Railroad Evolution

Marco Canetta
Stefania Niccolini

Présentation

Vous voici de retour pour *Railroad Revolution* !

De nouvelles opportunités vous appellent, proposant des voies stratégiques renouvelées pour profiter du jeu. Le réseau ferroviaire a évolué.

Railroad Evolution change le déroulement des parties et introduit de nouvelles stratégies que les joueurs auront à coeur de découvrir.

Cette extension apporte un nouveau plateau et de nouvelles fonctionnalités :

◊ Un nouveau type de décompte pour le Télégraphe

◊ Des Wagons et des Tenders à rattacher à vos trains pour les rendre plus puissants

◊ Un système de décompte personnalisable de la piste Performance grâce aux extensions de plateau Joueur.

Le Train quitte la gare. Tous à bord !

Une copie du jeu de base *Railroad Revolution* est nécessaire pour profiter de cette extension.
L'ensemble des règles du jeu *Railroad Revolution* s'appliquent, sauf mention contraire dans ces règles.

Matériel

- 1 Plateau de jeu



- 4 Extensions de Plateau Joueur

- 1 bloc de décompte de score *(vous pouvez également le télécharger sur le site internet www.whatsyourgame.eu)*

- 20 tuiles Performance réparties en 4 types (5 de chaque pour A, B, C, D), identifiables par leur verso.



- 8 tuiles Récompense de 2 types (4 Rails et 4 Bâtiments) identifiables par leur verso.



- 5 tuiles PV du Télégraphe



- 12 Wagons (verso noir) et 6 Tenders (verso gris)



Mise en Place

Etape 1.Le Plateau de Jeu:

Utilisez le Plateau de jeu inclut dans l'extension et non celui du jeu de base.



Etape 2B. Extensions de Plateaux Joueurs (ajouter cette étape après l'Etape 2):

Chaque joueur prend une Extension de Plateau Joueur à sa couleur et la place à coté de son Plateau personnel.

Placez le Rail et le Bâtiment restants (ceux mis de coté durant l'étape 2) sur les emplacements correspondants de l'Extension de Plateau (ils ne sont plus nécessaires pour les tuiles Mise en Place, mais sont utilisés en lieu et place pour les tuiles Récompense; voir page 5).



Etape 6B. Wagons et Tenders (ajouter cette étape après l'étape 6. Trains):

1) Placez les Tenders sur la table en une pile face visible, à gauche du Plateau de jeu, près de la Section Tender de la Zone de Commerce.

2) Mélangez les Wagons et placez-les aléatoirement face visible sur la table à coté de chacune des 6 sections Wagon de la Zone de Commerce, en formant 6 lignes de 2 Wagons.

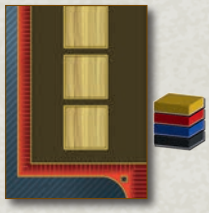


Partie à 3 joueurs : Formez 4 lignes de 2 Wagons et 1 ligne de 1 Wagon, en commençant par le haut.
Partie à 2 joueurs : Formez 3 lignes de 2 Wagons, en commençant par le haut.
Remettez les Wagons restants dans la boite de jeu.

Etape 8. Marqueurs Performance :

Remettez 2 Marqueurs Performance de chaque couleur dans la boite; 1 seul Marqueur Performance par joueur sera utilisé durant la partie.

Placez le marqueur Performance de chaque joueur à proximité de la case de la Piste Performance la plus basse (sur le coté droit du Plateau de jeu).



Etape 8B. Tuiles Performance et Récompense (ajoutez cette étape après l'étape 8):

1) Triez les tuiles Performance face cachée en fonction des lettres sur leur verso. Mettez de coté aléatoirement 1 tuile Performance de chaque lettre (elles seront utilisées durant l'étape 12. Tuiles Mise en Place; voir plus loin).

2) Mélangez les tuiles Performance restantes, puis placez les aléatoirement face visible sur la table à coté de ces symboles de la Piste Performance, formant ainsi 3 rangées de 4 tuiles Performance chacune.



Remettez les tuiles Performance restantes dans la boite de jeu.

3) Mélangez les tuiles Récompense, puis placez-les aléatoirement face visible sur la table près de ces symboles de la Piste Performance, formant ainsi 2 rangées de 4 tuiles Récompense chacune.





Partie à 3 joueurs : Remettez aléatoirement dans la boite 1 tuile Performance par lettre, et 1 tuile Récompense par type (rail ou station). Formez des rangées de 3 tuiles.

Partie à 2 joueurs : Remettez aléatoirement dans la boite 2 tuiles Performance par lettre, et 2 tuiles Récompense par type (rail ou station). Formez des rangées de 2 tuiles.

Dans les 2 cas, remettez les tuiles Performance restantes dans la boite.

Etape 11. Télégraphe:

Le bas du Plateau représente la Ligne du Télégraphe divisée en 7 sections (contre 8 dans le jeu de base).



a) Mélangez les tuiles Télégraphe et placez-les aléatoirement face visible sur chacune des 5 sections centrales du Télégraphe (laissant vide les sections les plus à gauche et à droite).

Remettez la tuile Télégraphe restante dans la boite.



b) Mélangez les tuiles PV du Télégraphe et placez-les aléatoirement sur chacune des 5 cases tuiles PV du Télégraphe les plus à gauche de la ligne.

Etape 12. Tuiles Mise en Place:

Remettez les tuiles Mise en Place du jeu de base dans la boite.

Prenez les 4 tuiles Performance mises de coté précédemment (étape 8B), et sélectionnez aléatoirement autant de tuiles que le nombre de joueurs. Placez ces tuiles près du Plateau de jeu.



Associez aléatoirement 1 tuile avec 1 Ouvrier puis chaque joueur choisit, en sens inverse de l'ordre de tour, une combinaison d'1 tuile et d'1 Ouvrier, comme dans le jeu de base.

L'Ouvrier choisi est placé dans la Réserve du Joueur.

La tuile Performance est placée sur l'Extension de Plateau, dans la case en bas à droite.



Action Télégraphe

Il n'existe plus de sections du Télégraphe proposant une icône Marché. Les autres règles relatives à l'Action Télégraphe continuent de s'appliquer. Les autres modifications liées au Télégraphe sont relatives au Décompte de fin de partie *(voir p.6)*.

Action Commerce



Quand vous **vendez un Rail ou un Bâtiment** pour soulever des fonds, ne le défaussez pas, mais **placez-le dans la Zone de Commerce du Plateau de jeu dans la Section Wagon ou dans la section Tender**.



Seuls 1 Rail et 1 Bâtiment peuvent être placés dans chaque Section Wagon.
La Section Tender peut accueillir un nombre illimité de Rails et de Bâtiments.
Quand vous placez un Rail ou un Bâtiment dans une Section de Wagon, prenez une des tuiles Wagon de la rangée.
Quand vous placez un Rail ou un Bâtiment dans la Section de Tender, prenez une tuile Tender, s'il en reste.
Dans les deux cas, **rattachez-le à l'un de vos Trains**, en plaçant la tuile face visible à coté du Train. Vous pouvez rattacher cette tuile à un train face visible ou face cachée. Une fois rattaché à un Train, un Wagon ou un Tender ne peut être déplacé ou supprimé.





Chaque Train peut être attaché à un maximum de 1 Wagon et 1 Tender.

Si vous n'avez pas de Train disponible, placez la tuile Wagon ou Tender face visible devant vous. Si, durant un tour futur, vous obtenez un Train, rattachez le Wagon ou le Tender à ce Train. Si vous possédez plusieurs tuiles Wagon/Tender, choisissez celui que vous rattachez à ce Train. Toutes les autres règles de l'Action Commerce continuent de s'appliquer.

Wagons et Tenders:

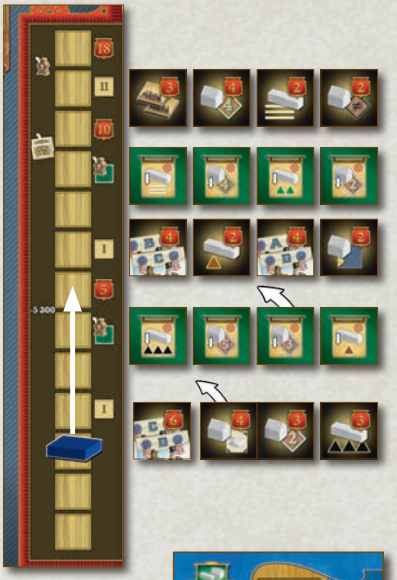
Chaque fois que vous retournez une tuile Train face cachée, vous pouvez recevoir son bonus ainsi que le bonus du Wagon/Tender qui lui est rattaché.*(Voir Feuille de Référence pour une description de ces bonus.)*



Exemple: Vous possédez ce Train auquel sont rattachés un Wagon et un Tender. Vous retournez ce Train face cachée, et vous obtenez: 3 Parts (bonus du Train) + $300 (bonus du Wagon) + 1 Part (bonus du Tender).

Note: Vous obtenez le bonus du Wagon et du Tender seulement quand vous retournez la tuile Train rattachée face cachée. Quand vous la retournez face visible, vous ne recevez aucun bonus (Train, Wagon, ou Tender).

Piste Performance



Chaque fois que les règles du jeu de base indiquent «Avancez sur une Piste Performance», il faut plutôt comprendre «Gagnez des points d'Avancement» à la place. Vous pouvez utiliser les points d'Avancement de deux façons (si vous gagnez plusieurs points d'Avancement, vous pouvez toujours partager ces points entre les deux possibilités) :

A. Avancer d'une case votre marqueur sur la Piste Performance:

Chaque étape coûte 1 point d'Avancement, la première étape consistant à déplacer son marqueur de la table à la premiere case de la Piste Performance.

Note: sur la partie gauche de la Piste sont indiqués des coûts additionnels devant être payés pour pouvoir progresser sur certaines cases: $300, 2 Parts, ou 1 Ouvrier.



Si vous vous arrêtez ou que vous dépassez une case avec ces symboles, vous pouvez prendre **une** des tuiles Performance du rang correspondant et la placer sur votre Extension de Plateau Joueur dans une case vide de valeur correspondante (I ou II).

Note: Vous pouvez prendre une tuile Performance seulement si vous avez une case vide de la rangée correspondante sur votre Extension de Plateau Joueur.



Si vous vous arrêtez ou que vous dépassez une case avec ce symbole, vous pouvez prendre **une** des tuiles Récompense du rang correspondante et la placer face visible devant vous. Pour prendre la tuile, vous devez défausser un Ouvrier. **Note:** Au cours de la partie, vous pouvez prendre un maximum de 1 tuile Récompense Rail et 1 tuile Récompense Bâtiment.



N'importe quand durant vos tours, vous pouvez défausser une ou vos deux tuiles Récompense et gagner leurs bonus: Prenez le rail ou le bâtiment (comme indiqué sur la tuile) depuis votre Extension de Plateau Joueur (ceux que vous avez placé en Etape 2B de la mise en place), et placez-le sur une zone Rail ou Ville (comme indiqué sur la tuile) gratuitement. Vous ne déclenchez aucun Marché et vous ne recevez aucune récompense (principale ou de bonus de Première Station). Vous devez respecter les règles habituelles de liaison.

Note: Il est possible d'acquérir plus d'une tuile par tour (une par rangée que vous passez ou sur laquelle vous vous arrêtez durant le tour).

B. Déplacer vers le haut vos tuiles Performance sur votre Extension de Plateau :



Le coût de déplacement est indiqué sur le coté des cases. Par exemple, pour déplacer une tuile Performance du rang I au rang II, il en coûtera 2 points d'Avancement.

Note: Pour déplacer une tuile du rang III au rang IV, vous devez également défausser un Ouvrier. Du rang III au rang IV, vous pouvez déplacer les tuiles en diagonale ou de façon orthogonale. Chaque case ne peut contenir qu'une seule tuile.

A la fin de la partie, marquez des PV en fonction de la position des tuiles sur votre Extension de Plateau et si vous avez rempli leurs conditions *(voir page 6 pour les détails sur le Décompte)*.

Décompte

Le décompte des connexions du Télégraphe et des Pistes Performance est modifié comme suit (toutes les autres règles concernant le Décompte de fin de partie continuent de s'appliquer):

Connexions du Télégraphe :

Chaque joueur ayant construit un Bureau du Télégraphe dans deux sections adjacentes du Télégraphe se voit attribuer un nombre de PV en fonction de la condition indiquée et de la tuile PV du Télégraphe, ou des PV indiqués.



- Pour la connexion la plus à droite, marquez 4 PV pour chaque Ville de niveau différent reliée par votre réseeau. **Note**: seul le nombre de niveaux différents est pris en compte (quel que soit le nombre de Villes que vous reliez).

Exemple: vous reliez un total de 7 Villes de 3 niveaux différents dans votre réseau. Vous marquez 12 PV.



- Pour les autres connexions, multipliez le nombre de Stations que vous avez construit dans des Villes du niveau indiqué par le nombre de PV indiqué sur la tuile.

Exemple: vous avez 2 Stations dans des Villes de niveau 1. Vous marquez 14 PV.

Piste Performance et tuiles Performance :

a) Marquez la plus grande valeur de PV atteinte ou dépassée par votre marqueur sur la Piste Performance.
b) Pour chaque tuile sur votre Extension de Plateau, multipliez le nombre de PV indiqué sur la tuile par le nombre de fois où vous remplissez sa condition.
Puis, si la tuile est sur le rang II ou supérieur, multipliez ce résultat par le multiplicateur indiqué sur le coté de ce rang.



Exemple:
Pour votre tuile la plus haute, vous marquez des PV pour chacune de vos Stations dans des Villes de niveau 3. Vous en avez 2. Vous marquez 32 PV: 4 PV sur la tuile x 2 Stations dans des Villes de niveau 3 x 4PV indiqués sur le coté du rang.
Pour l'autre tuile, vous marquez des PV pour chacune de vos Etapes. Vous en avez 4. Vous marquez 12 PV: 3 PV indiqués sur la tuile x 4 Etapes A et B complétées.

Auteurs: Marco Canetta & Stefania Niccolini
Illustrations: Mariano Iannelli
Edition des règles : Paul Grogan, David Digby, Chris Spath
Traduction française: Dylan Maillard-Turck

GAMING RULES!

games@whatsyourgame.eu
www.whatsyourgame.eu
© 2019 What's Your Game Lda
All rights reserved.