement (la partie termine donc toujours après qu'Olive ait joué). Vous marquez vos points normalement.

Olive marque ses points de la manière suivante:

- Elle score les points marqués lors de la phase 4 de ses tours
- Elle score toujours 3 points pour sa locomotive (comme si elle avait une puissance de 6)
- Pour le réseau, elle regarde les deux régions où elle a coché le plus de cases et additionne le nombre de cases cochées dans ces deux régions. (Elle score toujours exactement deux régions. En cas d'égalité, deux régions sont scorées même s'il y en a plus.)
- Enfin, Olive score les points positifs de toutes les tuiles action qui restent au centre de la table.

Pour gagner vous devez dépasser le score de Olive, en cas d'égalité vous avez perdu.

Remerciements

Le développement et la mise au point de ce jeu n'aurait pas été possible sans les joueurs des groupes suivants: Belgoludique, Repos du Guerrier, Bonne Société, Mardis Ludiques Sajou, et Ludwikend. Merci à tous les playtesteurs, sans vous aucun jeu ne serait publiable. Enfin un grand merci à vous, qui en achetant ce jeu soutenez nos efforts pour publier de bons jeux indépendants.

Ce jeu a été publié dans une première édition artisanale limitée à 200 exemplaires pour Essen 2015. Merci aux joueurs qui ont acheté cette première version et dont les retours nous ont permis de finaliser cette nouvelle édition.

Merci enfin aux nombreux soutiens sur Kickstarter qui ont permis à cette édition de voir le jour !

©Flatlined Games 2015-2017, tous droits réservés. Utilisation à des fins d'amusement exclusivement.

Visitez notre site web: <http://www.flatlinedgames.com/fr> et rejoignez notre mailing-liste, notre page Facebook et notre Twitter pour être tenu au courant de nos nouveautés.





STEAMROLLERS

Mark Gerrits

