

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 (Saône-et-Loire), 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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

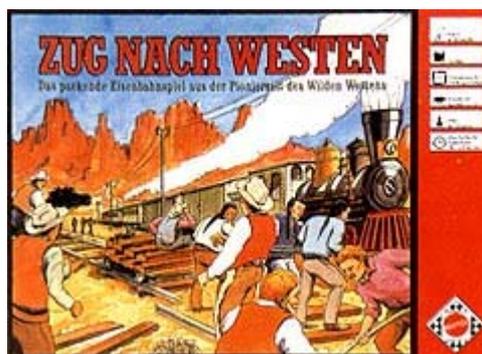
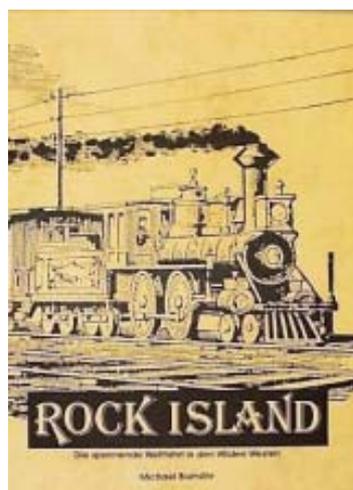
[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





## Zug nach Westen – Rock Island

Un jeu de chemin de fer par Michael Blumöhr

### Note historique

L'Ohio a été le premier objectif pour les chemins de fer venant de la côte Atlantique. Le Mississippi s'est alors avéré un grand obstacle pour aller à l'ouest de Chicago. À partir de 1855, il y eut beaucoup de concurrence pour rejoindre l'Ouest. D'abord, la compagnie « Chicago & Rock Island » a atteint le Mississippi en 1854, suivie de l'« Illinois Central » et du « Chicago & Alton ».

L'année suivante, la compagnie « Chicago, Burlington & Quincy » arrivait à son tour à la rivière. Les pilotes des bateaux à vapeur du Mississippi regardèrent ces compagnies de chemins de fer construire des ponts au-dessus de la rivière avec de profonds doutes. En avril 1856, le premier pont au-dessus du Mississippi, reliant Rock Island (Illinois) à Davenport, Iowa. Les bateliers tentèrent d'empêcher légalement l'utilisation du pont, faisant valoir qu'il portait atteinte à leurs entreprises de transport maritime. Lorsque leurs réclamations juridiques furent sans succès, ils tentèrent d'autres moyens. Ainsi un bateau à vapeur perdit curieusement tout contrôle, alla heurter un pilier du pont et se mit à brûler en mai 1856. Le bateau à vapeur coula et ses propriétaires exigèrent et reçurent une compensation de la compagnie de chemin de fer. Toutefois, les compagnies fluviales ne parvinrent pas à arrêter le développement de ponts de chemin de fer.

De : O.S.Nock, *Der Große Atlas der Eisenbahnen*, Delphin Verlag, Munich, 1980

### Contenu

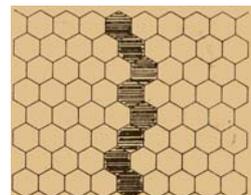
- 90 tuiles de terrain
- 10 tuiles de rivière
- 2 tuiles de départ et arrivée : Chicago et Kansas City
- 4 locomotives
- 4 équipes de construction
- 1 dé normal
- 1 livret de règles

Note : la version Hans im Glück comporte également un dé spécial avec une face blanche.

### Préparation

Tout d'abord, prélever les deux tuiles de départ (Chicago) et d'arrivée (Kansas City) des tuiles terre. En outre, séparer les tuiles rivière (dos imprimé) des tuiles de terre (dos blanc). Empilez les deux groupes séparément, face cachée.

Construisez maintenant le plan de jeu. Tout d'abord, placez les huit tuiles rivière (face cachée). Une disposition possible est montrée à droite.



La rivière coule toujours dans une direction nord sud, et elle n'est large que d'une tuile.

Avec seulement 2 joueurs, il faut d'abord retirer un pont droit des tuiles rivières. Il faut disposer les tuiles face cachée de sorte que les ponts ne soient pas visibles.

Lorsque la rivière est disposée, il faut placer les tuiles terre. On commence par piocher 4 tuiles terre qui sont placées face visible à côté du plan de jeu avec les deux tuiles rivière restantes (avec deux joueurs Il ne restera qu'une seule tuile rivière.)

Les tuiles terre restantes sont maintenant disposées face cachée à gauche et à droite de la rivière. Les tuiles terre ne doivent pas contourner la rivière par le haut ou le bas. Ils doivent être disposés en 8 lignes horizontales.

Il faut maintenant placer Chicago à l'extrémité est du plan de jeu. Aucune tuile ne peut être à l'est de Chicago. En outre, Chicago doit être à au moins quatre tuiles de distance de la rivière dans toutes les directions. Chicago possède trois sorties. Chaque sortie doit être connectée à une tuile terre.

De la même façon, Kansas City doit maintenant être placé à l'extrémité ouest de la carte. Aucune tuile ne peut se trouver à l'ouest de Kansas Ville. Kansas City doit également être à au moins quatre tuiles de la rivière dans toutes les directions. Chacune des trois entrées de Kansas City doit être connectée à une tuile terre.

Une fois la carte terminée, le jeu peut commencer. Les joueurs placent leurs locomotives et leurs équipes de construction sur Chicago et déterminent quel joueur va commencer.

### ***Révéler les tuiles de départ***

Avant que le premier joueur ne joue, on retourne face visible quelques tuiles autour de Chicago. À son tour, chaque joueur retourne une seule tuile jusqu'à ce que toutes les tuiles à une distance 1, 2 ou 3 de Chicago soient retournées face visible. Les règles suivantes s'appliquent à cette phase :

- la tuile révélée doit toucher une tuile déjà révélée ;
- la tuile remis doit être placée de telle manière, qu'au moins une de ses voies soit reliée à une voie déjà existante ; en clair, il est interdit de placer une tuile dont aucun rail n'est relié à un rail d'une tuile voisine ;
- elle ne doit pas être éloignée de plus de 3 tuiles de Chicago.

### ***Tour de jeu***

#### **Déplacement de l'équipe**

Une fois que toutes les tuiles à une distance de trois autour de Chicago ont été révélées, le joueur suivant, jette le dé (les deux dés dans la version Hans im Glück).

- Le dé est pour l'équipe de construction.
- Le dé spécial, dans la version Hans im Glück, est pour la locomotive.

Tout d'abord, le joueur déplace son équipe de construction. L'équipe de construction doit déplacer du nombre exact du dé. Les mouvements de l'équipe de construction se font autant sur les tuiles révélées ou inconnus. L'équipe peut changer de direction une fois, mais elle est autorisée à faire demi-tour. L'équipe de construction peut-être déplacée à travers des tuiles où se trouvent d'autres pièces.

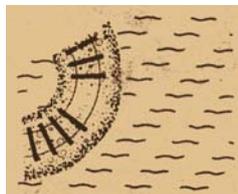
L'équipe de construction ne peut pas s'arrêter sur une tuile occupée par une pièce d'un autre joueur. Elle peut, toutefois, s'arrêter sur une tuile où se trouve sa locomotive.

Le joueur peut faire pivoter la tuile où son équipe de construction s'est arrêtée. C'est possible même si sa locomotive. est également sur la tuile. Si l'équipe de construction s'arrête sur une tuile inconnue, celle-ci doit être révélée. Le joueur fait pivoter la tuile comme il le désire, en respectant la règle qui impose qu'au moins un rail reste connecté.

## Remplacement d'une tuile

Quand le dé locomotive est sur la face blanche (version Hans im Glück) ou lorsque le dé normal indique 6 (version Mattel), le joueur peut échanger une tuile de terre ou une tuile de rivière de la carte avec une de même type parmi celles mises en réserve. Chicago et Kansas City ne peuvent bien sûr pas être permutés.

## Précisions



- Un pont doit être toujours être placé de telle sorte que le pont relie deux tuiles de terre.
- La tuile rivière avec le coude étroit ne peut pas conduire à l'eau.
- Les tuiles de Chicago et Kansas ne peuvent jamais être tournées ni échangées.

## La locomotive

Lorsque l'équipe de construction a été déplacée, le joueur peut déplacer sa locomotive. Les emplacements pour la locomotive sont marqués par des traits plus légers sur les voies de chemin de fer. La locomotive doit toujours suivre les rails sur lesquels elle commence son voyage. Une locomotive ne peut pas être amenée sur une tuile où se trouve l'équipe de construction d'un autre joueur.

Vous ne pouvez déplacer votre locomotive sur la même tuile que la locomotive d'un autre joueur si la voie ferrée qu'il occupe ne bloque pas le passage de votre locomotive. Quand une locomotive se déplace, elle va généralement aussi loin que possible (limitée par le dé locomotive si on joue à la version Hans im Glück). S'il ne lui est pas possible d'aller plus loin, elle doit interrompre son voyage.

Il est interdit de changer la direction au cours du déplacement d'une locomotive. Toutefois, vous pouvez décider au début de chaque tour, s'il faut aller vers l'avant ou vers arrière.

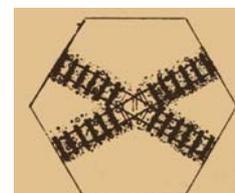
Le joueur, dont la locomotive arrive la première à Kansas Ville, gagne !

## Remarques

Quelques précisions particulièrement utiles.

## Le croisement

vous ne devez pas aller directement par le biais. La locomotive peut tourner dans chaque direction, même dans l'angle de plus !



## La plaque tournante

Le joker des tuiles terre : on peut aller dans n'importe quelle direction !

## La péninsule

Elle doit être toujours être placée de sorte que ses parties terrestres touchent des tuiles de terre. Il est tout à fait autorisé d'y parquer sa locomotive et par la suite de la tourner avec son équipe afin de traverser la rivière.

## Variante pour les joueurs expérimentés

Cette variante ne concerne que la version Hans im Glück. Elle fait partie intégrante des règles de la version Mattel.

Toutes les règles s'appliquent comme indiqué, cependant le déplacement de la locomotive n'est pas limité par le dé. Le rôle du dé est uniquement pour autoriser l'échange de tuiles. Chaque joueur peut ainsi déplacer sa locomotive aussi loin qu'il le pourra et le voudra. La locomotive peut être arrêtée où le joueur le souhaite. Avec cette variante, les règles de blocage existent toujours.

Traduction par François Haffner pour les lecteurs de JeuxSoc – <http://jeuxsoc.fr>