

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

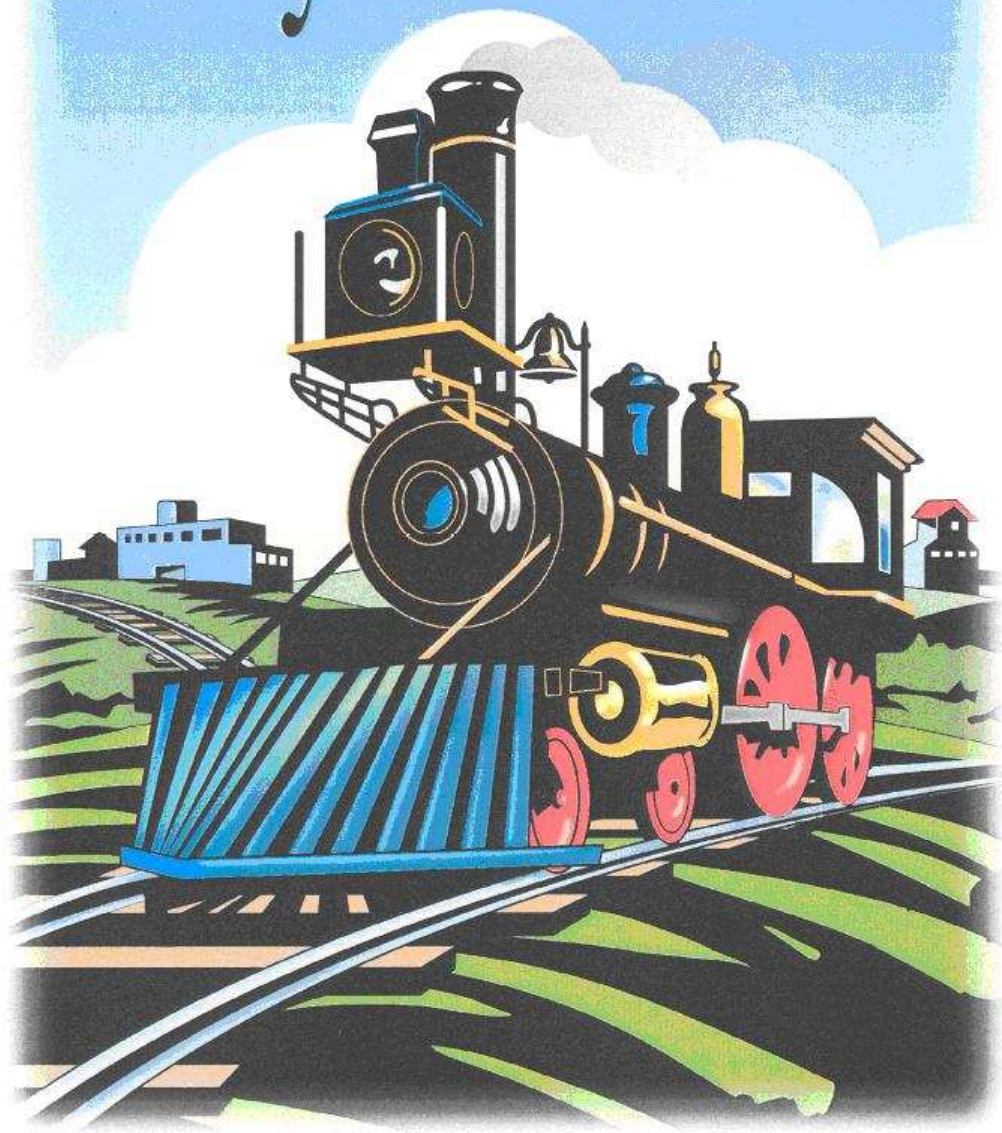
09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

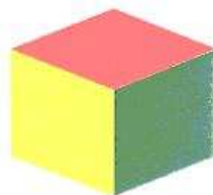
escaleajeux@gmail.com



Days of Steam



Aaron Lauster
StrataMax



Traduction Didier Duchon

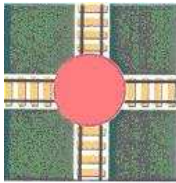
Il semblerait qu'un bon jeu de train peut prendre une éternité à finir. Mais qui a le temps ? Days of Steam est un jeu de train pour 2-4 joueurs durant 30 à 45 minutes. Construisez des voies, expédiez des marchandises et dominez les rails.

Vue d'ensemble du jeu

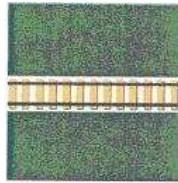
Chaque joueur joue à son tour en plaçant des tuiles de sa main ou en jouant une tuile ville et en déplaçant son train pour embarquer et livrer des marchandises. Des PV sont attribués pour la livraison de marchandises et des PV de bonification sont attribués en cas de livraison de marchandises de différentes couleurs. Des PV sont également attribués en terminant des circuits de voie.

Composants

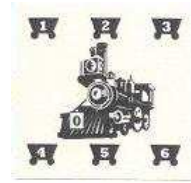
Tuiles:



12 tuiles villes



80 tuiles voies



4 tuiles trains

4 Trains
4 Marqueurs de vapeur
1 Dé
28 Cubes marchandises (7 dans chacune des 4 couleurs)
7 Compteurs de circuit
20 Cubes de charbon noir
1 Sac opaque

Terminologie

Segment de voie : Une section de voie simple qui relie deux bords de tuile. Beaucoup de tuiles (villes, jonctions etc.) ont plus d'un segment de voie.

Cul-de-sac : Un segment de voie qui ne relie pas deux bords de tuile.

Chemin valide : Une série de segments de voie qui peuvent être traversés par un train dans une direction.

Préparation de la partie

Chaque joueur choisit un train, un marqueur de vapeur de la même couleur et une tuile de train.

Mettez tous les cubes marchandises dans le sac opaque.

Mélangez les tuiles ville. Piochez une tuile ville et placez-la face visible au milieu de l'aire de jeu. C'est là que la carte commencera. Placez le train de chaque joueur sur la ville.

Retournez face visible deux tuiles ville. Placez-les à côté de la carte. Piochez au hasard deux marchandises pour chacune des deux tuiles ville face visible et placez-les sur les tuiles. Placez le paquet de tuiles ville face cachée à côté des deux villes face visible.

Mélangez les tuiles de voie et donnez 3 tuiles de voie à chaque joueur. Chaque joueur garde ces tuiles dans sa main et cachées des autres joueurs. Placez le paquet de tuiles de voie face cachée dans un endroit facilement accessible.

Chaque joueur place son marqueur de vapeur sur la case 0 de sa tuile de train pour indiquer la quantité de vapeur qu'il a.
Choisissez un premier joueur.

Séquence de jeu

Chaque joueur joue à son tour en effectuant une de trois actions :

» **Jouer une tuile**

OU

» **Déplacer son train**

OU

» **Utiliser une tour à eau**

Si un joueur a joué une tuile de voie de sa main, il pioche une nouvelle tuile de voie.
Puis le joueur à sa gauche joue son tour.

Jouer une tuile

Le joueur actif peut placer une tuile sur la table. La tuile peut être une tuile de voie de sa main ou une tuile ville. Chaque tuile doit être jouée en accord avec les règles suivantes :

Au moins un segment de voie (pas un cul-de-sac) de la tuile jouée doit être placé afin de tracer un chemin valide vers une ville en jeu.

Aucune tuile ne peut être placée de telle manière qu'un bord avec une voie soit contre un bord sans voie.

Une tuile de voie ne peut être jouée que si c'est au pire la 5^{ème} tuile le long d'un chemin valide à partir d'une ville.

Une tuile ville ne peut être jouée que si elle est reliée par un chemin valide à une autre ville.

Une tuile ville ne peut pas être jouée si elle serait plus proche que deux segments de voie de la ville la plus proche en jeu. Cependant, une tuile de voie peut être jouée de telle manière qu'elle crée un lien d'un seul segment de voie entre deux villes.

Quand un joueur place une tuile regardez le nombre sur le wagon à charbon en haut à droite de la tuile jouée. Ajoutez cette quantité à la vapeur du joueur sur sa tuile de train en déplaçant le marqueur de vapeur vers le nouveau total. La quantité de vapeur ne peut jamais descendre en-dessous de 0 ou monter au-dessus de 6.

Tuiles villes

Pendant son tour un joueur peut choisir de jouer une des deux tuiles ville face visible avec ses cubes marchandises ou piocher et jouer la tuile du dessus de la pioche de villes. Quand une tuile ville face visible est jouée, remplacez-la immédiatement en piochant la tuile du dessus de la pioche de villes et en piochant au hasard 2 marchandises à placer dessus.

Si une tuile ville est piochée face cachée et après qu'elle soit placée sur la carte, piochez 2 marchandises à placer dessus.

Exemples de placement légal et illégal de tuile. Voir figure 1 à figure 5

Figure 1

*Une ville ne peut être placée qu'à au moins deux segments de voie d'une autre ville.
La tuile de ville rouge ne peut pas être placée à l'endroit indiqué.*

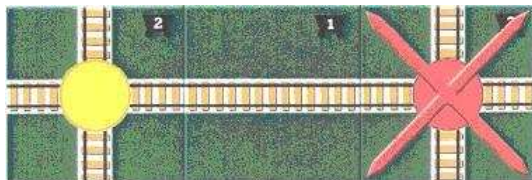


Figure 2

La tuile de ville rouge peut être placée à l'endroit indiqué.

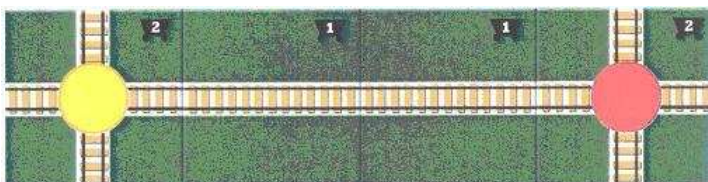


Figure 3

Le joueur actif place la ville rouge. Bien qu'elle soit à seulement une tuile de la ville jaune ce placement est autorisé. C'est parce qu'elle est actuellement reliée à la ville jaune par un chemin valide qui contient au moins deux segments. (Dans ce cas-ci trois, un droit et deux courbes).

Une tuile de voie droite pourrait maintenant être placée pour relier les deux villes quoique ces deux villes seraient alors éloignées seulement d'un segment de voie. Cependant, si la tuile droite était jouée d'abord, la ville rouge ne pourrait pas être placée comme indiqué car elle serait seulement à un segment de voie de la ville jaune.

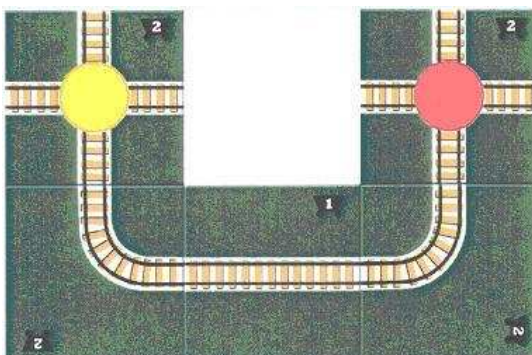


Figure 4

Au moins un segment de voie sur une tuile de voie (pas un cul-de-sac) doit être relié à une ville existante.

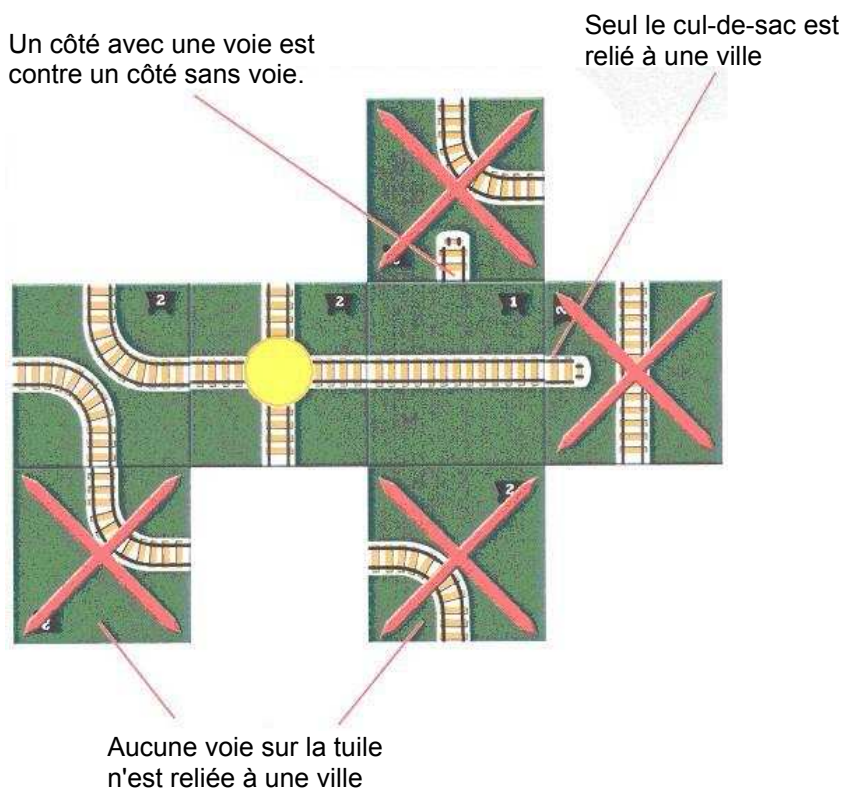


Figure 5

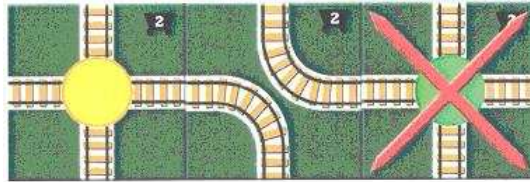
La ville verte ne peut pas être placée comme indiqué, alors qu'elle serait à deux segments de voie de la ville bleue, car il n'y a aucun chemin valide de la ville verte vers n'importe quelle autre ville

Cependant, la ville rouge peut être placée comme indiqué. Elle est reliée à la ville bleue par un chemin valide et il y a au moins deux segments de voie entre la ville rouge et la ville bleue.



Figure 6

La ville verte ne peut pas être placée comme indiqué car elle n'est reliée à aucune autre ville.



Décompte d'un circuit

Après qu'une tuile est placée contrôlez la carte pour rechercher si un nouveau circuit est terminé. Un circuit est créé quand une boucle continue de voies relie au moins 2 villes de sorte qu'un train puisse démarrer d'une ville, passer par l'autre ville et retourner à la ville originale sans voyager deux fois sur n'importe quelle partie d'un segment de voie. Si un joueur crée un nouveau circuit il reçoit un compteur de circuit. Un compteur de circuit doit être réclamé immédiatement et ne peut pas être pris ultérieurement. Si un joueur termine plus d'un nouveau circuit pendant son tour, il ne reçoit qu'un compteur de circuit. Seuls les sept premiers circuits sont décomptés. Après que les sept compteurs de circuit sont attribués il n'y a plus de récompense pour créer des circuits.

Exemples : Circuits

Figure 7

Un circuit légal.

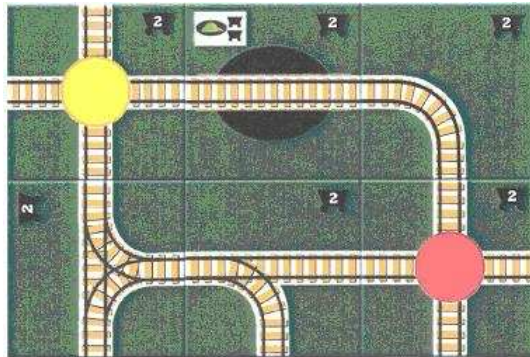
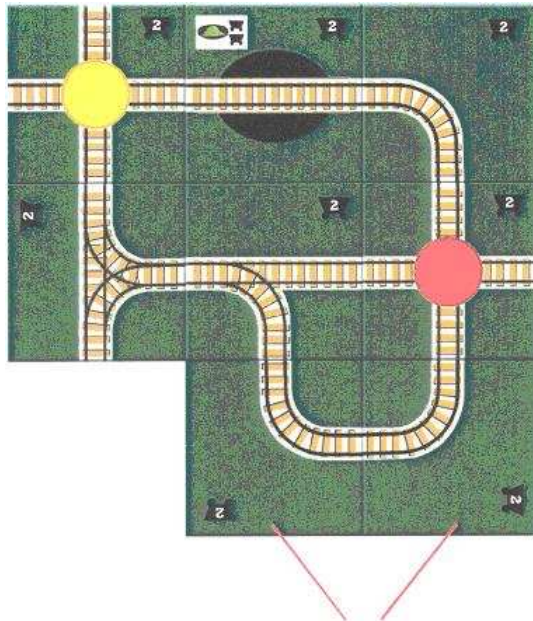


Figure 8

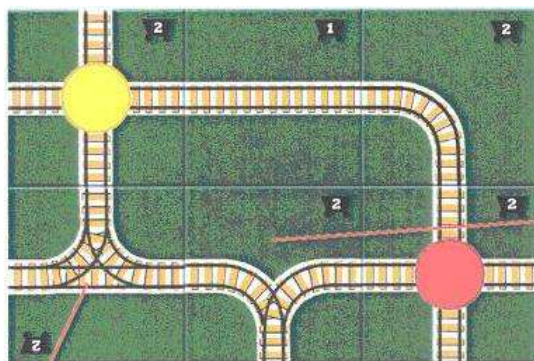
Un nouveau circuit est créé.



Bien que les deux mêmes villes soient déjà reliées, un nouveau chemin a été créé entre elles en plaçant ces deux tuiles. C'est un nouveau circuit et le joueur qui l'a créé reçoit un compteur de circuit.

Figure 9

Ce n'est pas un circuit car un train ne peut pas prendre l'itinéraire du bas entre les villes sans faire marche arrière.



Construire cette tuile par-dessus ici crée un circuit. Un compteur de circuit est distribué.

Après que le circuit a été créé, placer cette tuile ici ne crée pas un nouveau circuit. Un compteur de circuit n'est pas distribué.



Déplacer son train

Le joueur actif peut déplacer son train.

Un train peut seulement se déplacer le long du chemin de voies normal.

Chaque joueur déplace son train le long des voies en dépensant des points de vapeur. Un train ne peut entrer que dans un segment de voie.

La plupart des segments de voie coûtent 1 point de vapeur pour s'y déplacer. Les collines coûtent deux points de vapeur pour s'y déplacer. Un joueur retire la vapeur dépensée en déplaçant le marqueur de vapeur sur sa tuile de train. Un joueur ne peut pas dépenser plus de vapeur qu'il n'y en a sur son train.

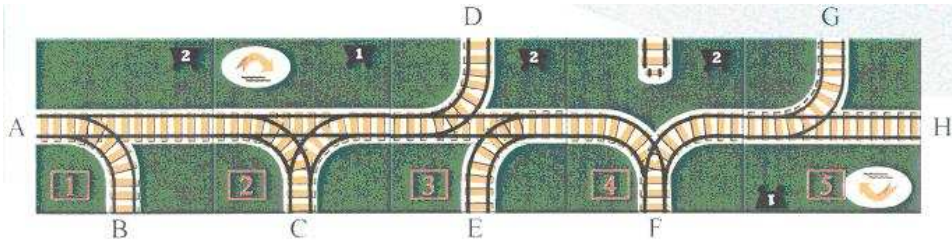
Un train doit maintenir sa direction de voyage pendant son tour. Ceci ne se cumule pas d'un tour précédent. Un joueur peut faire faire demi-tour à son train d'un tour sur l'autre mais pas pendant un tour.

Les villes sont une exception. Un train peut entrer dans une ville, faire demi-tour et sortir de la ville par la même direction par laquelle il est venu pendant le même tour.

Quand un train entre dans une tuile de jonction, les sorties qui peuvent être utilisées pendant le même tour peuvent être limitées par la configuration de la voie.

Exemples : Se déplacer à travers des jonctions pendant un tour unique

Figure 10



Un train entrant dans cette partie de la carte en A peut en partir par B, C, D ou F pendant le même tour. Il ne peut pas en partir par E car ça exigerait qu'il fasse demi-tour sur la tuile 3, et il ne peut pas en partir par G ou H car ça exigerait qu'il fasse demi-tour sur la tuile 4.

Un train entrant dans cette partie de la carte en B ne peut en partir que par A pendant le même tour. En partir par n'importe quel autre point exigerait qu'il fasse demi-tour sur la tuile 1.

Un train entrant dans cette partie de la carte par C peut en partir par A, D ou F pendant le même tour. Il n'y a aucune restriction sur le chemin qu'un train peut emprunter sur cette tuile.

Les directions des jonctions sur la tuile 3 limitent les manières dont vous pouvez vous déplacer sur cette tuile. Un train entrant dans cette partie de la carte par D peut en partir par A ou C. Un train entrant dans cette partie de la carte par E peut seulement partir par F pendant le même tour.

Un train entrant dans cette partie de la carte par F peut en partir par A, C, E, G ou H pendant le même tour.

Exemples : S'arrêter dans les jonctions

Si un train entre dans une jonction et y finit son tour, il aura plus d'options au prochain tour. Par exemple, un train entrant par B peut terminer son tour sur la tuile 1 et pourra partir par A, B, C, D ou F à son prochain tour. Le fait que partir par B, C, D ou F exige de faire demi-tour n'est pas un problème car il est permis de faire demi-tour entre les tours.

Un train entrant par D peut finir son tour sur la tuile 3 et peut partir par E à son prochain tour. Le fait que ceci exige de faire demi-tour deux fois sur la tuile 3 n'est pas un problème.

Remarque : Dans tous les cas un joueur n'est jamais obligé de déclarer dans quelle direction son train voyagera la prochaine fois qu'il se déplacera.

Limitation de vitesse

La vitesse limitée sur les segments de voie incurvés (y compris les segments de voie incurvés sur les tuiles de jonction) est 2. Quand un joueur déplace son train et dépense plus de 2 points de vapeur pendant son déplacement entier et que son train entre dans au moins un segment de voie incurvé à tout moment pendant le déplacement, il doit lancer le dé à la fin de son déplacement. Additionnez le nombre de points de vapeur que le joueur a dépensé pour déplacer son train. Lancez le dé. Si le nombre obtenu est plus grand que le nombre de points de vapeur moins 2, le train reste intact. Si le nombre obtenu est inférieur ou égal au nombre de points de vapeur moins 2, le train déraile.

Par exemple un train dépense 6 points de vapeur pour se déplacer et le déplacement inclut de passer au moins par un segment de voie incurvé. Le joueur doit obtenir 5 ou 6 pour que le train accomplisse son déplacement sans risque. Sur un résultat de 1 à 4 le train déraile.

Un train qui a déraillé est remis dans la position qu'il occupait au début du tour et il perd la vapeur qu'il a utilisée pendant son déplacement. Si le train a transporté une marchandise pendant une partie de son déplacement, la marchandise est également remise dans la position qu'elle occupait au début du tour.

Il n'y a aucune limitation de vitesse pour les trains qui traversent des villes. Un train peut entrer dans une ville et en sortir avec un angle de 90 degrés. Une ville n'est pas considérée comme une voie incurvée et se déplacer à travers une ville à quelque vitesse que ce soit ne nécessite pas directement un lancer de dé de limitation de vitesse.

Dépassement

Un train peut dépasser un autre train sur une voie mais cela coûte un point de vapeur supplémentaire pour se déplacer le long du segment de voie contenant l'autre train. Cela ne coûte aucune vapeur supplémentaire pour dépasser un ou plusieurs trains dans une ville.

Si le train d'un adversaire se trouve sur une tuile de jonction, cela coûte toujours un point de vapeur supplémentaire pour déplacer un autre train à travers la tuile de jonction, indépendamment de la direction du voyage.

Veuillez noter qu'il existe deux segments de voie pour les ponts et tuiles avec deux courbes. Si le train d'un adversaire est sur un de ces segments de voie, un joueur peut déplacer son train sur l'autre segment de voie sans payer de vapeur supplémentaire pour le dépassement.

Déplacement de train (Continuation)

Un train ne peut pas finir son déplacement sur un segment de voie ou une tuile de jonction qui contient un autre train. Un train peut finir son déplacement sur un segment de voie d'un pont ou d'une tuile avec deux courbes même si un autre train occupe l'autre segment de voie.

Il n'y a aucune limite au nombre de trains qui peuvent être simultanément situés dans une ville.

Un train peut être déplacé sans embarquer, transporter ou livrer une marchandise.

Un joueur ne peut déplacer que son propre train.

Expédition de marchandises

Un train peut embarquer des marchandises pendant son déplacement.

Cela ne coûte aucune vapeur supplémentaire pour embarquer, transporter ou livrer des marchandises.

Un train ne peut embarquer une marchandise que quand il est sur la même tuile que la marchandise. Déplacez simplement la marchandise à côté du train quand le train se déplace. Quand une marchandise est embarquée dans une ville, elle n'est pas remplacée.

Un train n'a pas besoin de démarrer sur une tuile avec un cube marchandise pour l'embarquer. Un train peut arriver sur une tuile, embarquer une marchandise et continuer son voyage.

Un train ne peut transporter qu'une seule marchandise à la fois.

Une marchandise est livrée quand elle arrive à la première ville qui correspond à sa couleur. Une marchandise ne peut pas être livrée dans la ville d'où elle est partie.

Quand une marchandise est livrée, le joueur livreur enlève la marchandise du plateau et la garde pour calculer ses PV.

Un train peut continuer son déplacement après la livraison d'une marchandise à une ville et peut embarquer une autre marchandise dans la même ville ou dans une ville différente et continuer son voyage.

Si un train transportant un cube marchandise termine son déplacement dans une ville, mais que la couleur du cube marchandise ne correspond pas la ville, la marchandise est considéré comme automatiquement déchargée et est disponible pour qu'un autre joueur l'embarque.

Un train transportant un cube marchandise peut s'arrêter n'importe où le long des voies. Tant que le train ne s'arrête pas dans une ville, il conserve la possession du cube marchandise qui ne peut pas être embarqué par un autre train.

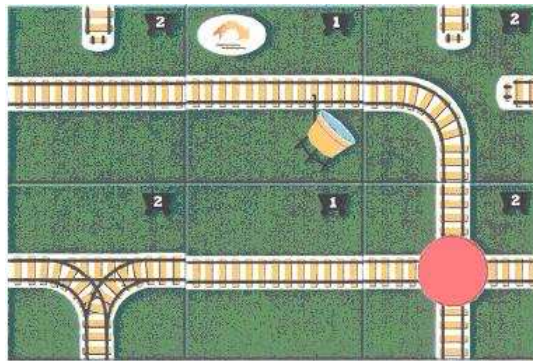
Exemples de déplacement

Déplacement légal : Sur l'exemple de circuit de la figure 7 ci-dessus il faudrait 3 points de vapeur pour se déplacer de la ville jaune à la ville rouge en prenant l'itinéraire du bas. Il faudrait 4 points de vapeur pour se déplacer le long de l'itinéraire du haut. Si un de ces déplacements est effectué en un seul tour il faudra exécuter un lancer de dé de limitation de vitesse. Sur l'itinéraire du bas seul un lancer de 1 causerait un déraillement. Si le train déraillait il serait remis sur la ville jaune et le joueur perdrait 3 points de vapeur. Sur l'itinéraire du haut un lancer de 3 à 6 est exigé pour un déplacement réussi. Sur un lancer de 1 ou de 2 un déraillement se produirait. Si le train déraillait il serait remis sur la ville jaune et le joueur perdrait 4 points de vapeur. Si le train d'un adversaire était sur la colline, il faudrait 5 points de vapeur pour utiliser l'itinéraire du haut et un lancer de dé de limitation de vitesse de 1 à 3 aurait comme conséquence un déraillement.

Tour à eau

Si un joueur commence son tour avec son train sur un segment de voie contenant une tour à eau, le joueur peut choisir de ne rien faire d'autre pendant son tour (ne pas jouer de tuile, ne pas déplacer son train) et d'augmenter la vapeur de son train de 4.

Figure 11



Exemple

Un train commence son tour sur la tuile 1. Il a 3 points de vapeur.

Il peut dépenser un point de vapeur pour se déplacer sur la tour à eau et s'y arrêter.

Lors d'un prochain tour, au lieu de jouer une tuile, le joueur propriétaire peut faire partir le train de la tour à eau ou dépenser son tour entier avec le train toujours à la tour à eau pour récupérer jusqu'à 4 points de vapeur. Même en commençant son tour à une tour à eau, après la récupération de la vapeur, le maximum d'un train est 6 points de vapeur.

Vapeur & Charbon

Quand la dernière tuile de ville est mise en jeu chaque joueur reçoit 5 cubes charbon. Les cubes charbon ne peuvent être utilisés qu'au début du tour du joueur pour augmenter sa vapeur. Pour chaque cube charbon défaussé, le joueur reçoit un point de vapeur. La quantité maximum de vapeur qu'un train peut avoir reste 6. Un joueur peut utiliser un ou plusieurs cubes charbon pour charger sa chaudière et déplacer son train ou jouer une tuile sur le même tour. La vapeur gagnée par l'intermédiaire des cubes charbon n'a pas à être utilisée pendant le tour où les cubes en charbon sont consommés mais peut être stockée sur la tuile de train comme de la vapeur ordinaire.

Décompte

Les PV d'un joueur sont calculés en prenant en compte les marchandises qu'il a livrées et les compteurs de circuit qu'il a récupérés.

Chaque marchandise livrée rapporte 2 PV.

Chaque compteur de circuit rapporte 1 PV.

En outre, chaque joueur marque un bonus de livraison basé sur le nombre de différentes couleurs de marchandises qu'il a livrées.

Pour 2 couleurs différentes de marchandises livrées : 1 PV

Pour 3 couleurs différentes de marchandises livrées : 3 PV

Pour 4 couleurs différentes de marchandises livrées : 5 PV

Fin de la partie et détermination du vainqueur

La partie se termine immédiatement quand l'une des conditions suivantes se produit :

- 1) Un joueur a gagné 13 PV. Il est immédiatement déclaré vainqueur.
OU
- 2) La dernière tuile voie est piochée. Le joueur avec le plus de PV gagne. En cas d'égalité, le joueur parmi les ex-æquo avec le plus de compteurs de circuit gagne. S'il y a toujours égalité, le joueur parmi ceux encore en course avec le plus de points de vapeur sur son train gagne.

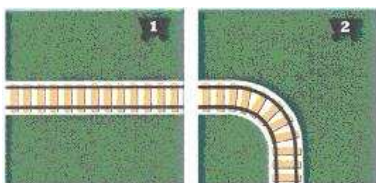
Tuiles

Chaque tuile a de la vapeur et parfois d'autres symboles sur elle. Ces tuiles doivent être utilisées selon les règles suivantes :



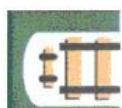
Points de vapeur :

Quand vous jouez une tuile, augmentez la vapeur sur le train du joueur du nombre sur le wagon à charbon dans le coin de la tuile.



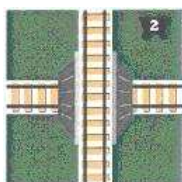
Segments de voie :

Il coûte au moins un point de vapeur pour se déplacer sur un segment de voie. Chaque colline en coûte deux. Se déplacer par une voie contenant un autre train coûte un point de vapeur additionnel. Se déplacer sur une voie incurvée en utilisant au moins 2 points de vapeur exige un lancer de dé de limitation de vitesse. Il est possible de terminer un circuit en passant deux fois par la même, comme un pont ou une tuile avec deux courbes, tant que différents segments de voie sont utilisés à chaque fois.



Voie [Cul-de-sac] :

Un train doit s'arrêter quand il entre dans cul-de-sac. La prochaine fois que le train sera déplacé, il fera demi-tour et sortira. Il coûte 1 point de vapeur pour entrer dans un cul-de-sac.



Voie [Pont] :

Un train ne peut sortir de cette tuile que par le même segment de voie par lequel il est entré. Afin de déterminer les circuits, un pont a deux segments de voie différents qui sont comptés séparément.

Un train ne peut pas sauter sur l'autre segment de voie de la tuile.



Voie [Double courbe] :

Un train ne peut sortir de cette tuile que par le même segment de voie par lequel il est entré. Afin de déterminer les circuits, cette tuile a deux segments de voie différents qui sont comptés séparément. Un train ne peut pas voler sur l'autre segment de voie de la tuile.

Remarque : Il est important de placer chaque train sur le pont et les tuiles à double courbe de telle manière que le segment de voie sur laquelle il est soit clairement identifié. C'est important pour déterminer dans quelle direction le train peut aller la prochaine fois qu'il sera déplacé et pour déterminer si un train est dépassé et si un point de vapeur supplémentaire est exigé.



Jouable sur une voie existante :

Cette tuile peut être placée sur une tuile de voie existante. Cette tuile ne peut pas créer une configuration de voies illégale. Cette tuile ne peut pas être jouée sur une voie contenant un train, une colline, un pont ou une ville.



Colline :

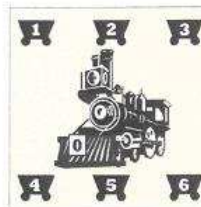
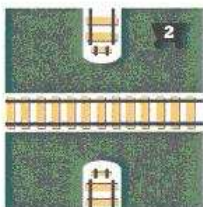
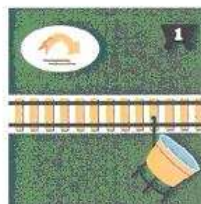
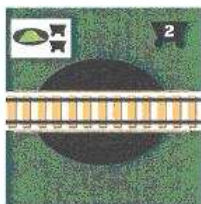
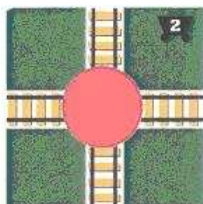
Deux points de vapeur sont exigés pour déplacer un train sur ce segment de voie. Pour compter la distance entre les villes, une colline est comptée comme un segment de voie simple.



Tour à eau :

Si un joueur commence son tour avec son train sur un segment de voie contenant une tour d'eau, il peut choisir de ne rien faire d'autre pendant son tour (il ne joue pas de tuile, il ne déplace pas son train) et d'augmenter la vapeur de son train de 4.

Days of Steam



Un jeu de train par pose de tuiles !

La partie commence avec une simple tuile ville en jeu. Les joueurs placent des tuiles de leurs mains pour créer le plateau de jeu. Des réseaux avec de nouvelles villes sont créés. Avec ces villes arrivent de nouvelles marchandises qui doivent être livrées. Chaque tuile qu'un joueur place produit également de la vapeur pour déplacer son train. Quand le temps est venu, chaque joueur déplace son train pour embarquer et livrer des marchandises de ville en ville afin de gagner des points de victoire (PV). Des PV de bonification sont attribués pour la livraison de marchandises de types différents et l'établissement de circuits de voie entre les villes. Mais naturellement ce n'est pas si facile car les collines exigent de la vapeur supplémentaire pour être traversées et rouler trop vite sur des courbes peut faire dérailler votre train !

Une disposition des voies et une distribution des marchandises différentes à chaque partie contraignent les joueurs à établir des réseaux efficaces et à contrôler soigneusement leur vapeur dans ce jeu de train entraînant et rapide.