CONCEPT ET BUT DU JEU

Vous gérez ensemble la circulation des trains en Europe centrale ou en Amérique du Nord, selon le côté du plateau choisi. Vous devez récupérer des Marchandises dans différentes Villes avant de les livrer au Port de destination. Pour ce faire, vous pouvez utiliser plusieurs Trains qui ne circulent pas tous à la même vitesse, et que vous déplacez grâce aux dés. À l'aide de vos cartes Action, actionnez des Aiguillages et allumez des Feux de signalisation pour contrôler les déplacements des Trains.
Les Agents ferroviaires se trouvant sur chaque plateau vous aideront grâce à leurs capacités spéciales.

Au début de chaque tour, retournez une Fiche d'instruction. Elle indique si de nouveaux Trains doivent être mis en jeu et quels Trains doivent se déplacer. Plus vous avancerez dans la partie, plus vous devrez réfléchir aux choix que vous faites. Lorsque vous retournez la dernière Fiche d'instruction, il ne vous reste plus que le tour en cours pour atteindre votre but.

Vous remportez la victoire collectivement dès que vous avez livré toutes les Marchandises au Port de destination.

MATÉRIEL

1 plateau de jeu recto verso

Europe centrale

Amérique du Nord

9 Trains

2 dés Départ

3 dés Déplacement

12 cubes Marchandise

3 par couleur

10 disques Feu vert

30 disques Aiguillage

100 cartes, dont :
81 cartes Action (27 de chaque)

Passer un Feu au vert

Actionner un Aiguillage

Déplacer un Train

Dos des cartes

18 cartes Fiche d'instruction

Dos des cartes

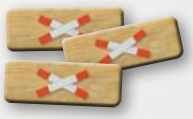
1 carte 1re Fiche d'instruction

Dos de la carte

10 jetons Temps

11 jetons Départ

3 jetons Stop



MISE EN PLACE

Pour votre première partie, utilisez le côté du plateau qui représente l'Europe centrale. Pour les parties suivantes, vous pourrez jouer avec le côté de votre choix. Les règles pour l'Amérique du Nord sont les mêmes que pour l'Europe centrale, à quelques détails près. Allez directement à la page 7 de ce livret pour plus d'informations à ce sujet.

Avant de commencer votre première partie, détachez précautionneusement le matériel de jeu des planches en carton. Vous n'aurez besoin des jetons Départ octogonaux que si vous jouez avec les règles de la variante.

1. Pour la première partie, placez **26 disques Aiguillage et 8 disques Feu vert comme indiqué ci-contre** : placez **1 disque Aiguillage** sur les intersections où 3 voies se croisent. Placez-en 2 sur les intersections où 4 voies se croisent.
2. Placez **8 disques Feu vert** sur des cases Feu rouge : 1 pour chaque Ville et 3 sur des voies de Chemin de fer au choix.
3. Placez **8 cubes Marchandise** (2 de chaque couleur) sur les 4 Villes selon leur couleur.
4. Placez **7 jetons Temps** sur l'Horloge de gare.

REMARQUE : Remettez les disques Aiguillage, les disques Feu vert, les cubes Marchandise et les jetons Temps restants dans la boîte.

5. Placez les **9 Trains** sur le Dépôt en fonction de leur couleur.
6. Placez les **2 dés Départ** et les **3 dés Déplacement** près du plateau.
7. Placez les **3 jetons Stop** à côté des 3 Agents ferroviaires.
8. Mélangez les **18 Fiches d'instruction**, piochez-en 2 au hasard et remettez-les dans la boîte. Placez la pioche des **16 Fiches d'instruction** restantes, face cachée, sur l'emplacement du plateau prévu à cet effet. Placez la **1re Fiche d'instruction** sur le dessus de cette pioche.
9. Mélangez les **81 cartes Action** et **distribuez-en 5** à chaque joueur. Ces cartes forment votre main. Placez la pioche des cartes Action restantes, face cachée, sur l'emplacement du plateau prévu à cet effet.
10. Le dernier d'entre vous qui s'est arrêté à un passage à niveau commence. Si personne n'est concerné, c'est le joueur le plus âgé qui commence. Il devient le premier **joueur actif**.

REMARQUE : Pendant la partie, vous pouvez communiquer sur les cartes que vous avez en main et discuter de la meilleure stratégie à adopter. Si vous ne parvenez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur actif qui tranche.

IMPORTANT : Lors de vos prochaines parties, vous pourrez disposer les **disques Aiguillage et Feu vert comme vous le souhaitez**. Placez 1 disque Aiguillage sur chaque intersection où 3 voies se croisent. Placez-en 2 sur chaque intersection où 4 voies se croisent. Placez 1 Feu vert sur chaque Ville (Port et Ville marchande). Placez les 3 Feux verts restants où bon vous semble sur les cases Feu rouge des voies de Chemin de fer.

Zone des défausses

REMARQUE : Pour des raisons pratiques, certaines Villes n'ont pas pu être positionnées sur le plateau exactement comme dans la réalité. De même, les trajets représentés ne correspondent pas forcément à de véritables liaisons ferroviaires.

DÉROULEMENT DU JEU

Déroulement d'un tour

Le joueur actif exécute toujours ces 3 actions dans l'ordre :

1. **Révéler une Fiche d'instruction**
2. **Jouer des cartes Action**
3. **Piocher de nouvelles cartes Action**

1. Révéler une Fiche d'instruction

Le joueur révèle la carte **Fiche d'instruction** qui se trouve **sur le dessus de la pioche** et la pose devant lui. Il applique les instructions dans l'ordre : elles indiquent la couleur des Trains que vous devez déplacer. Lorsqu'une couleur de Train est indiquée, **tous les Trains de cette couleur** se trouvant sur le réseau ferroviaire doivent être déplacés. Cela concerne également les Trains qui se trouvent sur des Villes marchandes, des Ports ou des cases de départ. Les Trains qui se trouvent encore au Dépôt ne se déplacent pas. Plusieurs Fiches d'instruction indiquent que vous devez **d'abord** mettre en jeu **un nouveau Train depuis le Dépôt**.

Mettre un Train en jeu

Lorsqu'un Train est représenté de face, en haut d'une carte Fiche d'instruction, vous **devez** mettre un nouveau Train en jeu.

Décidez ensemble quelle sera la couleur de ce Train. Ensuite, le joueur actif lance les **dés Départ** et additionne les résultats obtenus. La somme des dés correspond à la **case de départ** de ce Train. Le joueur le place sur la case de départ. Si un Train se trouve déjà sur cette case, **ne placez pas** de deuxième Train. À la place, retirez **2 jetons Temps** de l'Horloge de gare.
Si vous devez placer un nouveau Train mais qu'il n'y en a plus au Dépôt, vous devez également retirer 2 jetons Temps. Plus vous perdrez de jetons Temps, plus il vous sera difficile de remporter la victoire. Pour en savoir plus, lisez la partie « Les jetons Temps », page 6.

REMARQUE : Sur l'une des cartes Fiche d'instruction figurent 2 Trains de face. Vous devez donc mettre 2 Trains en jeu. Ces 2 Trains doivent forcément être de couleur différente.

IMPORTANT : Le premier joueur actif révèle la **carte 1re Fiche d'instruction**. Cette carte indique que vous devez d'abord mettre en jeu un Train noir, puis un Train marron, et enfin un Train gris. La règle suivante est valable uniquement pour le premier tour : si l'une des cases de départ est déjà occupée, le joueur actif relance les dés jusqu'à tomber sur une case de départ disponible. Il ne perd pas de jetons Temps pour cette action.

Déplacer des Trains

Vous devez déplacer tous les Trains de la couleur indiquée sur la Fiche d'instruction. Si plusieurs Trains de cette couleur se trouvent sur le réseau ferroviaire, le joueur actif décide dans quel ordre les déplacer. Pour les déplacer, désignez d'abord le Train qui sera déplacé, puis lancez le dé de la couleur correspondante. Déplacez ensuite le Train d'autant de cases que ce qu'indique le résultat. Vous devez relancer le dé **pour chaque Train**. Si tous les Trains d'une couleur se trouvent au Dépôt, ils ne sont pas déplacés. Si la Fiche d'instruction représente un **Train multicolore**, vous **choisissez** la couleur des Trains que vous souhaitez déplacer. Vous devez déplacer tous les Trains de la couleur en question. Si **2 Trains multicolores** sont représentés, vous devez choisir **deux couleurs de Train différentes**, et déplacer tous les Trains de ces deux couleurs. Vous pouvez choisir une couleur dont tous les Trains se trouvent encore au Dépôt. Vous décidez quelle couleur de Train déplacer en premier.

REMARQUE : L'une des cartes Fiche d'instruction indique 3 Trains multicolores. Lorsque cette carte est révélée, vous devez déplacer tous les Trains se trouvant sur des voies de Chemin de fer, des Villes ou des cases de départ. Le joueur actif décide de l'ordre des couleurs.

IMPORTANT : À chaque couleur de Train correspond un dé, avec une combinaison différente de résultats. Ces dés représentent la vitesse de déplacement des Trains :

Le Train noir est le plus rapide (Faces des dés : 2, 3, 3, 4, 4, 5).

Le Train marron a une vitesse normale (Faces des dés : 1, 2, 2, 3, 3, 4).

Le Train gris est le plus lent (Faces des dés : 1, 1, 1, 2, 2, 3).

Lorsque tous les Trains de la couleur indiquée ou choisie ont été déplacés, le joueur place la Fiche d'instruction dans la défausse. Il peut ensuite jouer des cartes Action.

2. Jouer des cartes Action

Le joueur actif joue **autant de cartes** Action de sa main **qu'il le souhaite**. Il peut jouer toutes ses cartes (c'est souvent le cas), ou aucune carte (c'est rarement le cas). Voici les différentes actions possibles :

Passer un Feu au vert

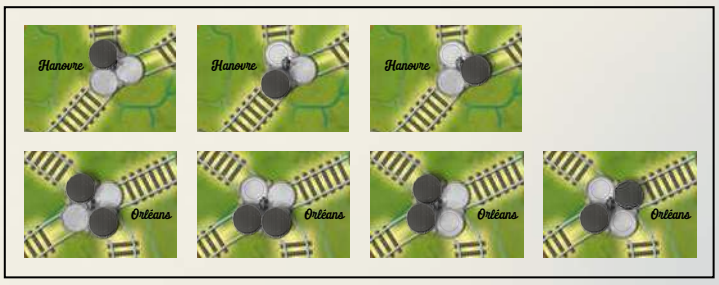
Le joueur transforme un Feu rouge en Feu vert. Pour ce faire, il déplace 1 disque Feu vert posé sur le plateau vers la case Feu rouge choisie, pour que les Trains puissent circuler.

IMPORTANT : Il doit toujours y avoir au minimum **1 disque Feu vert** sur chaque Ville.

Actionner un Aiguillage

Le joueur modifie la disposition d'un Aiguillage. Cette action permet de déplacer le disque Aiguillage posé sur les intersections à 3 voies, ou **les 2 disques** Aiguillage sur une intersection à 4 voies. Il les déplace de sorte que le chemin choisi permette le passage des Trains.

Exemples : *Voici différents résultats que vous pourriez obtenir en choisissant d'actionner un Aiguillage :*



Déplacer un Train

Le joueur **choisit un seul Train** à déplacer (en dehors des Trains qui se trouvent au Dépôt). Il lance le dé de la couleur correspondante et déplace ce Train en respectant les règles de déplacement (voir page 5 « Règles de déplacement »).

Action au choix

Un joueur peut choisir de défausser **2 cartes Action de son choix** pour faire l'une des 3 actions possibles.

Charger un Train

Lorsqu'un Train **sans chargement** est arrêté dans une Ville où se trouvent des Marchandises, le joueur actif peut se défausser d'**1 carte Action de son choix** pour charger 1 cube Marchandise dans le Train.

IMPORTANT : Seuls les Trains vides peuvent être chargés avec un cube Marchandise. Vous ne pouvez donc pas décharger un Train dans une Ville marchande pour le recharger ensuite avec un autre cube Marchandise.

Les cartes Action jouées sont posées face visible sur une pile de défausse à côté de la pioche.

3. Piocher de nouvelles cartes Action

À la fin de son tour, le joueur actif pioche **5 nouvelles cartes Action**. S'il lui reste des cartes de son tour précédent, il les garde et ajoute ces 5 nouvelles cartes à sa main. Il ne peut cependant pas avoir **plus de 10 cartes en main**. En fonction du nombre de cartes qu'il lui reste, il pioche moins de nouvelles cartes ou n'en pioche aucune pour ne pas dépasser la limite de 10 cartes en main. Lorsque la pioche de cartes Action est vide, mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche.

C'est ensuite au joueur suivant, dans le sens horaire. Ce dernier révèle la carte Fiche d'instruction du dessus de la pioche.

RÈGLES DE DÉPLACEMENT

1. Il y a deux façons de déplacer un Train : en suivant les indications d'une carte Fiche d'instruction ou en jouant une carte Action « Déplacer un Train ».
2. Dans les deux cas, le joueur actif lance le dé de la couleur correspondant au Train. Le résultat obtenu donne les **points de mouvement**, c'est-à-dire le nombre de cases que le Train **doit** parcourir. Chaque portion de Chemin de fer et chaque Ville traversée (Port y compris) correspond à 1 case. Les Feux et les Aiguillages ne comptent pas comme des cases et ne consomment donc pas de point de mouvement.

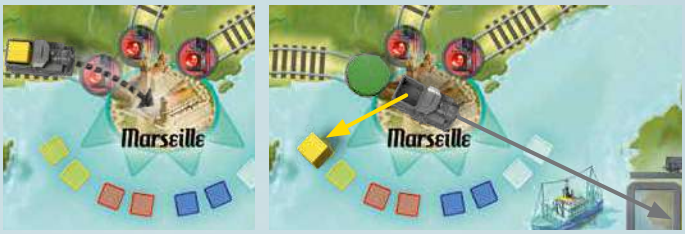
3. Si le Train ne peut pas être déplacé du nombre de cases indiqué par le dé, **retirez 1 jeton Temps** de l'Horloge de gare **pour chaque point de mouvement que le Train n'a pas pu utiliser**.
4. Un Train se déplace **toujours dans le sens de la marche**. S'il se trouve dans une Ville, vous pouvez choisir la direction qu'il prend, tant que le Feu est vert.

5. Il ne peut y avoir **qu'un Train à la fois** sur chaque portion de Chemin de fer, chaque Ville et chaque case de départ.
6. Au niveau d'un **Aiguillage**, le Train circule uniquement **sur la voie qui est dégagée** : les disques Aiguillage bloquent le passage vers les autres directions.

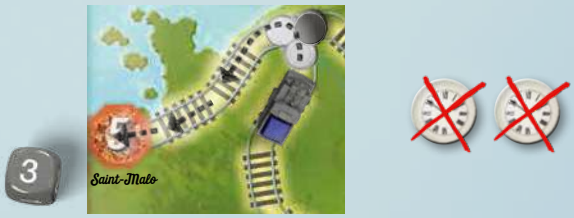
7. Au niveau des **Feux**, le Train ne peut **passer que si le Feu est vert**. Le Train doit **s'arrêter devant le Feu si celui-ci est rouge**.

8. Un Train ne peut **pas dépasser un autre Train**. Il est obligé de **s'arrêter sur la portion de Chemin de fer qui se trouve juste derrière**.

9. Lorsqu'un Train arrive dans une **Ville marchande** ou un **Port**, il est obligé de **s'arrêter**. Vous **ne retirez pas** de jetons Temps de l'Horloge de gare, même s'il n'a pas utilisé tous ses points de mouvement.
10. **Lorsqu'un Train atteint un Port, il est immédiatement renvoyé au Dépôt**. Si le Train était chargé, **déchargez** d'abord sa Marchandise et placez-la sur une case du Port de la couleur correspondante.



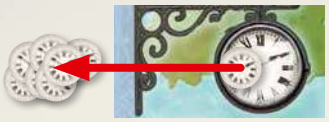
11. Si **2 Trains entrent en collision frontale**, vous devez retirer **2 jetons Temps** de l'Horloge de gare **par point de mouvement n'ayant pu être utilisé**. Renvoyez ensuite le Train qui vient de se déplacer (et donc de provoquer la collision) au Dépôt. S'il était chargé, replacez le cube Marchandise sur la Ville de la couleur correspondante.
12. **Si un Train arrive sur une case de départ**, retirez **2 jetons Temps** de l'Horloge de gare, sans tenir compte des éventuels points de mouvement inutilisés. Renvoyez ensuite le Train au Dépôt et, s'il était chargé, replacez le cube Marchandise sur la Ville de la couleur correspondante.



REMARQUE : Voir page 8 pour un exemple de tour de jeu complet.

Les jetons Temps

Vous devez retirer de l'Horloge de gare :
- 1 jeton Temps pour chaque point de mouvement que vous n'avez pas pu utiliser ;
- 2 jetons Temps lorsqu'un Train ne peut pas être positionné sur sa case de départ ;
- 2 jetons Temps lorsqu'un Train arrive sur une case de départ.
- 2 jetons temps par point de mouvement non utilisé lors d'une collision frontale.



Dès que le **dernier** jeton Temps a été retiré de l'Horloge, mettez la partie en pause. Vous devez prendre la **première** carte de la pioche de cartes **Fiche d'instruction** et la mettre de côté **dans la boîte**, sans la regarder. Vous avez donc une Fiche d'instruction en moins. Ensuite, replacez tous les jetons Temps sur l'Horloge.

IMPORTANT : Si vous ne pouvez pas retirer tous les jetons que vous devez, car il n'y en a pas assez sur l'Horloge, retirez ceux manquants au moment de replacer tous les jetons Temps. ***Exemple :*** *Il reste 2 jetons Temps sur l'Horloge, mais vous devez en retirer 3. Retirez alors les 2 jetons restants, puis n'en replacez que 6 sur l'Horloge.*

Les Agents ferroviaires

Trois personnages sont représentés dans l'un des coins supérieurs de chaque plateau. Ce sont des Agents. Ils vous apportent un **bonus unique** pendant la partie. Le joueur actif peut décider pendant son tour d'en utiliser un ou plusieurs. Discutez entre vous avant de vous décider.

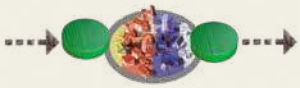
Après avoir utilisé le bonus offert par un Agent ferroviaire, recouvrez ce dernier d'un jeton Stop : vous ne pouvez plus utiliser son bonus.

Agents ferroviaires en Europe centrale

Le logisticien

Annulez le résultat d'un dé Déplacement et relancez-le. Seul le deuxième résultat compte.

La gestionnaire



Pendant ce tour, les Trains peuvent **traverser toutes les Villes**, tant que les Feux sont verts. Vous pouvez malgré tout choisir de vous arrêter dans une Ville selon la règle habituelle, si cela vous arrange (par exemple si le Feu n'est pas vert dans la direction où vous souhaitez déplacer le Train). Un Train est toujours obligé de s'arrêter dans une Ville pour charger une Marchandise. Il est donc impossible de traverser une Ville et de charger un Train au cours de la même action. Vous pouvez utiliser la gestionnaire n'importe quand pendant votre tour.

Le chef de Train

Choisissez <u>une</u> couleur de Train indiquée sur la carte Fiche d'instruction que vous venez de piocher. Les Trains de cette couleur **ne se déplacent pas**. ***Exemple :*** Il y a 3 Trains noirs sur les voies. Vous choisissez cette couleur de Train. Aucun Train noir ne se déplace : ils sont tous à l'arrêt.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine dès que vous avez transféré la 8e et dernière Marchandise au Port. **Vous remportez ensemble la victoire.**
Si vous ne parvenez pas à livrer la dernière Marchandise à temps, c'est-à-dire au plus tard pendant le tour du joueur qui a révélé la dernière Fiche d'instruction, **vous perdez la partie**. Si vous êtes obligés de mettre une Fiche d'instruction de côté au cours de ce dernier tour, vous ne finissez pas le tour et perdez immédiatement la partie. Ne vous découragez pas : réessayez ! Si vous n'y parvenez toujours pas, vous pouvez adapter le niveau de difficulté.

Adapter le niveau de difficulté

Baisser la difficulté

Après plusieurs tentatives, si vous ne parvenez toujours pas à remporter la victoire, vous pouvez ajouter 1 disque Feu vert sur le plateau. Vous pouvez aussi choisir de ne retirer qu'une carte Fiche d'instruction ou aucune lors de la mise en place. Si vous ne réussissez toujours pas, vous pouvez enfin choisir d'augmenter le nombre de jetons Temps que vous placez sur l'Horloge de gare au début de la partie, pour retarder la perte des Fiches d'instruction. Placez 8, 9 ou même 10 jetons sur l'Horloge.

Augmenter la difficulté

Si vous avez remporté une ou plusieurs parties et que le jeu vous semble trop facile, vous pouvez décider, au début de la partie, de retirer une carte Fiche d'instruction en plus. Si vous réussissez toujours, retirez-en 2, 3, voire plus.

Vous pouvez également décider d'apporter **10 Marchandises** au Port, au lieu de 8. Au début de la partie, placez alors 3 cubes Marchandise sur chaque Ville marchande de la couleur correspondante. Pour remporter la victoire, vous devrez livrer 2 Marchandises de chaque couleur au(x) Port(s), plus 2 Marchandises supplémentaires de n'importe quelle couleur. Si vous jouez avec la face Amérique du Nord, vous devez apporter 1 Marchandise supplémentaire dans chacun des Ports.

Variante de jeu : « Les jetons Départ »

Des cases de départ variables

Vous pouvez déterminer l'emplacement des cases de départ au hasard. Pour ce faire, mélangez, au début de la partie, les 11 jetons Départ, placez-les face cachée sur les cases de départ, puis retournez-les. Les jetons restent à cet emplacement durant toute la partie. Cette variante permet de modifier les cases de départ où les Trains ont le plus de chance d'apparaître.

Renoncer aux dés Départ

Si vous préférez limiter le hasard dans l'apparition des Trains, vous pouvez décider de laisser les dés Départ dans la boîte.
Pendant la mise en place, mélangez les 11 jetons Départ et choisissez-en 3 au hasard. Ces 3 jetons désignent respectivement les cases de départ des trois premiers Trains : noir, marron et gris.
Pour finir, mélangez à nouveau les 11 jetons Départ et formez une pile face cachée. Lorsque vous devrez, par la suite, mettre un Train en jeu, piochez le premier jeton Départ. C'est lui qui indiquera sur quelle case votre Train doit apparaître. Piochez le jeton après avoir décidé de la couleur de Train que vous comptez mettre en jeu.

Règles spéciales pour le plateau Amérique du Nord

Contrairement au plateau Europe centrale, Amérique du Nord possède 2 Ports. Vous devez déposer 1 Marchandise de chaque couleur dans chacun des 2 Ports (San Francisco et New York).

IMPORTANT : Sur ce plateau, si les Feux sont verts, **vos Trains peuvent traverser toutes les Villes sans s'arrêter**.

Mais si cela vous arrange, vous pouvez faire s'arrêter un Train dans une Ville (par exemple, pour charger une Marchandise).
Vous ne pouvez pas traverser une Ville et charger une Marchandise au cours de la même action.
Si c'est ce que vous souhaitez faire, vous devez jouer 2 cartes « Déplacer un Train » et, entre les deux, 1 carte supplémentaire pour charger le Train.

IMPORTANT : Contrairement à la règle du plateau Europe centrale, en Amérique du Nord un Train **sans chargement** peut s'arrêter ou traverser un Port si les Feux sont verts.

Au début de la partie, placez 9 jetons Feu vert (6 sur les Villes marchandes et Ports, et 3 sur des voies de Chemin de fer). Pour la première partie, suivez la disposition indiquée ci-dessous.

Toutes les autres règles du plateau Europe centrale s'appliquent au plateau Amérique du Nord.

Agents ferroviaires en Amérique du Nord

Le garde-voie

Ignorez la carte **Fiche d'instruction** que vous venez de piocher. Placez la carte en question **sous la pioche** et prenez la Fiche d'instruction suivante. Vous devez appliquer les effets de cette deuxième carte.

L'agent de manœuvre

Au lieu de lancer le dé Départ, placez un nouveau Train sur la case **de votre choix**.

La cheffe de section

Un seul Train de la couleur indiquées sur la Fiche d'instruction **ne se déplace pas**. Par exemple, si 2 Trains noirs se trouvent sur les voies, vous devez choisir lequel vous ne déplacez pas. L'autre Train, en revanche, est obligé de se déplacer : vous devez lancer les dés pour le déplacer.

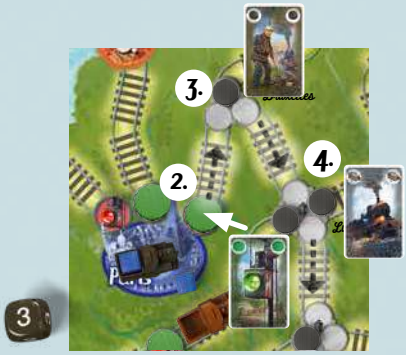
REMARQUE : Dans le jeu, il y a plus de disques Aiguillage que nécessaire. Ils sont là pour remplacer d'éventuels disques perdus. Ils serviront également dans une prochaine extension du jeu.

EXEMPLE D'UN TOUR DE JEU

Pour commencer, révélez la carte Fiche d'instruction sur le dessus de la pioche. Elle indique qu'un nouveau Train doit être mis en jeu. Décidez ensemble de la couleur de ce Train. Vous choisissez l'un des Trains noirs, car ils sont plus rapides.

A Le joueur actif lance les dés et obtient un 6. Il place le Train noir sur la case de départ 6, à Calais. S'il y avait déjà eu un Train à cet emplacement, le joueur n'aurait pas pu placer de nouveau Train. À la place, il aurait retiré 2 jetons Temps de l'Horloge de gare. Enfin, comme la Fiche d'instruction l'indique, il faut ensuite lancer les dés Déplacement pour chaque Train noir, puis pour chaque Train gris.

B Pour le Train noir qui vient d'être mis en jeu, le joueur actif obtient un 4. Comme le Feu est vert, le Train peut aller vers la Ville de Paris (en 3 points de mouvement). Pour le 4e point de mouvement non dépensé, ne retirez pas de jeton Temps : un Train est toujours forcé de s'arrêter sur une Ville, on ne retire jamais de jetons Temps pour les points de mouvement non utilisés dans ce cas-là.



Après avoir déplacé tous les Trains en suivant la Fiche d'instruction, le joueur actif peut faire ses actions. À son tour précédent, il n'avait joué que 4 cartes. Il lui en restait une en main à la fin de son tour : il possède donc désormais 6 cartes en main.

1. Il charge 1 Marchandise dans le Train qui se trouve à Paris, en jouant la carte de son choix. Dans cet exemple, il utilise une carte « Déplacer un Train ».
2. Après cela, il utilise sa carte « Passer un Feu au vert » pour déplacer 1 disque Feu vert à Paris. Il doit s'assurer qu'il y a bien 1 disque Feu vert sur chaque Ville et chaque Port.
3. Ensuite, le joueur utilise « Actionner un Aiguillage », de sorte que le Train puisse passer.
4. Après cela, il joue une carte « Déplacer un Train ». Il lance le dé Déplacement du Train noir et obtient un 3. Il déplace alors le Train noir de 3 cases dans le sens de la marche.
5. Après cette action, il modifie l'Aiguillage juste derrière le Train noir.
6. Enfin, il joue une autre carte « Déplacer un Train ». Il lance le dé Déplacement marron et obtient un 4. Comme il est obligé de s'arrêter au Feu rouge, il perd 1 point de mouvement et retire 1 jeton Temps de l'Horloge.

Pour finir son tour, le joueur actif pioche 5 cartes Action. C'est ensuite le tour du joueur suivant dans le sens horaire. Ce dernier retourne la première carte Fiche d'instruction de la pioche.

L'auteur : David Thompson est né en 1979. Il vit avec sa femme et ses enfants à Dayton, dans l'Ohio. Il est analyste du renseignement pour le ministère de la Défense des États-Unis d'Amérique. Cela se ressent dans les jeux qu'il a publiés jusqu'à présent : il y est très souvent question de conflits politiques historiques. Il prouve, avec le jeu coopératif *Convoi Express*, qu'il peut aussi proposer des projets très différents. C'est un jeu qu'il a créé afin de pouvoir jouer avec ses parents, grands adeptes des jeux de trains.

« À mes parents, Warren et Carol Thompson. »

Rédaction : Wolfgang Lüdtke
Développement et conseil : Michael Rieneck
Collaboration à la rédaction : Peter Neugebauer
Développement technique produit : Carsten Engel
Illustration : Claus Stephan
Graphisme : Antje et Claus Stephan
Édition française : IELLO
Traduction française : Laura Muller-Thoma
Relecture française : Maëva Debieu, Marie-Laure Faurit (Tradixit), Robin Houpier

© 2020 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart, Allemagne
© 2021 IELLO pour la version française
IELLO – 9, avenue des Érables, lot 341
54180 Heillecourt, France

L'auteur et l'éditeur remercient tous les testeurs et relecteurs.

Tous droits réservés
FABRIQUÉ EN ALLEMAGNE