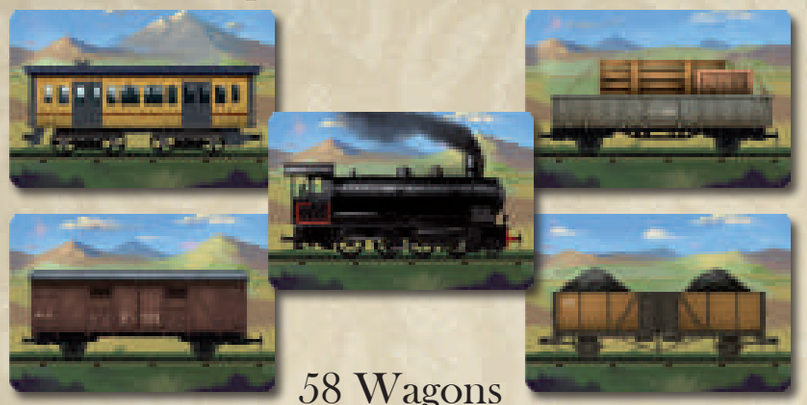
But du jeu

Aiguillez les différents wagons vers votre gare afin de composer votre train. Ceux-ci vous rapporteront des points de victoire en fonction de leur nombre et de leur rareté. Le joueur avec le plus de points de victoire en fin de partie sera le vainqueur.

Matériel

82 petites cartes dont :



58 Wagons
(en bas à droite est indiqué le nombre d'exemplaires de chaque Wagon présent dans le jeu)



2 Événements



12 Billets



10 Personnages

20 pions Compagnie



30 longues cartes dont :



20 Objectifs



10 Contrats

Mise en place

1 Chaque joueur reçoit deux Contrats. Il en choisit un qu'il place, face cachée, devant lui. Les Contrats non utilisés sont rangés dans la boîte sans les dévoiler.

2 Les pions Compagnie sont placés à portée de main.

3 Le paquet de petites cartes est mélangé, puis divisé en trois piles à peu près égales. Ces trois piles sont placées côte-à-côte face cachée. Trois cartes sont retournées de chaque pile et placées en ligne comme sur le schéma. Si un Événement apparait, il est remis dans la pile qui doit être mélangée à nouveau.

4 Le paquet de longues cartes est mélangé, puis placé face cachée à côté des petites cartes. Trois cartes sont retournées et placées en ligne comme sur le schéma.

5 Le joueur le plus jeune commence. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

En voiture !


1
2
3
1
4
1

Tour de jeu

Pendant son tour, un joueur a deux actions :
une obligatoire et une facultative.

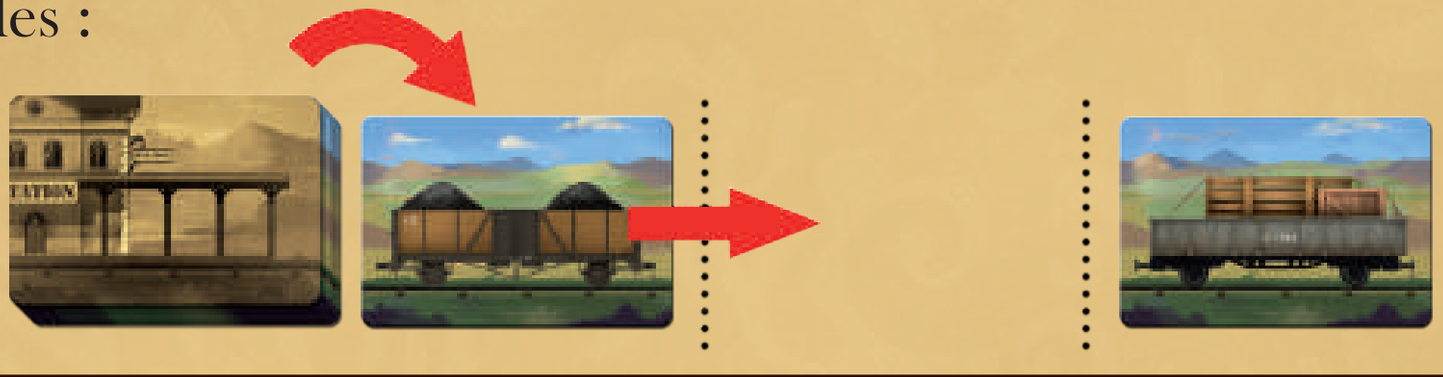
Action obligatoire : prendre une petite carte.

Le joueur dont c'est le tour doit payer puis prendre une des petites cartes disponibles sur la table. Les cartes de la première rangée sont gratuites ; les cartes de la deuxième rangée valent un Billet et les cartes de la troisième rangée, deux Billets. Les Billets dépensés sont rangés dans la boîte. La carte prise est placée face visible devant le joueur.



Attention : si le joueur prend un Personnage, il doit appliquer son effet immédiatement puis le ranger dans la boîte.

Si l'effet est impossible à réaliser, le Personnage est perdu et remis dans la boîte. Après avoir pris sa carte, le joueur doit décaler vers l'avant les petites cartes de la ligne et ajouter une nouvelle carte de la pile correspondante, de manière à en avoir toujours trois visibles :



Action facultative : valider un objectif.

Après avoir pris une petite carte, le joueur dont c'est le tour peut valider un, et un seul, Objectif parmi les trois visibles sur la table. Pour valider un Objectif, le joueur doit posséder les Wagons indiqués sur l'Objectif. Le joueur prend alors l'Objectif et le place devant lui à la suite de son train en formation. Puis, les Wagons utilisés pour valider l'Objectif sont remis dans la boîte.



Pour finir, le joueur retourne un nouvel Objectif de la pile pour remplacer celui qu'il a validé.



Les petites cartes représentant une Locomotive peuvent remplacer n'importe quel Wagon pour valider un Objectif. Ce sont des jokers.

C'est ensuite au joueur suivant d'accomplir son action obligatoire puis son action facultative et ainsi de suite.

Les Événements

Il existe, parmi les petites cartes, deux Événements différents. Si l'un d'eux apparaît, on applique immédiatement son effet. L'Événement dévoilé est rangé dans la boîte puis le joueur peut terminer son tour normalement.

Déraillement de train :



Si cette carte apparaît, le joueur qui l'a dévoilée prend tous les Objectifs non validés face visible et les remet sous la pile. Puis, il retourne trois Objectifs de la pile pour reformer la ligne de cartes. Le Déraillement de train est rangé dans la boîte.

Incendie de la gare :



Si cette carte apparaît, le joueur qui l'a dévoilée prend toutes les petites cartes face visible (y compris l'Incendie de la gare) et les range dans la boîte. Puis, il retourne trois cartes de chaque pile (soit neuf cartes) pour reformer les trois lignes de cartes, face visible.

Les Contrats

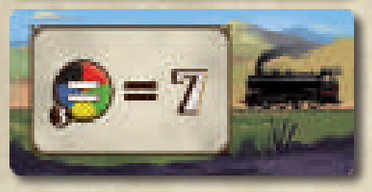
Il existe dix Contrats différents dont voici le détail ci-dessous. Ces Contrats peuvent être remplis grâce aux icônes présentes en bas à gauche de chaque Objectif mais aussi grâce aux pions Compagnie.



Chaque icône de la couleur indiquée sur le Contrat rapporte 2 points de victoire.



Chaque paire d'icônes de la même couleur, rapporte 3 points de victoire.



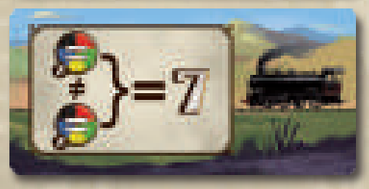
Chaque trio d'icônes de la même couleur, rapporte 7 points de victoire.



Chaque trio d'icônes de couleurs différentes, rapporte 5 points de victoire.



Si le joueur réussit à avoir quatre icônes de couleurs différentes, il gagne 6 points de victoire.

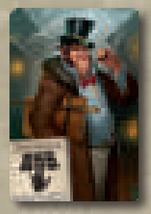


Si le joueur réussit à avoir deux paires d'icônes de couleurs différentes l'une de l'autre, il gagne 7 points.

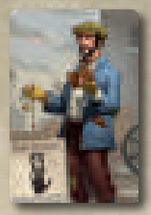
Exemple de Contrat rempli :



Les personnages



L'investisseur : le joueur peut prendre gratuitement une petite carte disponible de son choix (quel que soit son coût).



Le pickpocket : le joueur peut prendre tous les Billets d'un autre joueur.



L'aiguilleur : le joueur peut échanger un de ses Wagons avec un Wagon de son choix d'un autre joueur.



Le directeur : le joueur peut prendre un pion Compagnie de son choix et le placer devant lui. Il pourra être utilisé pour remplir son Contrat en fin de partie.

Fin du jeu

Lorsqu'un joueur valide son quatrième Objectif, les autres joueurs réalisent un dernier tour et la partie se termine. Chacun additionne alors les points de victoire présents sur ses Objectifs validés, ajoute les points de victoire indiqués sur son Contrat et un point de victoire pour chaque Billet qu'il possède. Le joueur avec le plus de points de victoire est le gagnant. En cas d'égalité, celui qui a le plus de points de victoire sur ses Objectifs uniquement l'emporte.

Crédits
Auteur : Charles Chevallier
Illustrateur : Gaël Lannurien
Relecteurs : Laurent Pouchain, Sylvain Thomas et Benoît Forget

Un grand merci de toute l'équipe aux membres de l'Espace Ludique Marcel Aymé pour leurs retours constructifs lors de l'élaboration du jeu !

Bombyx