



Vin d'jeu d'aide (<http://www.vindjeu.eu/>)

Le jeu dure 4 ou 5 tours en fonction du nombre de joueurs.

I. CUBES INVESTISSEMENT

- Chaque'un prend **12 cubes** (ou moins) pour en avoir 1 **max de 15**

II. POINTS D'INFLUENCE

- Plateau enchère 3-4j : Mettre tous les jetons influence dans le sac (vert/rouge/marron/blanc)
- Plateau enchère 2-3j : Mettre dans le sac :
4 jetons blancs / 4 marrons / 2 verts / 2 rouges
- Placer 1 jeton dans chaque case influence (ajouté aux jetons préimprimés)

III. ENCHERES POUR LES JETONS INFLUENCE

- Ordre du tour = **ordre du tour général**
- Celui dont c'est le tour doit faire une **enchère** sauf s'il en a déjà 2 visibles :
 - Placer minimum **3 cubes** dans 1 case de la rangée **supérieure**
 - Ou placer min **2 cubes** dans 1 case de la rangée **inférieure**
 - S'il y a **déjà** des cubes adverses, en placer **plus**.
 - L'autre joueur reprend ses cubes
 - On ne peut pas surenchérir sur soi-même
- Jusqu'à ce que chaque joueur ait **2 enchères** visibles
(ou si un joueur n'a qu'1 enchère mais plus assez pour surenchérir sur n'importe quelle case)
- Les **jetons influence** sont enregistrés sur les pistes d'influence dans l'ordre des **numéros des cases** (1a8 ou 1a6).
 - Le pion qui arrive se place **au dessus** de la pile
 - On ne peut pas dépasser le **max** mais si on en gagne on place son jeton au dessus de la pile
 - NB : La case **bicolore** du plateau 2-3j : le joueur choisit vert ou rouge

IV. ORDRE DU TOUR CONSTRUCTION ET ACHAT DE TRAIN/TRANSPORT

- **Ordre du tour construction** = piste influence **gouvernement** (blanc)
 - Le plus grand = 1ère place sur la piste d'ordre (si égal dessus gagne)
- **Ordre du tour achat de train/transport** = piste influence **ferroviaire** (marron)
 - Le plus grand = 1ère place sur la piste d'ordre (si égal dessus gagne)

V. CONSTRUCTION

- **Ordre du tour construction**
- Chaque voie doit **traverser 1 frontière** entre 2 sections
- **Max 1 voie** par frontière entre 2 sections
- La nouvelle voie doit être **1 ligne continue** sans embranchement) d'un point A à un point B (mais qui peut être reliée à d'autres voies à lui par des embranchements)
- La **dernière voie** ne doit pas nécessairement atteindre 1 ville
- On ne peut **pas** construire 1 voie dans les secteurs **houblon** & **colline**
- Dans le secteur « **The South** », on ne peut construire que de l'intérieur **vers l'extérieur**
 - Au choix, The South = secteur rouge foncé (jeu original)
Secteur rouge foncé + clair (pour l'ouvrir à plus de joueurs)
- **Nürnberg Nord & Nürnberg South** ne peuvent pas être reliés par 1 voie
- On peut construire 1 voie à travers 1 **fleuve**
- Construire **entre 0 et 15 voies** jusque quand chacun a construit 1 fois
 - Soit à partir d'1 secteur à 1 ville rouge ou verte
 - Soit à partir d'1 secteur à 1 ville devenue rouge ou verte
 - Soit à partir d'1 secteur que le joueur a déjà atteint avec 1 de ses propres voies
- **Coûts :**
 - Si on construit 1 voie vers ou de 1 **ville verte/rouge** (= les villes reliées par un réseau vert/rouge): payer 1 pt d'**influence** vert/rouge
(si on entre & sort lors d'un même tour : payer 1 ! pt d'influence)
Si la ville est rouge et verte : payer 1 pt influence rouge + 1 vert
 - Si 1 ou + leurs **propriétaires terriens** dans le secteur vers où on construit 1 voie :
 - Payer 1 pt **influence blanc** pour chaque propriétaire
 - Retirer du jeu le ou les propriétaires (bonhommes blancs)
 - Entre **2 plaines** : 1 pt de construction
 - Entre **1 plaine & 1 vallée** : 2 pts de construction
 - Entre **2 vallées** : 2 pts de construction
 - Si la voie traverse un **fleuve** : 2 pts de construction
- ➔ A **payer d'abord** en **cubes** investissement & si plus de cubes, le reste en point d'**influence** (au choix)
- Carte Nürnberg : Si en construisant 1 voie, on relie **Nürnberg & Furth** pour la 1^{ère} fois : chaque joueur ayant participé reçoit 1 **PV par voie** impliquée :
 - Prendre en compte le plus court trajet de chaque joueur
 - En cas d'embranchement, chaque joueur obtient des points

VI. ACHAT DE TRAINS & TRANSPORT

MARCHANDISES	WEYNSDALE	NÜRNBERG
CUBES BLANCS	PIERRE	BIÈRE
CUBES JAUNES	FROMAGE	COLIS POSTAL

- **Ordre du tour** = ordre d'influence ferroviaire
- Celui dont c'est le tour, fait soit :
 - Acheter 1 train
 - Effectue 1 transport d'1 marchandise ou d'1 passager
 - Passe et ne pourra plus rien faire

ACHAT DE TRAIN

- Coût des trains :
 - 2 trains rangées supérieures : 3 pts d'influence ferroviaire (marron)
 - 2 trains rangées milieu : 2 pts d'influence ferroviaire (marron)
 - 2 trains rangées bas : 1 pt d'influence ferroviaire (marron)
- Réduire ses points d'influence & placer 1 de ses locomotives sur le train (max 1 loco/train)
- Chaque joueur peut acheter max 3 trains dont max 1 de chaque prix
- On peut échanger 3 pts d'influence au choix ou cubes d'investissement > < 1 pt d'influence ferroviaire uniquement pour acheter 1 train
- Les trains se déplacent sur toutes les voies.

TRANSPORT

- Par action, on peut transporter soit 1 passager, soit 1 marchandise :
- Prendre 1 passager/marchandise sur le plateau & le placer sur 1 place libre de son train (marchandise sur wagon fret, passager sur wagon voyageur)

Transport de marchandises

- Les marchandises ne doivent pas être transportées vers 1 destinat° précise
- La pierre ne peut être transportée que si la voie du joueur passe par 1 ville adjacente à 1 secteur colline (cfr flèches)
- La bière ne peut être transportée que si la voie du joueur passe par 1 ville adjacente à 1 secteur houblon (cfr flèches)
- Les cubes de pierre/bière ne peuvent pas être transportés vers 1 ville verte ou rouge pour ensuite être expédiés. (si chaque ville vers laquelle 1 cube pierre/bière peut être transporté appartient déjà à 1 des 2 compagnies (rouge/vert) -> on retire le cube du plateau)
- Les cubes fromage/colis peuvent être transportés si la voie passe par là.
- 1 cube fromage/colis ne peut pas être transporté d'1 secteur dans lequel il y a 1 ou plusieurs voies de la compagnie rouge ou verte -> retirer ces cubes du plateau

Transport de passagers

- On peut transporter 1 passager que si la voie passe par le passager & que si le joueur peut le transporter sur ses propres voies jusqu'à 1 ville de la compagnie de même couleur.
- 1 passager qui se trouve déjà dans 1 ville de sa couleur est retiré du jeu

VII. POINTS DE VICTOIRE, PERTES & PROFITS

1) PV'S

Plateau train 3-4j : Chq passager & chq marchandise : 1 PV
Avance le jeton de chq joueur sur la piste

Plateau 2-3j : Chq marchandise : 1 PV
Chq passager en 1^{ère} classe (train au coût de 3) : 3 PVs
Chq passager en 2^{ème} classe (train au coût de 2) : 2 PVs
Chq passager en 3^{ème} classe (train au coût de 1) : 1 PV

2) PERTES & PROFITS

Profit = 1 cube bière/pierre transporté = 2 thunes
1 cube fromage/colis postal transporté = 1 thune
1 passager = 1 thune

Perte = Chaque voie du joueur sur le plateau = -1 thune

- Dans l'ordre du tour général, chq joueur déplace son jeton pertes & profits (si profit-perte=0, on ne déplace pas le jeton mais on le met au dessus de la pile-Max 5, Min -13)
- Retirer tous les passagers & marchandises de ses trains & les poser devant soi
- Reprendre ses locomotives dans son stock

VIII. ORDRE DU TOUR GENERAL

En fonction des positions des joueurs sur la piste pertes & profit :
Le plus de profit = 1^{er} joueur (égal : jeton du dessus)

IX. RACHAT DE LIGNES

- Dans l'ordre du tour général, chacun peut vendre 1 ensemble de voies continues à la compagnie verte ou rouge.
 - L'ensemble des voies doit former 1 ligne continue
 - La 1^{ère} voie à prendre en compte doit être connectée à 1 ville rouge ou verte.
 - La dernière voie doit être dans 1 secteur avec 1 ville
- **Coût :** pour chaque groupe de 2 voies, payer 1 pt d'influence de la compagnie

X. FIN DU TOUR

Avancer le marqueur tour (nbre de tour total dépend du nbre de joueurs : 4 ou 5 tours)

FIN DU JEU

- Chq ensemble complet de
1 passager rouge + 1 passager vert + 1 cube bière/pierre + 1 cube fromage/colis postal = 2 PVs
 - **Ajouter ou retirer X PVs.** X = profit ou perte (de -13 à +5)
 - **Chaque voie encore sur le plateau = - 1 PV** (négatif)
- Le plus de PV = gagnant.** Si égal, le mieux placé sur Pertes & Profits