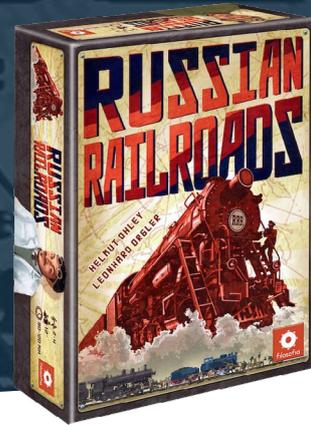




RUSSIAN RAILROADS (FILOSOFIA)



LE TSAR VOUS A MANDATÉ POUR CONSTRUIRE LES LIGNES DU FUTUR TRANSIBÉRIEN ET 2 AUTRES LIGNES IMPORTANTES DE RUSSIE. POSEZ LES RAILS ET AMÉLIOREZ LEUR QUALITÉ. INVESTISSEZ DANS DES LOCOMOTIVES PUISSANTES ET EMBAUCHEZ DES CONDUCTEURS COMPÉTENTS. DÉVELOPPEZ EN PARALLÈLE L'INDUSTRIALISATION ET CRÉEZ LES VOIES DE CHEMIN DE FER LES PLUS RENTABLES.

1 / MISE EN PLACE



PLATEAU CENTRAL

- Choisissez le côté du plateau selon le nombre de joueurs (3/4 ou 2).
- Disposez les jetons 100/200 et 300/400 points près de la case 100 de la piste de score.
- Placez les 5 cartes face visible au-dessus du plateau.
- Retirez 2 cartes parmi les 10 cartes Bonus. Formez une pioche face visible avec les 8 restantes.
- Classez les Locomotives selon leur niveau et formez 9 piles distinctes. Le wagon 9 sans recto violet, est placé sur la carte correspondante. (Enlevez respectivement 2/1 Locomotives dans chaque pile lorsque vous jouez à 2/3 joueurs).
- Placez les 2 Ouvriers turquoise sur leur emplacement du plateau (à droite). L'Ouvrier noir est placé sur la carte correspondante.
- Formez une réserve avec les 20 jetons X2 et les 18 pièces (Roubles).
- Triez les 48 Rails par couleur et formez une réserve avec.
- Triez d'abord les 15 Conducteurs selon leur lettre A ou B. Mélangez chaque tas distinctement.
- Posez les 4 premiers Conducteurs de la pile B sur les emplacements suivants : 6 5 4 3 puis placez les 3 premiers Conducteurs de la pile A sur les emplacements suivants : 2 1 1. A 2 et 3 joueurs, ne placez que 3 Conducteur B.
- Le marqueur Dernier tour est placé près du plateau.

CHAQUE JOUEUR REÇOIT :

- Un plateau personnel à sa couleur.
- 5 Ouvriers. 6 Ouvriers à 2/3 joueurs.
- 1 Rouble. 2 Roubles à 2 joueurs.
- 1 Locomotive de valeur 1 à placer devant la 1^{ère} voie de chemin de fer de son plateau (en haut à gauche).
- 3 Rails noirs. Posez-en 1 sur la première case de chaque ligne de chemin de fer.
- 1 Marqueur d'industrie à poser sur la case 0 de votre plateau.
- Un ensemble de 7 jetons différents. Mettez de côté les éléments suivants (illustrés sur 3 des jetons) : un second Marqueur d'industrie / 1 tuile Médaille de Kiev / 1 tuile Réévaluation. Ces éléments vous seront utiles plus tard dans la partie.
- 1 carte Ordre du jeu distribuée aléatoirement à chaque joueur. Le numéro le plus élevé choisit une des 4 cartes Bonus de départ, puis dans l'ordre décroissant chacun en choisit une, sauf le premier joueur (celui avec la carte 1). Défaussez la carte Bonus restante.
- 2 pions (pas Ouvriers) à sa couleur à placer sur la case 100 de la piste de score du plateau et sur l'emplacement correspondant au numéro de la carte Ordre du tour.

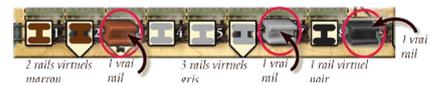


2 / TOUR DE JEU

À 4 JOUEURS, LA PARTIE SE DÉROULE SUR 7 MANCHES (6 MANCHES À 2/3 JOUEURS). À VOTRE TOUR, VOUS CHOISISSEZ UNE CASE D'ACTION LIBRE, Y POSEZ LE NOMBRE D'OUVRIERS REQUIS ET EFFECTUEZ IMMÉDIATEMENT L'ACTION CORRESPONDANTE.

CONSTRUCTION DE RAILS

- Vous pouvez construire des Rails sur les 3 lignes de chemin de fer de votre plateau.
- Pour construire des Rails, vous devez utiliser les actions (à gauche sur fond vert) du plateau central. Posez votre ou vos Ouvriers sur une de ces cases actions libre et avancez votre marqueur Rail de la couleur concerné sur la ou les lignes de votre choix. Il n'y a qu'une seule case où tous les joueurs peuvent poser leur Ouvrier une ou plusieurs fois :
- Vous commencez toujours par construire une ligne avec des Rails noirs. Les marqueurs rails se posent dans un certain ordre selon leur couleur : Un Rail marron ne pouvant pas être posé tant qu'un Rail noir puis un Rail gris n'ont pas été préalablement posés.
- Lorsque vous avancez un marqueur de Rail, des espaces se créent entre les marqueurs de Rails des différentes couleurs. Ces cases vides sont en fait des Rails (virtuels) de la même couleur que le marqueur de Rail posé devant.
- Vous ne possédez pas encore les stocks pour poser des Rail d'une autre couleur que noir. Vous débloquentes ces Rails en amenant une Locomotive jusqu'aux cases 2, 6, 10 et 15 du Transsibérien. Lorsque vous débloquentes une couleur, vous récupérez 3 Rails de cette couleur que vous posez à gauche de chacune des 3 lignes.
- Un Rail peut uniquement être placé sur une case vide. Un Rail ne peut jamais rattraper ou devancer un Rail qui le précède. L'ordre est donc toujours respecté.
- Chaque ligne de chemin de fer indique quelle couleur de Rail elle accepte. Moscou-Kiev n'accepte par exemple que 3 couleurs.



LES LOCOMOTIVES

- Placez le nombre d'Ouvriers nécessaire à l'obtention d'une Locomotive.
- Récupérez 1 Locomotive de la pile dont le numéro est le plus bas.
- Placez cette Locomotive devant l'une de vos 3 lignes de chemin de fer. Le Transsibérien peut accueillir 2 Locomotives.
- Le numéro de la Locomotive indique le nombre de cases qu'elle peut parcourir sur la ligne. Si 2 Locomotives, faites la somme des 2 chiffres. À la fin de chaque manche aura lieu une Évaluation permettant de marquer des points et de récupérer des Bonus selon l'avancée de la voie de chemin de fer et la capacité d'avancement de chaque Locomotive.
- Pour améliorer une Locomotive, vous devez la remplacer par une autre dont le numéro est plus élevé. La Locomotive remplacée peut à son tour remplacer l'une de vos Locomotives dont le chiffre est plus faible.

- Retrouvez toutes les Règles Express sur Ludovox.fr -

La Règle Express est un contenu exclusif à Ludovox. Si vous souhaitez une Règle Express pour un autre jeu, merci d'adresser votre demande à contact@ludovox.fr

- La *Locomotive* défaussée est retournée **côté Usine** (violet) près des autres piles de *Locomotives*.

LES USINES

- Plutôt que de prendre une *Locomotive*, vous pouvez récupérer une *Usine* (ou les 2 avec 3 *Ouvriers*).
- Récupérez 1 *Locomotive* de la pile dont le numéro est le plus bas et **retournez-la** face *Usine* (violet) ou récupérez une *Usine* déjà disponible à côté des piles *Locomotive* (cf *Locomotive* défaussée).
- Placez cette *Usine* dans 1 des 5 emplacements violets en bas de votre plateau personnel, **de la gauche vers la droite**.
- Vous pourrez remplacer n'importe quelle *Usine* quand vos 5 emplacements seront **complets**. L'*Usine* défaussée retourne près de la pile *Locomotive*.

L'INDUSTRIALISATION

- Posez le nombre d'*Ouvriers* indiqué et avancez votre *Marqueur d'industrie* du nombre de cases indiqué.
- Si vous ne possédez pas d'*Usine* (après la 4^{ème} case) vous **ne pouvez pas** continuer de progresser sur la piste d'*Industrialisation*.
- Lorsque vous passez sur une case d'une tuile *Usine*, vous devez utiliser **immédiatement** la fonction de l'*Usine*, sinon ce *Bonus* est perdu.
- Vous marquez des points de victoire ☆ lors de la phase d'*Évaluation* selon l'avancée de votre marqueur sur la piste d'*Industrialisation*.

AUTRES ACTIONS DU PLATEAU

- Placez un de vos *Ouvriers* et récupérez 1 jeton X2. Vous devez poser ce jeton sur la case **libre** la plus à **gauche** au-dessus de la ligne du Transsibérien. Ce jeton vous permettra de doubler le score de la case située **en-dessous**, lors de la phase *Décompte*.
- Placez un de vos *Ouvriers* et recevez immédiatement 2 *Roubles*. Les *Roubles* ont plusieurs utilités :
 - 1 *Rouble* peut **remplacer** 1 *Ouvrier* pour faire une action mais, **pas l'inverse**.
 - Il existe 2 cases où un *Rouble* est demandé. Une vous donne droit à 2 déplacements avec 1 ou 2 *Rails* de la couleur de votre choix. L'autre permet de recruter 1 *Conducteur*.
- Placez un de vos *Ouvriers* et recevez 2 nouveaux *Ouvriers* utilisables **uniquement** pendant cette manche.

CONDUCTEURS

- Le *Conducteur* en position **verticale** sur la droite est le seul *Conducteur* qui peut être recruté lors d'une manche. Il faut payer 1 *Rouble* pour l'engager immédiatement. Placez ce *Conducteur* à côté de votre plateau personnel du côté *Action*. Vous avez maintenant une case *Action personnelle*, utilisable à chaque tour.
- Les deux *Conducteurs* en position **horizontale**, positionnés sur leur case action, offrent chacun une action pour cette manche. Il vous faudra poser 1 *Ouvrier* dessus pour effectuer cette action.
- Les quatre *Conducteurs* à gauche (3 à 2/3 joueurs) sont les futurs *Conducteurs* disponibles. En effet à la fin de chaque manche, les *Conducteurs* sont déplacés vers la droite comblant ainsi l'espace laissé **vide** par le *Conducteur* **recruté**.

L'ORDRE DE JEU

- Les joueurs ne jouent pas leur tour dans le sens horaire mais, en respectant **l'ordre des pions** sur la piste d'*Ordre du tour*.
- Lorsqu'un joueur a terminé ses actions, il passe. Il retourne sa carte *Ordre du tour* et reçoit **immédiatement** les points indiqués au verso.
- Lors de votre tour, vous pouvez **changer l'ordre de la prochaine manche** en posant 1 *Ouvrier* sous la 1^{ère} ou la 2^{ème} position de l'ordre de jeu. Vous ne pouvez pas placer un *Ouvrier* sur l'action correspondant à votre **position actuelle**, ni occuper les **deux** actions d'ordre de jeu.
- Une fois que tous les joueurs ont passé, les joueurs concernés placent leurs pions sur la position désignée par leurs *Ouvriers*. Les autres **décalent** leur pion vers la **droite**.
- Enfin, les 2 joueurs qui ont posé 1 *Ouvrier* sur l'*Ordre du tour*, peuvent **de nouveau placer leur Ouvrier** sur une case action **libre**. C'est le joueur positionné sur la **case 2** qui **début**e. Vous ne pouvez pas utiliser de *Rouble* pour faire une action demandant 2 *Ouvriers*.

LE PLATEAU PERSONNEL

Pour accéder à un bonus sur une ligne de chemin de fer, vous devez toujours atteindre cette case avec un rail. Certains bonus demandent une couleur de rail en particulier. De plus, pour certains bonus il faut avoir une locomotive qui atteint cette case.

LES CASES BONUS DE LA LIGNE TRANSSIBÉRIEN

- Si vous atteignez les **cases, 2, 6 et 10** avec votre *Rail* noir, recevez les *Rails* illustrés sous chaque case.
- Si vous atteignez la **case 3** avec votre *Rail* marron et **une Locomotive**, récupérez un nouvel *Ouvrier* utilisable **immédiatement**.
- Si vous atteignez la **case 13** avec votre *Rail* noir **et une Locomotive**, choisissez l'un de vos 7 jetons, appliquez son effet puis placez-le dans le cercle pointillé.
- Si vous atteignez la **case 15** avec votre *Rail* noir, vous pouvez obtenir le *Rail* blanc. Vous pouvez immédiatement le déplacer de 2 cases ou moins. De plus, vous êtes sur le **terminus**, vous marquez donc immédiatement 10 P.V.

LES CASES BONUS DE LA LIGNE SAINT-PÉTERSBOURG

- Si vous atteignez la **case 4 ou 6** de la ligne de St Pétersbourg avec votre *Rail* noir **et une Locomotive**, choisissez l'un de vos 7 jetons, appliquez son effet puis placez-le dans le cercle pointillé.
- Si vous atteignez la **case 7** de la ligne de St Pétersbourg avec votre *Rail* gris et **une Locomotive**, les points de **toutes** les cases de cette ligne sont **doublés** lors de la phase d'*Évaluation*.
- Si vous atteignez la **case 9** (terminus) avec votre *Rail* noir, marquez immédiatement 10 P.V.

LES CASES BONUS DE LA LIGNE KIEV

- Si vous atteignez les **cases 1 à 4 ou 8** de la ligne de Kiev avec votre *Rail* noir et **une Locomotive**, vous marquez les points notés dans les étoiles lors de toutes les *Évaluations* futures. Ces points sont **cumulatifs**.
- Si vous atteignez la **case 7** de la ligne de Kiev avec votre *Rail* noir, récupérez un nouvel *Ouvrier* utilisable immédiatement.
- Si vous atteignez la **case 9** (terminus) avec votre *Rail* noir, marquez immédiatement 10 P.V.

L'ÉVALUATION

Une fois que tous les joueurs ont passé et que le nouvel ordre du tour a été réorganisé, chaque joueur évalue les éléments suivants :

LES 3 LIGNES DE CHEMIN DE FER

- Seules les cases **atteintes** par une *Locomotive* sont décomptées.
- Pour chaque ligne, vérifiez où arrive votre *Locomotive*. Comptez ensuite pour chaque *Rail* concerné le nombre de case que **chaque** couleur occupe. Petit rappel : vous comptez la case où se trouve votre *Rail* puis toutes les cases précédentes vides, jusqu'à rencontrer un *Rail* d'une nouvelle couleur.
- Pour **chaque** couleur, vous multipliez le **nombre de case** par la **valeur** indiquée sur le tableau en haut à droite.



- Retrouvez toutes les *Règles Express* sur Ludovox.fr -

La Règle Express est un contenu exclusif à Ludovox. Si vous souhaitez une Règle Express pour un autre jeu, merci d'adresser votre demande à contact@ludovox.fr

- N'oubliez pas de prendre en compte les **Bonus X2** préalablement posés au-dessus des cases de votre ligne du Transsibérien ou les doublement du score si vous avez atteint la case 7 de votre ligne St Pétersbourg, ni les points dans les étoiles sur votre ligne de Kiev.

- L'INDUSTRIALISATION

- Vous marquez le nombre de points inscrits dans l'**étoile** au-dessus de la case où se trouve votre pion d'industrie. Sur les cases où il n'y a pas de points d'indiqués (*Usines*), vous marquez les points de la case **précédente**,

PRÉPARATION DU TOUR SUIVANT

- Récupérez vos *Ouvriers* sur le plateau central.
- Remettez les *Roubles* encore présents sur le plateau, dans la réserve générale.
- Remettez les 2 *Ouvriers* turquoise sur la case concernée.
- Si un *Conducteur* occupe toujours la case de recrutement, **défaussez-le**. Décalez ensuite tous les *Conducteurs* vers la droite.
- Récupérez la **carte *Ordre de jeu*** correspondant à votre nouvelle position et placez-la devant vous, côté numéro visible.
- Attention, avant la **dernière manche**, vous devez recouvrir les actions *Ordre du jeu* par le jeton *Dernier tour* permettant d'avancer 3 cases sur votre piste d'*Industrialisation*.

3 / FIN DE PARTIE



Après l'évaluation de la 7^{ème} manche (6^{ème} manche à 2/3 joueurs), rajoutez à votre score les points des éléments suivants :

- Les cartes Bonus  : Vous marquez des P.V selon les conditions mentionnées sur la carte. À noter que lors de l'obtention de ces cartes durant la partie, vous pouvez (au choix) en choisir une dans la pile ou marquer immédiatement 10 P.V.
- La Majorité des conducteurs : Le joueur ayant le plus de conducteurs marque 40 points. Le second joueur à avoir le plus de conducteurs marque 20 points. En cas d'égalité, le conducteur avec le numéro le plus élevé prend l'avantage.
- Le joueur ayant marqué le plus de points est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.