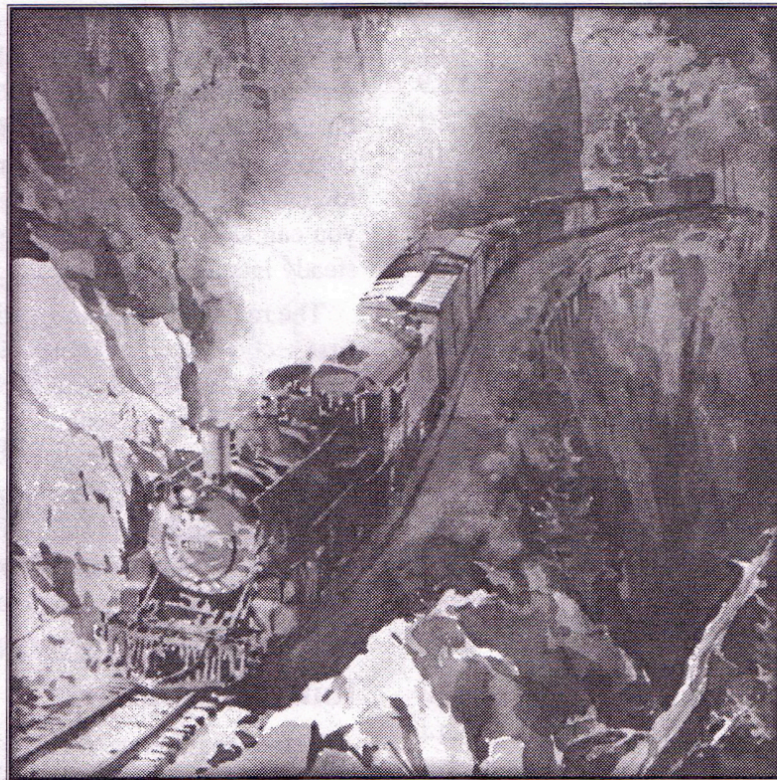


# SILVERTON™



## Dédicace

*Ce jeu est dédié à Phil Smith (1962-1994), qui a conjugué son amour des jeux et des chemins de fer afin de produire l'édition originale de Silverton. L'édition originale inclut une note : « Je dédie ce jeu à ma femme, Dori, qui a supporté notre famille pendant que je travaillais à la production de ce jeu ». Silverton était, après notre fils Sean, sa joie et son orgueil, et il aurait été honoré par cette réédition et fier que tant de fans le tiennent encore en si haute estime.*

- Dori Smith (11/24/1997)

# Introduction

L'OR!!! Les collines et montagnes résonnent avec les cris des prospecteurs! Pour chaque prospecteur chanceux qui trouve un filon il y en a une centaine qui sont bredouilles. Les rares qui sont assez chanceux pour creuser un filon vont probablement voir celui-ci se tarir après quelques saisons. Évidemment, peu importe si des richesses sont trouvées, le besoin de mettre ces ressources au marché existe, et c'est le chemin de fer qui va les y emmener.

Silverton est un jeu de construction de rails et de prospection dans les montagnes Rocheuses des états de Colorado, Utah et New-Mexico pendant la période de la fin du 19<sup>ème</sup> siècle. Jusqu'à six joueurs aventureux peuvent participer. Chaque joueur devra utiliser ses ressources pour construire une compagnie de chemin de fer qui va livrer ses chargements sur les divers marchés de l'Ouest. Les joueurs devront aussi exploiter les concessions de mines qui vont produire de l'or, de l'argent, du cuivre, du bois et du charbon, qui sont très en demande dans l'Est. Si les sauts imprévisibles du marché ne vous plaisent pas, vous pouvez investir dans des lignes de transports de passagers qui donnent des revenus réguliers.

Les règles du jeu sont divisées en quatre sections. La première explique la règle de base. La deuxième section décrit les règles pour jouer la version « avancée » du jeu. Cette version « avancée » est conçue pour ajouter des nouveaux défis aux joueurs qui ont maîtrisé la règle de base. La troisième section inclut divers scénarios à jouer avec les versions « de base » et « avancées » du jeu. Il y a même des scénarios pour les prospecteurs solitaires. Dans la dernière section, quelques règles optionnelles sont données pour rendre le jeu encore plus stimulant.

## Mise en place initiale

Avant de commencer la première partie, appliquez les collants sur les disques de plastiques et les jetons de bois appropriés :

Charbon	disques noirs
Cuivre	disques verts
Or	disques jaunes
Bois	disques rouges
Argent	disques bleus

Souffleuses à neige et jetons d' »épuisement à Leadville » : disques blancs

Les collants de prospecteurs et d'ingénieurs sont collés sur les jetons de bois. À noter que chaque couleur a 4 prospecteurs et 4 ingénieurs.

	Matériel	
Livre de règles		Plateau de jeu
205 cubes de bois	108 cartes de concessions	2 dés standards
208 jetons de couleur	24 cartes de transport de passagers	Marqueur de tour de jeu
48 disques de bois	36 cartes de trains	Pile d'argent
Tableau des marchés	6 cartes d'ordre du tour	2 feuilles de collants

# Règles du jeu

## Pour commencer

Selon la durée de jeu décidée, on doit d'abord choisir la partie « régulière », « courte », « longue » ou « campagne ». Ensuite, placez le plateau de jeu au centre de la table. Chaque joueur choisit alors sa couleur et les jetons de bois et cubes de cette couleur. Mélangez les cartes de tour de jeu (turn order) et donnez-en une à chaque joueur. Ces cartes d'ordre du tour de jeu seront ensuite utilisées pour donner les positions de départ de chaque joueur (voir le tableau ci-dessous).



## Comment gagner

### Partie régulière (durée de 4 à 6 heures)

Si, à la fin d'un tour de jeu, un joueur possède 10,000 \$ ou plus, le joueur avec le plus d'argent gagne. Un joueur doit avertir les autres aussitôt qu'il possède plus de 5,000 \$ et à partir de ce moment, son avoir personnel n'est plus secret.

### Partie courte (durée de 2 à 4 heures)

Si, à la fin d'un tour de jeu, un joueur possède 6,000 \$ ou plus, le joueur avec le plus d'argent gagne. Un joueur doit avertir les autres aussitôt qu'il possède plus de 4,000 \$ et à partir de ce moment, son avoir personnel n'est plus secret.

*-Note : Commencer les prix sur le tableau de marché une case plus haut que celles marquées « start ». Enlever aussi les cartes « C » des lignes de passagers.*

### Partie longue (durée de 6 à 8 heures)

Si, à la fin d'un tour de jeu, un joueur possède 20,000 \$ ou plus, le joueur avec le plus d'argent gagne. Un joueur doit avertir les autres aussitôt qu'il possède plus de 10,000 \$ et à partir de ce moment, son avoir personnel n'est plus secret.

### Campagne (durée de 6 à 9 heures)

Jouer 24 tours de jeu et alors, le joueur avec le plus d'argent remporte la partie. (*l'argent peut être gardé secret pendant toute la partie*)

**Tableau 1 : Jeu de base – Positions de départ**

Joueur	Ville de départ	Nombre de 2	3	4	5	6
1	Denver	S+2,S,P+1,P	S+2,S,P,P	S+2,S,P,P	S+2,P	S+2,P
2	Denver	S+1,S,P+2,P	S+1,S,P+1,P	S+1,S,P+1,P	S,P+2	S,P+2
3	El Paso		S,S,P+2,P	S+1,S,P+1,P	S+1,P+1	S+1,P+1
4	Salt Lake City			S,S,P+2,P	S,P+2	S,P+2
5	Pueblo				S+1,P+1	S+1,P+1
6	Santa Fe					S+2,P
	Argent de départ :	2,400\$	2,200\$	2,000\$	1,600\$	1,400\$
	S : Ingénieur					
	P : Prospecteur					



## Préparation

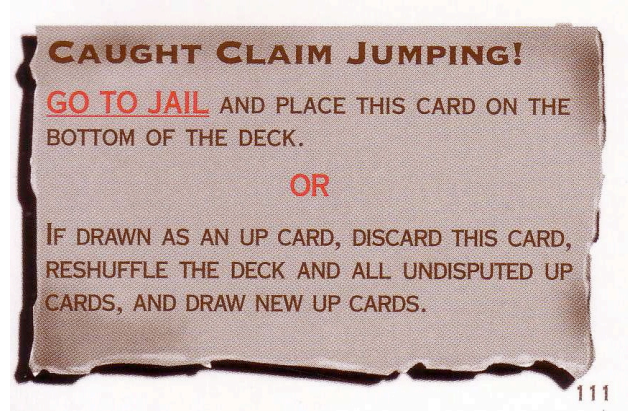
Un joueur sera choisi pour s'occuper de la gestion de l'argent de la banque.

Placez les marqueurs de prix (cubes de bois noirs) sur les cases « start » du tableau des marchés (selling price chart). Notez que certains marqueurs ne sont pas utilisés quand il y a moins de 4 joueurs. Vous pouvez savoir lesquels dans la rangée « number of players » du tableau des marchés. Les marchandises ne peuvent être vendues que dans les villes qui ont un marqueur de prix pour la marchandise en question. L'or, le cuivre et l'argent peuvent être vendus dans n'importe laquelle des cinq villes du marché (celles-ci sont indiquées sur le plateau de jeu par un carré blanc entouré de noir).

Le banquier donne à chaque joueur le montant de départ indiqué dans le tableau 1. Chaque joueur prend ensuite les jetons de prospecteur (P) et d'ingénieur (S) qui lui sont alloués et remet ceux qui restent dans la boîte du jeu.

Les cartes de concessions minières sont ensuite mélangées et 8 d'entre elles sont placées face visible à côté du plateau de jeu de façon à ce que chacun puisse les voir. Si une ou des cartes « évènement » sont retournées, elles sont alors remplacées par de nouvelles cartes et retournées dans le paquet qui sera mélangé de nouveau. L'effet de ces cartes « évènement » n'a pas lieu. Voici un exemple de ces cartes :

CarteC



### Carte évènement

Mélangez les 8 cartes « C » de lignes de passagers et placez-les en rangée face cachée. Mélangez ensuite les 8 cartes « B » et placez-les, toujours face cachée par-dessus les « C ». Faites

de même avec les cartes « A » mais placez-les face découverte par-dessus les 8 paquets.

Placez le marqueur de tour sur la case #1 du plateau de jeu et commencez la partie.

## Le plateau de jeu

Le plateau de jeu est une carte montrant l'ouest du Colorado, l'est de l'Utah et l'ouest du Texas. Il y a de nombreuses villes sur la carte. Celles-ci sont reliées par des lignes représentant les possibilités de constructions de voies ferrées. Les lignes brunes représentent les voies qui peuvent être utilisées toute l'année et les blanches représentent celles qui sont bloquées par la neige en hiver. Les tours no. 8, 12, 16, 20 et 24 sont les tours d'hiver et leurs cases sont ombrées sur la piste de tours de jeu.

Chaque tronçon de ligne a un carré placé dessus. Un joueur place un cube de bois de sa couleur quand il construit à cet endroit. La valeur indiquée dans ces carrés est le coût de construction de ce tronçon. Ce montant est payé à la banque avant de placer le cube de bois de sa couleur. Il y a aussi un petit nombre connecté aux tronçons par un petit triangle de couleur (vert pour les tronçons quatre saisons et bleu pour les tronçons impraticables l'hiver. Ce nombre est la « distance » ou « longueur » du tronçon (*note : la longueur du segment Dolores-Rico est de 4 et celle « Placerville-Telluride-Rico est de 5*). Chaque joueur a une limite de 32 tronçons par partie. Si cette limite est dépassée, le joueur va devoir démonter ou abandonner un tronçon avant d'en construire un nouveau.

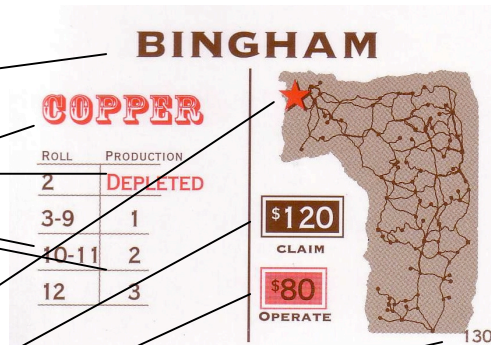
Le tableau de marché (selling price chart) est utilisé pour donner les prix de vente « actuels » de chacun des 5 types de marchandises dans les villes où elles peuvent être vendues.

Il y a aussi une case « prison » (jail) sur le plateau. Les prospecteurs et les ingénieurs peuvent être envoyés en prison si un « 2 » est obtenu quand ils roulent les dés pour résoudre une dispute. (voir « Séquence de tour de jeu » 3-Disputes). Les prospecteurs peuvent aussi être envoyés en prison par une carte « évènement ». Il y a aussi une stèle funéraire marquée « RIP ». Si un prospecteur est tué par l'effet d'une carte d'évènement, il est placé à cet endroit.

## Les cartes de concessions minières

Il y a 102 cartes de concessions minières et 6 cartes d'évènement mélangées ensemble. Chaque carte de concession mentionne la ville, le type de marchandise, le coût de la concession, le coût d'exploitation et le nombre de marchandises produit par le résultat des dés d'exploitation.

- 1-Ville
- 2- Type de marchandise
- 3- Mine tarie
- 4- Résultat des dés
- 5- Résultat de production
- 6- Emplacement de la ville sur la carte
- 7- Coût d'achat de la concession
- 8- Coût d'exploitation
- 9- Numéro de carte



Lorsque la concession est achetée, son coût est payé directement à la banque. Le joueur a alors la possibilité d'exploiter cette mine ce tour-ci et les tours futurs. Exploiter une mine est toujours optionnel. Un joueur paie le coût d'exploitation pour pouvoir produire. Lors de la PREMIÈRE séance d'exploitation seulement, le joueur va rouler un seul dé et ajouter 6 au résultat pour déterminer la production.

Les exploitations futures sont établies en roulant 2 dés pour déterminer la production ou l'épuisement (depleted) d'une mine.

Une concession peut être exploitée une fois par tour jusqu'à épuisement de la mine. Quand cela arrive, un marqueur d'épuisement (depleted) est placé sur la carte de concession. Quand toutes les marchandises étant sur une carte de mine épuisée ont été livrées, cette carte est défaussée. Les cartes défaussées ne retournent jamais en jeu. Les joueurs peuvent consulter la pile

de cartes défaussées seulement en dehors de leur tour de jeu.

## Les cartes

### « Transport de passagers »

Il y a 24 cartes de lignes de passagers. Huit cartes sont marquées « A », huit sont marquées « B » et huit sont marquées « C ». Au début de la partie seulement les cartes « A » sont disponibles à l'acquisition. Quand une carte est prise, on retourne alors celle du dessous. Au fur et à mesure des acquisitions, les cartes « B » et « C » vont apparaître et devenir disponibles.

Pour acquérir une carte de ligne de passagers, un joueur doit d'abord avoir déjà construit la ligne au complet (pas d'ingénieur) reliant les villes mentionnées sur celle-ci et doit payer le prix indiqué sur la carte.

Lorsqu'une carte de ligne de passager est acquise, le joueur reçoit le revenu indiqué sur celle-ci à chaque tour aussi longtemps qu'il possède la carte. Les lignes de passagers ne fonctionnent pas (pas de revenu) pendant les tours d'hiver si un tronçon d'hiver se trouve sur cette route (segment blanc). On ne peut acquérir une carte de ligne de passagers pendant un tour hivernal si une partie de la route est bloquée par la neige.

Il est possible de prendre une carte de ligne de passagers appartenant à un autre joueur. Voir la section « Voler une ligne de passagers ».

- 1-Route
- 2-Type(A,B,C)
- 3- Revenu
- 4- Instructions spéciales (s'il y a lieu)
- 5- Route sur la carte
- 6- Prix d'achat
- 7- Numéro de carte

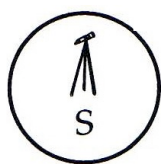


## Ingénieurs



Comme dans tout réel chemin de fer, tous les tronçons ont besoin d'ingénieurs pour construire les tronçons les plus sécuritaires, les plus courts et les moins chers entre deux lieux. Il y a des ingénieurs meilleurs que d'autres. Dans ce jeu, le meilleur ingénieur va vous emmener où vous voulez mais même le meilleur peut être vaincu!

Au début de la partie, chaque joueur obtient un ou deux ingénieurs, selon le nombre de joueurs. Voir le tableau 1. Voici les 3 types d'ingénieurs : Le « +1 » et le « +2 » sont utilisés pour résoudre les disputes intervenant entre deux ou trois joueurs qui essaient de construire le même tronçon de voie.



À chaque tour, un joueur va placer ses ingénieurs sur les segments de voie qu'il veut construire sur le carré situé au milieu de ce segment. Un segment peut être choisi seulement s'il se connecte avec un tronçon de voie déjà construit par ce joueur ou s'il se connecte avec la ville de départ du joueur. Un ingénieur ne peut pas être placé sur un segment blanc pendant un tour d'hiver. Quand plusieurs joueurs veulent construire le même segment de route (en plaçant un ingénieur sur le même carré de segment), une dispute commence. Celle-ci est résolue pendant la séquence de tour de jeu no.3 qui suit. Si un joueur roule un « 2 » avec ses dés, son ingénieur sera arrêté et envoyé en prison immédiatement **après** la résolution de la dispute.

Dans une partie à quatre joueurs ou moins, un joueur peut tenter de construire deux segments consécutifs de voie mais jamais pendant un tour d'hiver. Quand le joueur fait cette tentative, il roule deux dés. Si le résultat est plus grand que la longueur du deuxième segment de voie (celui qui n'est pas connecté), le tronçon peut être construit. Le joueur paie alors le montant d'argent normal pour cette construction. Si le résultat est plus petit

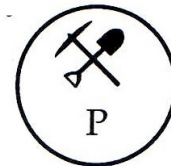


ou égal à cette distance, alors il ne peut pas être construit. L'ingénieur placé sur ce segment n'est pas utilisé pendant ce tour de jeu et le joueur ne paie pas le montant de construction pour ce segment. Pour une partie à plus de quatre joueurs, si deux ingénieurs sont utilisés, chacun d'eux doit être placé sur un segment déjà connecté à un tronçon de voie déjà construit par le joueur.

Un ingénieur peut être utilisé pour démonter un tronçon de voie. Le joueur place celui-ci sur le carré appartenant au tronçon qu'il veut démonter (jamais un tronçon d'un autre joueur) en lieu et place d'une construction. La banque paie alors 10 fois la longueur (le chiffre à côté du petit triangle attaché à la voie) de ce tronçon au joueur qui le démonte.

Un joueur peut choisir de ne pas utiliser un ingénieur s'il ne veut pas construire ou démanteler une voie.

## Prospecteurs



Les magnats des chemins de fer pouvaient bien construire des voies sans cesse, il ne faisaient de l'argent qu'en faisant rouler des locomotives sur celles-ci. Ils se sont vite aperçus qu'il valait mieux trouver un usage pour les trains que de construire sans arrêt. Évidemment la spéculation était de mise mais le risque pouvait aussi être restreint. Ils travaillèrent alors étroitement avec des prospecteurs.

Quand de nouvelles concessions minières sont découvertes, les joueurs utilisent leurs prospecteurs pour s'approprier celles-ci. Dans ce jeu, tous les propriétaires de concessions vont partager les bienfaits et désagréments avec le joueur. Les fluctuations du marché vont affecter les revenus à la hausse ou à la baisse. Les revenus seront élevés quand le marché sera haut mais il faudra chercher de nouvelles concessions quand celui-ci baissera. Souvenez-vous que faire un peu d'argent est mieux que pas du tout. Il y a toujours un risque; une concession peut être très profitable aujourd'hui mais elle peut se tarir demain. Quelles sont les meilleures concessions?

## Séquence de tours de jeu

Les prospecteurs fonctionnent de la même façon que les ingénieurs sauf qu'ils sont utilisés pour acquérir des concessions ou des lignes de passagers. Au début de la partie, chaque joueur obtient un ou deux prospecteurs, selon le nombre de joueurs. Voir le tableau 1. Voici les 3 types de prospecteurs : Le « +1 » et le « +2 » sont utilisés pour résoudre les disputes intervenant entre deux ou trois joueurs qui essaient d'obtenir la même concession ou ligne de passagers.

Pendant la mise en place de la partie, huit cartes de concessions minières ont été placées sur la table, face visible. Ce sont les concessions minières disponibles au début de la partie. À la fin de chaque tour de jeu, des cartes seront ajoutées afin de ramener le nombre de ces cartes à huit. S'il y a déjà huit cartes ou plus, on ne place pas de nouvelles cartes et les cartes en surplus ne sont pas enlevées.

À chaque tour, un joueur peut envoyer ses prospecteurs sur une ou plusieurs cartes de lignes de passagers, de concessions minières, ou sur le paquet de cartes de concessions. Il y a dispute quand plusieurs prospecteurs sont placés sur la même carte, mais pas s'il y a plusieurs prospecteurs sur le paquet de cartes de concessions car chacun obtiendra sa propre carte à son tour de jeu. La dispute est résolue pendant la séquence de tour de jeu no.3 qui suit. Si un joueur roule un « 2 » avec ses dés, son prospecteur sera arrêté et envoyé en prison immédiatement **après** la résolution de la dispute.

Si un prospecteur a perdu une dispute, il ne peut pas acheter la concession ou la ligne de passagers sur laquelle il était placé.

Quand un prospecteur a été placé sur le paquet de cartes de concessions, il prend la première carte du paquet. Il peut alors décider de la prendre et de payer le prix demandé ou la rejeter et la placer face visible sur la table (il peut alors y en avoir plus de 8).

Chaque tour de jeu est divisé en sept phases. Deux de ces phases (2 et 4) sont jouées par les joueurs à tour de rôle.

### 1- Cartes de tour de jeu

Ce sont les cartes numérotées de 1 à 6. Elles déterminent qui va jouer dans quel ordre pendant les phases 2 et 4. Utilisez le même nombre de cartes que de joueurs. Pendant cette phase, un joueur va mélanger ces cartes et en remettre une au hasard à chacun des joueurs.

### 2- Placement des prospecteurs et des ingénieurs

Dans l'ordre de jeu déterminé à la phase 1, chaque joueur va placer son(s) prospecteur(s) et/ou ingénieur(s) sur le plateau de jeu, les cartes de concessions minières ou les cartes de lignes de passagers. Les ingénieurs ne peuvent être placés sur les segments blancs pendant les tours hivernaux.

Les prospecteurs ne peuvent être placés sur les cartes de lignes de passagers si la route en entier n'est pas déjà construite entre les villes de cette ligne. En hiver, les prospecteurs ne peuvent pas être placés sur les lignes de transport de passagers si un des tronçons se trouve sur un segment blanc de la route.

### 3- Disputes

#### *Ingénieurs*

Si plus d'un ingénieur a été placé sur un carré de segment, celui-ci est en dispute. Chacun des joueurs concernés va rouler deux dés et ajouter le bonus de son ingénieur au résultat. Celui qui a le plus grand total gagne le droit de construire ce segment. S'il y a égalité, les ingénieurs demeurent sur le carré en dispute jusqu'au prochain tour. Ils pourront alors être soit placés ailleurs ou se disputer à nouveau et relancer les dés. Tous les ingénieurs qui ont perdu une

dispute et qui ne vont pas en prison retournent à leur propriétaire. Ceux-ci ne pourront pas être utilisés pendant ce tour de jeu.

S'il y a une dispute à un endroit où il existe un autre segment entre les mêmes endroits pour le même prix, le joueur peut décider de placer l'ingénieur sur ce segment ou procéder à la dispute. Chaque ingénieur dans l'ordre de tour de jeu, peut décider de bouger ou non.

Si un joueur roule un « 2 » avec ses dés avant d'appliquer les bonus d'ingénieur, son ingénieur sera arrêté et envoyé en prison immédiatement **après** la résolution de la dispute.

### *Cas spécial de dispute*

Quand des joueurs placent leurs ingénieurs sur des segments de voie qui, s'ils sont construits, rendront une des routes inutile, les joueurs peuvent demander de résoudre la dispute. Par exemple, si un joueur a placé un ingénieur sur le segment qui va vers le sud de Raton à French et qu'un autre joueur place son ingénieur sur le segment qui va vers l'est de Cimarron à French, seulement un joueur pourra construire à partir de French lors d'un tour ultérieur.

### *Contraintes de constructions*

Il n'est pas permis à un joueur de construire deux tronçons parallèles même si les prix de ceux-ci sont différents. Pour être considéré parallèle, les tronçons doivent connecter les mêmes villes. Les voies entre Denver et Pueblo sont une exception à la règle. Les trois voies vers le sud en partance de Denver ainsi que les trois voies vers le nord en partance de Pueblo sont considérées parallèles. Il en est de même pour les deux voies partant de Santa Fe vers le nord et les deux voies vers le sud, Elles sont considérées parallèles et aucun joueur ne peut construire sur chacune des deux voies.

Une construction qui ne sert qu'à bloquer un autre joueur est interdite. Une raison valable serait pour la construction d'une route plus courte pour une ligne de passagers ou pour se connecter à une ville qui ne l'est pas déjà par le joueur. Par exemple, si le joueur qui part de Salt Lake City a construit vers l'est et vient de construire le tronçon de Laramie à Cheyenne, aucun tronçon

partant de Denver vers le nord ne peut être construit par un autre joueur pour bloquer celui-ci. Cela aurait pu être fait avant la construction du tronçon de Laramie Cheyenne. Une telle situation peut cependant mener à une dispute.

### *Prospecteurs*

Quand il y a plus d'un prospecteur sur une carte de concession minière ou de ligne de passagers, cette carte est en dispute. Chacun des joueurs concernés va rouler deux dés et ajouter le bonus de son prospecteur au résultat.

Si c'est pour une dispute de concession minière, un prospecteur obtient un bonus de « +3 » si les tronçons de voies sont déjà construits de la concession à sa ville de départ.

Si c'est une dispute pour une ligne de passagers, le joueur avec la route la plus courte obtient un bonus égal à la différence entre les deux longueurs de routes.

Celui qui a le plus grand total gagne le droit de construire ce segment. S'il y a égalité, les prospecteurs demeurent sur le carré en dispute jusqu'au prochain tour. Ils pourront alors être placés ailleurs ou se disputer à nouveau et relancer les dés. Tous les prospecteurs qui ont perdu une dispute et qui ne vont pas en prison retournent à leur propriétaire. Ceux-ci ne pourront pas être utilisés pendant ce tour de jeu.

### *Vol d'une ligne de passagers*

Un joueur peut tenter de voler la ligne de passagers d'un autre joueur s'il contrôle une route plus courte qui connecte les villes de la ligne en question. Pour ce faire, il va placer un prospecteur sur la carte qu'il veut avoir pendant la phase de placement des ingénieurs et prospecteurs. Pendant la phase de disputes, le joueur qui tente le vol paie le prix d'achat de la ligne à la banque. Chaque joueur roule alors deux dés. Le joueur avec la route la plus courte ajoute la différence entre les deux distances à son jet de dés. S'il obtient un total plus grand que l'autre joueur, il prend la carte et commence à recevoir les revenus de cette ligne à ce tour de jeu. Si le total est égal ou plus petit, le joueur qui tente le vol perd, mais il pourra payer de nouveau à un autre tour de jeu pour réessayer le vol.



## 4- Constructions et exploitations

Toutes les constructions et exploitations de concessions minières sont effectuées par ordre du tour de jeu lors de cette phase. Le joueur avec la carte no.1 effectue les étapes de 1 à 7 puis le deuxième joueur, etc...

**1.** Le joueur peut acheter la(les) concession(s) minière(s) réservée(s) par son(ses) prospecteur(s). Le joueur paie le coût (rectangle brun marqué « claim ») à la banque, prend la carte et la place devant lui. Un joueur n'est jamais obligé d'acheter la concession réservée. Si le joueur a placé son ou ses prospecteurs sur le paquet de concessions, il prend une carte du dessus du paquet pour chacun de ses prospecteurs et décide s'il l'achète ou pas. Si une carte événement est tirée, elle prend effet immédiatement.

**2.** Le joueur peut payer pour construire le ou les tronçons de voie où sont placés ses ingénieurs. Le coût de construction est le chiffre dans le carré. Le joueur place un cube de sa couleur dans ce carré après avoir payé à la banque. Si un deuxième tronçon consécutif est tenté, le joueur roule deux dés. Si le résultat est plus grand que la longueur du deuxième segment, il peut être construit (en payant le montant approprié).

Si le joueur manque de cubes de tronçons, il peut en enlever un du tableau de jeu et le réutiliser. Le tronçon enlevé est considéré abandonné. Quand un tronçon est enlevé de cette façon, le joueur ne reçoit pas d'argent de la banque pour celui-ci.

Un tronçon de voie peut aussi être démantelé en plaçant un ingénieur sur celui-ci au lieu de l'utiliser pour construire. La banque paie 10\$ fois la longueur du segment démantelé par le joueur. À partir de ce moment, les tronçons abandonnés ou démantelés peuvent être reconstruits par n'importe qui.

**Note spéciale :** Un tronçon de voie qui n'est pas connecté à la ville de départ du joueur peut être abandonné (prendre le cube et l'utiliser ailleurs sans recevoir d'argent) mais il ne peut pas être démantelé ou utilisé par un train.

**3.** Le joueur décide quelle(s) concession(s) il veut exploiter. Il commence par payer à la banque le coût d'exploitation (rectangle rouge « operate ») pour chacune des concessions qu'il veut exploiter. Puis, une fois pour chacune des concessions, il roule deux dés pour savoir combien de marchandises seront produites par la concession ou si la concession est tarie (depleted). Si c'est la première fois que la concession est exploitée, alors le joueur roule un seul dé et ajoute 6 au résultat.

Par exemple, utilisant la carte montrée à la figure 2 (carte no.25), un joueur peut décider d'exploiter la concession « Bingham Gold Claim ». Pour l'exploiter, le joueur paie 60 \$ à la banque. Puis, il roule deux dés (un dé + 6 si c'est la première fois). Si le résultat est de 6 ou moins, alors la mine est tarie. Il place un jeton jaune « depletion » sur la carte. À partir de ce moment, cette concession ne peut plus être exploitée. Quand tout l'or préalablement récolté dans cette mine sera livré, la carte sera défaussée. Si le joueur avait roulé un « 11 », la carte aurait alors reçu un jeton jaune de valeur 4. Cette marchandise deviendrait alors disponible pour être livrée à une des villes du marché. La concession serait alors encore active et le joueur aurait la possibilité de payer à nouveau 60 \$ pour réexploiter cette concession à n'importe quel tour de jeu.

Les concessions tariées (depleted) ne peuvent jamais être exploitées de nouveau. Une concession peut même se tarir la première fois qu'elle est exploitée. S'il y a déjà des marchandises sur la carte, on place alors un marqueur « depleted » sur la carte. Quand la carte devient vide de marchandises après une livraison, celle-ci est alors défaussée.

Chacun des jetons de couleur a un chiffre d'inscrit. Ce chiffre représente la quantité de marchandises de cette catégorie.

**4.** Le joueur peut faire des échanges ou des transactions avec d'autres joueurs. Les joueurs peuvent acheter, vendre ou s'échanger des concessions ou des tronçons de voie.

Les marchandises sur des concessions d'autres joueurs peuvent être achetées si elles peuvent être livrées à ce tour de jeu (ceci **doit** être fait pendant ce tour de jeu lors de l'étape no.6 et

en conformité avec celle-ci). Pour être capable d'acheter ces marchandises, le joueur doit posséder des tronçons de voie jusqu'à la concession en question et doit emmener ce chargement jusqu'à une ville du marché à laquelle il est connecté. L'achat de ces marchandises est effectué pendant cette étape mais doit être livré pendant l'étape no.6. L'achat peut impliquer des concessions, des tronçons de voie, de l'argent ou n'importe quelle combinaison de ceux-ci.

Comme il n'y a que le joueur actif qui peut livrer à l'étape no.6 qui vient, des marchandises ne peuvent être échangées à d'autres joueurs lors de cette transaction.

Si un joueur vend ou échange un tronçon de voie qui fait partie d'une ligne de passagers, il doit remettre cette ligne de passagers et la rendre de nouveau disponible pour les joueurs. La carte est alors placée avec les autres cartes de lignes de passagers disponibles, créant alors une nouvelle pile de cartes passagers.

**5.** Le joueur reçoit les revenus des lignes de passagers qu'il possède. Une ligne de passagers ne donne pas de revenus si, lors d'un tour hivernal, un de ses tronçons est blanc (encombré par la neige).

**6.** Le joueur peut livrer et vendre les marchandises de deux concessions minières. Le joueur doit avoir une route construite de la concession jusqu'à la ville où il désire vendre les marchandises. Les tronçons blancs ne peuvent être utilisés pendant les tours d'hiver. N'importe quelle quantité, sans dépasser la limite permise par la ville sur le tableau des marchés (sale limit per player) de marchandises provenant de une ou deux concessions minières peuvent être livrées et vendues à une des villes du tableau des marchés. La limite de quantité inscrite sur le tableau des marchés est pour chacun des joueurs et n'est pas cumulative. Le joueur reçoit la valeur inscrite au marché pour chacune des marchandises vendues. Les jetons de marchandises sont alors placés sur le plateau de jeu dans les carrés associés à la vente (ex : charbon (coal) sur le carré « Denver » ) de façon à savoir ce qui aura été vendu lors de la phase « Fluctuation des marchés ».

**7.** Enfin, le joueur paie les amendes en cours. Les cartes d'évènements donnent les montants à payer pour relâcher ou acquérir un nouvel ingénieur ou prospecteur. Un nouveau prospecteur engagé obtient le même bonus que l'ancien. Si un ingénieur ou un prospecteur est en prison (jail) à cause d'un jet de « 2 » avec les dés ou d'une carte évènement, il y a deux façons de le sortir de prison :

- rouler un « 7 » ou un « 11 » avec les dés.
- ou
- payer 200 \$

Une seule de ces options peut être employée par tour de jeu. Un joueur ne peut pas tenter la sortie de prison en roulant les dés puis, s'il n'a pu obtenir 7 ou 11, payer l'amende.

Après ces étapes faites par le 1<sup>er</sup> joueur, le joueur possédant la carte de tour de jeu suivante fait les 7 étapes de la phase 4 et ainsi de suite pour les joueurs suivants.

## 5- Fluctuation des marchés

Le joueur qui a joué le dernier lance les dés pour chacun des marqueurs de prix du tableau des marchés. Pour chacun des marqueurs, le calcul du changement de prix est défini au bas de sa colonne. Par exemple, le calcul pour le charbon (coal) à Denver est : 2 dés + (quantité de marchandises vendues / 2) – IDN. « IDN » est la valeur d'accroissement de la demande qui est inscrite sur le plateau de jeu dans le carré de tour de jeu.

*Exemple : C'est le tour no.9. Un total de 7 charbons ont été vendus à Denver et un « 10 » a été obtenu avec les dés. Le nombre de marchandises vendues divisé par 2 donne 3.5 qui est arrondi vers le haut à 4. Le « IDN » du tour 9 est 3.*

*10+4 donne 14, 14-3 donne 11, donc le résultat est 11. Un résultat de 11 (montré au bas de la colonne en question) dans la colonne de charbon pour Denver résulte à bouger le marqueur de 2 cases vers le bas. Si le marqueur était dans la case 120 \$ il descendrait alors dans la case 80\$. À partir de ce moment, tout le charbon vendu à Denver sera vendu pour 80 \$.*

Commencez par la colonne de l'or en allant vers la droite et en enlevant les

marchandises se trouvant sur le plateau de jeu après avoir calculé son nouveau prix. Les marqueurs de prix ne peuvent pas descendre ou monter dans une case ombragée. S'ils ne peuvent aller plus loin, ils demeurent alors dans la case attenante à cette zone ombragée.

### Tableau des formules de calculs :

Or	1 dé + quantité vendue
Cuivre	1 dé + quantité vendue
Argent	2 dés + quantité vendue - IDN
Bois	2 dés + quantité vendue - IDN
Charbon à Denver et Salt Lake City	2 dés +(quantité vendue÷2)-IDN
Charbon à Pueblo, Santa Fe et El Paso	2 dés + quantité vendue - IDN

### 6- Nouvelles cartes de concessions (s'il y a lieu)

S'il y a moins de 8 cartes de concessions minières disponibles sur la table, en ajouter jusqu'à ce qu'il y en ait huit. Aussi, s'il y a des cartes de lignes de passagers qui ont été prises, retourner face visible la ou les cartes nouvellement disponibles.

### Tableau de jeu avancé - Positions de départ

Joueur	Ville de départ	Nombre de joueurs				
		2	3	4	5	6
1	Denver					
2	Denver					
3	El Paso					
4	Salt Lake City					
5	Pueblo					
6	Santa Fe					
	Points de jeu :	15	14	14	8	8
	Argent de départ :	3,000 \$	2,600 \$	2,400 \$	2,200 \$	1,800 \$
	Trains de départ (puissance 9)	2	2	1	1	1

### 7- Avancer le marqueur de tour de jeu

Avancer le marqueur de tour de jeu d'une case.

### Fin de la partie

Les phases de jeu se répètent jusqu'à ce que quelqu'un gagne. Le total pour gagner est déterminé par le type de partie choisi. La partie se termine seulement à la fin d'un tour de jeu. Alors, tous les joueurs auront eu la même quantité de tours de jeu. Après la fin du tour de jeu, le joueur avec le plus d'argent gagne la partie.

## Règles du jeu avancé

### Choix des prospecteurs et ingénieurs

Les joueurs peuvent choisir quels prospecteurs (P) ou ingénieurs (S) ils vont utiliser. Ce choix est fait pendant la phase 2- « Placement des prospecteurs et des ingénieurs » du tour 1. Des points de jeu sont utilisés pour acquérir les prospecteurs et ingénieurs. Le tableau suivant donne les coûts en points et limites de nombres pour les prospecteurs et ingénieurs permis. Chaque joueur doit utiliser au moins un prospecteur et un ingénieur.

Ingénieurs : S, S+1, S+2  
 Points de jeu requis : 3, 4, 5  
 Limite de nombre : 2, 1, 1

Prospecteurs : P, P+1, P+2  
 Points de jeu requis : 3, 4, 5  
 Limite de nombre : 2, 1, 1

Exemple : À 5 joueurs, chacun a droit à 8 points de jeu. Voici trois possibilités :

S+1 et P+1 (4+4 = 8 points)

S+2 et P (5+3 = 8 points)

S et P+2 (3+5 = 8 points)

## Trains

Les 36 cartes de trains sont utilisées avec le jeu avancé pour livrer les marchandises. Dans le jeu de base, un joueur peut faire jusqu'à deux livraisons par tour. Avec le jeu avancé, les joueurs doivent acheter et utiliser des trains pour livrer les marchandises. Au lieu d'être limité à deux livraisons par tour, un joueur peut faire une livraison par train. Chaque joueur peut posséder jusqu'à 4 trains.

La quantité de marchandises qui peut être livrée par train est limitée par sa puissance. Le calcul de la quantité de marchandises est la puissance du train divisée par la longueur du tronçon de voie le plus long à être utilisé sur sa route. Toutes les fractions sont arrondies au prochain entier vers le bas. Plusieurs trains peuvent combiner leur puissance sur une seule livraison. La puissance d'un train peut être utilisée une seule fois par tour. Les trains ne sont pas stationnés dans une ville particulière. Ils sont disponibles pour se rendre à n'importe quelle concession minière du joueur qui est accessible pendant le tour du joueur.

Par exemple, un joueur a deux trains de puissance 9 et 24 pour une concession à Walsenburg avec 8 charbons. Le joueur possède les tronçons de Denver à Colorado Springs (longueur = 7), puis à Pueblo (longueur = 4), puis à Walsenburg (longueur = 5). En combinant ses trains, le joueur peut livrer :

- 4 charbons à Denver (trains 9 + 24 = 33 divisé par 7 = 4 charbons)

ou

- 6 charbons à Pueblo (trains 9 + 24 = 33 divisé par 5 = 6 charbons)

En utilisant les trains séparément, le joueur peut livrer :

- 1 charbon à Denver et 4 à Pueblo (train 9 divisé par 7 = 1, train 24 divisé par 5 = 4)

ou

- 3 charbons à Denver et 1 à Pueblo (train 24 divisé par 7 = 3, train 9 divisé par 5 = 1)

Toutes les capacités sont arrondies à l'entier inférieur le plus près.

***Note spéciale :** À cause des différences en volumes des différentes marchandises, l'or et l'argent prennent moins de place sur les trains que le cuivre, le bois et le charbon. Afin de se conformer à ces différences, les quantités d'or et d'argent peuvent être doublées comme si elles étaient comptées comme des demi-quantités. Dans l'exemple précédent, le joueur aurait ainsi livré 8 ors ou argents à Denver et 12 à Pueblo.*

Chaque joueur commence la partie avec les trains alloués sur le tableau de jeu avancé. Les nouveaux trains deviennent disponibles avec l'avancement de la partie.

### Sommaire des trains

Type	Disponible au tour :	Coût	Valeur de revente	Nombre disponible
9	1	80 \$	40 \$	6
15	1	120 \$	60 \$	6
24	5	200 \$	100 \$	8
42	9	320 \$	160 \$	8
72	13	500 \$	N/A	8

Un joueur peut acheter un train (si disponible) juste avant la phase 7 (Avancer le marqueur de tour de jeu). Les joueurs achètent les trains dans l'ordre du tour de jeu. Un train peut être échangé contre un autre en enlevant le



prix de revente de l'ancien. Les trains qui ont été revendus sont à nouveau disponibles pour les joueurs au plein prix. Chaque joueur peut posséder un maximum de quatre trains à n'importe quel moment.

## Souffleuses à neige (snow plow)

### Sommaire des souffleuses à neige :

4 types de souffleuses sont disponibles pendant la partie :

Type	Disponible au tour :	Coût	Valeur de revente	Nombre disponible :
Dé + 2	1	40 \$	20 \$	3
Dé + 3	5	80 \$	40 \$	4
Dé + 4	9	140 \$	70 \$	5
Dé + 5	13	200 \$	N/A	6

Chaque joueur peut acheter une souffleuse à neige (snow plow) disponible juste avant la phase 7 (Avancer le marqueur de tour de jeu) en lieu et place d'acheter un train. Les joueurs achètent les souffleuses dans l'ordre du tour de jeu avec les mêmes procédures que pour les trains.

À chaque tour d'hiver, après avoir exploité les concessions minières (phase 4, étape 3), une souffleuse peut être assignée à un tronçon de voie enneigé (blanc). Un dé est roulé pour chacun des tronçons occupés par une souffleuse pour savoir si elle a pu déneiger la voie. Le nombre obtenu est additionné au bonus de la souffleuse et doit égaler ou dépasser la longueur du tronçon de voie. Si le nombre obtenu est inférieur la souffleuse n'a pas pu déneiger la voie. Elle est retirée et devient indisponible pour ce tour de jeu. Un tronçon déneigé peut être utilisé pour une ligne de transport de passagers (le joueur va recevoir le revenu) et pour livrer de la marchandise. Les souffleuses à neige sont utilisées pour un seul tronçon de voie par tour de jeu. Elles seront de nouveau disponible l'hiver suivant.

## Échanges et contrats

En plus des cartes de concessions, des lignes de transport de passagers et des lots de marchandises, les joueurs peuvent échanger, vendre ou acheter des trains ou des souffleuses avec d'autres joueurs. Les mêmes limitations pour les lots de marchandises s'appliquent. Tout achat ou échange de marchandises doit être livré immédiatement à l'étape de livraison du tour.

### Durée du jeu avec les règles avancées

Avec les règles du jeu avancé, les joueurs doivent s'attendre à ajouter environ une heure à la durée de leur partie.

## Scénarios

Ces scénarios apportent aux joueurs une plus grande variété de positions de départ et de conditions de victoire. Si tous les joueurs sont d'accord, un de ces scénarios peut être utilisé en lieu et place des règles normales de départ. Aussi, il y a plusieurs scénarios conçus pour permettre à un joueur de jouer à Silverton en solitaire.

### Denver

#### 6,000 \$ en solitaire

Commencez la partie avec 1,600 \$ (ou 2,000 \$ et un train de puissance 9 dans le jeu avancé), un prospecteur et un ingénieur. Seuls les marchés disponibles avec un seul joueur sont disponibles. Jouez jusqu'à l'obtention de 6,000 \$ ou plus en argent comptant. Le nombre de tours de jeu utilisés pour atteindre ce 6,000 \$ déterminera votre marge de victoire :

- Victoire décisive en 10 tours ou moins
- Victoire substantielle en 10 ou 11 tours
- Victoire marginale en 13 tours
- Pat (neutre) en 14 tours
- Défaite marginale en 15 ou 16 tours
- Défaite substantielle en 17 tours
- Défaite décisive en 18 tours ou plus

## **Denver**

### **10,000 \$ en solitaire**

Commencez la partie avec 2,000 \$ (ou 2,400 \$ et un train de puissance 9 dans le jeu avancé), deux ingénieurs et un prospecteur ou deux prospecteurs et un ingénieur. Seuls les marchés disponibles avec un seul joueur sont disponibles. Jouez jusqu'à l'obtention de 10,000 \$ ou plus en argent comptant. Le nombre de tours de jeu utilisés pour atteindre ce 10,000 \$ déterminera votre marge de victoire :

- Victoire décisive en 12 tours ou moins
- Victoire substantielle en 13 ou 14 tours
- Victoire marginale en 15 tours
- Pat (neutre) en 16 tours
- Défaite marginale en 17 ou 18 tours
- Défaite substantielle en 19 ou 20 tours
- Défaite décisive en 21 tours ou plus

## **Salt Lake City**

### **10,000 \$ en solitaire**

Commencez la partie avec 2,000 \$ (ou 2,400 \$ et un train de puissance 9 dans le jeu avancé), un prospecteur et un ingénieur. Utilisez tous les marchés. Placez les marqueurs de Denver, Pueblo et Santa Fe deux cases plus bas que les cases « start ». Prenez un prospecteur d'une couleur différente pour défausser une carte de concession ou de transport de passagers à chaque tour. Jouez jusqu'à l'obtention de 10,000 \$ ou plus en argent comptant. Le nombre de tours de jeu utilisés pour atteindre ce 10,000 \$ déterminera votre marge de victoire :

- Victoire décisive en 14 tours ou moins
- Victoire substantielle en 15 ou 16 tours
- Victoire marginale en 17 ou 18 tours
- Pat (neutre) en 19 tours
- Défaite marginale en 20 ou 21 tours
- Défaite substantielle entre 22 et 24 tours
- Défaite décisive moins de 10,000 \$ après le tour 24

## **Denver**

### **Campagne solitaire**

Commencez la partie à Denver avec 2,400 \$ (ou 3,000 \$ et 2 trains de puissance 9 dans le jeu avancé), 2 prospecteurs et 2 ingénieurs. Utilisez tous les marchés, mais commencez ceux de Salt Lake City et de Santa Fe deux cases plus bas que les cases « start ». Jouez 24 tour

- Victoire décisive 60,000 \$ ou plus
- Victoire substantielle de 50,000 \$ à 59,999 \$
- Victoire marginale de 40,000 \$ à 49,999 \$
- Pat (neutre) de 35,000 \$ à 39,999 \$
- Défaite marginale de 30,000 \$ à 34,999 \$
- Défaite substantielle de 25,000 \$ à 29,999 \$
- Défaite décisive moins de 25,000 \$

## **Golden Spike**

### **Scénario pour deux joueurs**

Ce scénario ressemble au scénario de campagne pour deux joueurs. Cependant, au tour 1, les joueurs assignent un ingénieur à partir de Denver et un à partir de Salt Lake City. Les ingénieurs sont confinés à leurs voies de chemin de fer jusqu'à ce qu'ils aient connecté leurs rails avec ceux de l'autre ville.

Si on joue avec le jeu avancé, les trains sont assignés à Denver ou Salt Lake City quand ils sont achetés et ne peuvent changer de réseau tant que ceux-ci ne sont pas connectés. Commencez la partie avec un train au départ de chacune des villes. Une fois que les réseaux sont connectés, le joueur est libre de les faire circuler sur toutes ses voies.

## Golden Spike

### Scénario pour trois joueurs

Ce scénario est semblable à la version pour deux joueurs, les joueurs commencent dans deux villes différentes et doivent garder leurs ingénieurs et leurs trains séparés jusqu'à ce que leurs réseaux soient connectés.

#### Positions de départ :

Joueur	1 <sup>ère</sup> ville	2 <sup>ème</sup> ville	Prospecteurs de départ (P)	Ingénieurs de départ (S)
1	Denver	Salt Lake City	S, S+2	P,P
2	Denver	Salt Lake City	S, S+1	P, P+1
3	Denver	Santa Fe	S,S	P, P+2

*Notez que dans le jeu avancé, chaque joueur obtient 14 points de jeu en lieu et place des prospecteurs et ingénieurs indiqués.*

Les joueurs commencent la partie avec 2,400 \$ chacun (3,000 \$ dans le jeu avancé). La partie est jouée pendant 20 tours de jeu puis le joueur avec le plus d'argent gagne. Quand le jeu avancé est utilisé, chaque joueur commence avec un train de puissance 9 à chacune de ses villes de départ.

## Copper Spike

### Campagne solitaire

Commencez avec 2,400 \$ (3,000 \$ et deux trains de puissance 9 dans le jeu avancé), deux prospecteurs, et deux ingénieurs. Un ingénieur doit construire à partir de Denver et l'autre d'El Paso jusqu'à ce que le réseau soit connecté. Seuls ces marchés seront utilisés : Or, argent et cuivre, le bois à Denver, Santa Fe et El Paso et le charbon à Denver, Pueblo, Santa Fe et El Paso. Jouez 24 tours de jeu. Les résultats de victoire sont les mêmes que ceux de la campagne solitaire à Denver.

## Nickel Spike

### Trois joueurs

Ce scénario est le même que la campagne à trois joueurs sauf que chaque joueur commence avec deux villes différentes et qu'il doit assigner les ingénieurs à une ville en particulier pour construire jusqu'à ce que les réseaux soient connectés.

#### Positions de départ :

Joueur	1 <sup>ère</sup> ville	2 <sup>ème</sup> ville	Prospecteurs de départ (P)	Ingénieurs de départ (S)
1	Denver	Salt Lake City	S, S+1	P,P+1
2	Denver	El Paso	S, S+2	P, P
3	Denver	Santa Fe	S,S	P, P+2

*Notez que dans le jeu avancé, chaque joueur obtient 14 points de jeu en lieu et place des prospecteurs et ingénieurs indiqués et 2 trains de puissance 9.*

# Silver Spike

## 4 joueurs

Ce scénario est le même que la campagne à quatre joueurs sauf que chaque joueur commence dans deux villes différentes et doit assigner chacun de ses ingénieurs à une ville en particulier pour qu'il construise jusqu'à ce que les réseaux soient connectés.

### Positions de départ

Joueur	1 <sup>ère</sup> ville	2 <sup>ème</sup> ville	Prospecteurs de départ (P)	Ingénieurs de départ (S)
1	Denver	Salt Lake City	S, S+1	P, P+1
2	Denver	Salt Lake City	S, S	P, P+2
3	Denver	El Paso	S, S+1	P, P+1
4	Denver	El Paso	S, S+2	P, P

*Notez que dans le jeu avancé, chaque joueur obtient 14 points de jeu en lieu et place des prospecteurs et ingénieurs indiqués et un train de puissance 9 au départ de Denver.*

## Départ puissant à cinq joueurs

- Version courte, régulière, longue ou campagne
- Argent de départ : 1,800 \$ (2,200 \$ et un train de puissance 9 pour le jeu avancé)

### Positions de départ

Joueur	Ville de départ	Ingénieurs de départ	Prospecteurs de départ
1	Denver	S, S	P+1
2	Denver	S+1	P, P
3	El Paso	S, S+1	P
4	Salt Lake City	S	P, P+1
5	Pueblo	S, S	P+1

*Notez que dans le jeu avancé, chaque joueur obtient 14 points de jeu en lieu et place des prospecteurs et ingénieurs indiqués.*

### Scénarios « Spike » avancés

Quand un scénario « Spike » est joué avec le jeu avancé, les trains doivent être assignés à une ville de départ quand ils sont achetés. Ils ne pourront pas changer de réseau tant que ceux-ci ne seront pas connectés.

## Règles optionnelles

### Glissement d'une carte de ligne de transport de passagers

- Jeu de base ou avancé
- 2 à 6 joueurs
- Version courte, régulière, longue ou campagne

Un joueur peut placer un prospecteur sur une carte de ligne de passagers « A » ou « B » qu'il n'est pas autorisé à prendre. Alors, pendant l'étape 1 de la phase 4, au lieu d'être achetée, la carte sera placée sur une case libre (elle a été prise par un joueur à ce tour de jeu) des cartes de lignes de passagers ou de concessions minières. Pour faire cela, il doit y avoir un emplacement disponible (le premier joueur n'aura jamais une case disponible pour faire cela). Ceci aura pour effet de libérer la carte de ligne de passagers qui était en dessous de celle qui a été bougée et aura pour effet de la rendre visible et disponible à la fin du tour de jeu. Si la carte a été placée dans un espace de concession minière, elle fait alors partie du minimum de 8 cartes de concessions minières à être visibles jusqu'à ce qu'un joueur prenne la carte ou qu'une carte événement cause la défausse des cartes de concessions minières, auquel cas, la carte sera défaussée comme si elle était une carte de concession minière.



## **Co-gestion de ligne de transport de passagers**

- Jeu de base ou avancé
- 2 à 6 joueurs
- Version courte, régulière, longue ou campagne

Deux joueurs peuvent s'unir pour gérer conjointement une ligne de transport de passagers. Pour ce faire, chacun place un prospecteur sur la carte de ligne de passagers au même tour. Puis, pendant la phase de résolution des disputes, les deux joueurs vont chacun payer leur portion de la distance et placer un cube de bois de leur couleur sur la carte de transport de passagers qui est placée à un endroit neutre. Commençant le tour même de l'achat, chacun des joueurs va recevoir la moitié des revenus de cette carte (arrondi au 10\$ supérieur). Les deux joueurs en association fonctionnent comme s'ils étaient un seul pour les disputes en rapport au vol ou à la défense de cette ligne (chacun roule un dé). Cependant, parce que les passagers doivent changer de train, les joueurs doivent ajouter « 2 » à la longueur de leur ligne.

L'association peut se terminer aussitôt qu'un des deux joueurs met un prospecteur sur la carte lors de la phase 2 (placement des prospecteurs et des ingénieurs). Lors de la phase de dispute qui suit, il paiera alors le prix complet du contrat puis chacun jettera les dés conformément à la règle des disputes. Le vainqueur sera alors seul possesseur du contrat.

## **Souffleuses à neige multiples**

- Jeu avancé seulement
- 1 à 6 joueurs
- Version courte, régulière, longue ou campagne.

Plusieurs souffleuses à neige peuvent être assignées sur un même tronçon de rail. Les dés sont roulés séparément et aussitôt qu'un succès est obtenu, la voie est dégagée.

## **Transfert de convoi**

- Jeu de base et avancé
- 1 à 6 joueurs
- Version courte, régulière, longue ou campagne

Au lieu de livrer à un marché, un joueur peut transférer ses marchandises sur une autre carte de concession minière de même type. Dans le jeu de base, jusqu'à 16 marchandises peuvent être ainsi transférées (32 pour l'or ou l'argent). Dans le jeu avancé, les joueurs sont limités par la puissance des trains utilisés; quand la source et la destination sont au même endroit, la distance est traitée comme étant de « 1 ».

## **Transport de passagers amélioré**

- Jeu de base et avancé
- 2 à 6 joueurs
- Version courte et scénarios spéciaux seulement.

Toutes les cartes de transport de passagers paient double.

## Tableau des marchés simplifié

- Jeu de base seulement
- 2 à 6 joueurs
- Version courte, régulière ou campagne

À la phase 5- (fluctuation des marchés), ce tableau sera utilisé en lieu et place des roulements de dés :

### Marché simplifié

Type de marchandise	Case de départ	Rien de vendu	Il y a eu des ventes
Or	« start »	Monter de « 1 »	Moins « 1 »
Cuivre	« start »	Monter de « 1 »	Moins « 1 »
Argent	« start »	Monter de « IDN »	Moins « nombre de vendus divisé par 2 »
Bois	2 sous « start »	Monter de « 1 »	Moins « 2 »
Charbon	1 sous « start »	Monter de « 1 »	Moins « 1 »

## Engagement de prospecteurs et d'ingénieurs

- Jeu avancé seulement
- 2 à 6 joueurs
- Version régulière, longue ou campagne

Dans le jeu à 2 ou 3 joueurs, chacun peut utiliser deux couleurs de prospecteurs-ingénieurs. Le nombre de pièces est limité par le nombre maximum inscrit dans le tableau ci-dessous. Les nouveaux prospecteurs et ingénieurs peuvent être engagés au coût de 400\$ et commencent sans bonus. Un seul peut être engagé par tour et ce, pendant la phase 6 (nouvelles cartes de concessions). Les prospecteurs qui ont été tués peuvent être remplacés par cette règle (pas d'attente mais un coût de 400 \$). Si une dispute est gagnée contre un autre joueur et que la carte disputée est achetée, le bonus du prospecteur ou ingénieur

gagnant est augmenté de 1, jusqu'à un maximum de 2 (changer la pièce pour refléter le nouveau bonus).

## Remerciements

Mayfair voudrait remercier Dori et Marie Smith pour leur compréhension pendant le changement de propriété du jeu. Malgré le fait qu'il ait parfois apparu que le jeu ne serait jamais imprimé, nous espérons que la qualité du matériel valait l'attente.

Nous voulons aussi remercier nos loyaux fans de trains pour leur patience, spécialement ceux qui ne se sont pas contentés d'attendre et nous ont poussés à sortir cette nouvelle impression du jeu.

Limite de points d'engagements de prospecteurs et d'ingénieurs		
Nombre de joueurs	Points de jeu	Maximum de prospecteurs et d'ingénieurs
2	15	8
3	13	6
4	12	6
5	7	4
6	6	4

## Crédits

Design : Phil Smith

Éditeur : Larry Roznai

Production : Pete Fenlon, Lou Rexing

Couvercle de boîte : Copyright @ 1992 Ted Rose

Développement original : Tim Smith, Marc Mc Allister, Carey Rebstock, Steve Mizuno, Dori Smith, Ken Baumbach, Jeff Smith, Paul Bonday, Robert Bonday, Nic Mc Cann, Bruce Powelson.

Développement chez Mayfair : Don Glass, Jim Jewell, Peter Bromley, William V. Niebling, Bill Wordelmann, Elaine Wordelmann, Matt Godlewski.

Employés de Mayfair : William J. Niebling, Dallas Hoag, Bridget Roznai, Bob Carty.

Contributions spéciales : Dori Smith, Marie Smith, Sean S. Smith, Olivia H. Johnston, les gens de « Jefferson coin shop Charlottesville », VA., Chris Vande Voort et les anciens membres de Mayfair.

Traduction des règles : **Evelin Auger** 2011

**Published with permission of Mayfair Games, Inc., Skokie, IL USA. Copyright © 2011 by Mayfair Games, Inc. "Silverton" is a trademark of Mayfair Games. All rights reserved. No reproductions or commercial use without permission of Mayfair Games, Inc.**