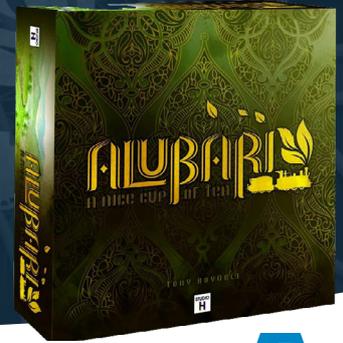




ALUBARI (STUDIO H)



PARTICIPEZ À LA CONSTRUCTION DE LA CÉLÈBRE VOIE DE CHEMIN DE FER HIMALAYEN DARJEELING. GRÂCE À ELLE, VOUS POURREZ GÉRER VOS PLANTATIONS ET LIVRER VOS FEUILLES DE THÉ. GÉREZ VOS OUVRIERS POUR CONSTRUIRE LA VOIE ET LES GARES. ENCOURAGEZ-LES EN LEUR PRÉPARANT LE MEILLEUR DES CHAIS ET TENTEZ DE REMPLIR LE PLUS DE CONTRATS.

1 / MISE EN PLACE



PLATEAU CENTRAL

- Si vous jouez en **solo** ou à **2 joueurs**, placez un marqueur de **blocage** sur la zone **numéro 2** du terminus Darjeeling.
- Selon le nombre de joueurs, **bloquez** les dernières cases de la **piste de Chai**.
- Placez les **9 marqueurs Météo** à côté de la piste **Météo**.
- Placez les **2 tuiles Brouillard** sur les cases situées sous la ligne d'effet du **Brouillard**.
- Sur les **3 Pistes de travail** (en bas à droite), posez **1** marqueur noir sur chaque **case vert foncé**.
- Formez plusieurs **réserves générales** avec les feuilles de thé, les cubes de **Gravats** (marron), les barres d'acier et les cubes blancs.

- Cartes zone d'action (en haut du plateau) :

- **Solo et 2 joueurs** : recouvrez les emplacements A/D/F/G par de nouvelles cartes.
- **3 joueurs** : Utilisez les cartes déjà imprimées sur le plateau.
- **4/5 joueurs** : recouvrez les emplacements A/B/C/D/E/G par de nouvelles cartes.
- Mélangez le paquet de **cartes Contrat** et placez-le face cachée sur l'emplacement sombre du **Bureau de poste** (à droite du plateau). Placez les 2 premières cartes de la pile **Contrat** respectivement sur le troisième et second emplacement en partant de la pioche.
- Regardez le **symbole Météo** sur le verso de la carte au-dessus de pioche **Contrat**. Placez un **marqueur Météo** correspondant sur la **case inférieure** de la piste **Météo** (2 cases). Placez cette carte sur le dernier emplacement libre et regardez le symbole **Météo** sur le verso de la nouvelle carte au-dessus de la pioche afin d'installer le **second** marqueur **Météo** **au-dessus** du premier.
- Placez des **marqueurs Gravats** (marron) sur les emplacements des **cartes Plantations** (en bas à gauche) selon le chiffre indiqué à côté du symbole **Pelle**. Utilisez les marqueurs ronds (5 **Gravats**).
- Placez **7 cartes Equipement** face visible, au hasard, sur le côté du plateau. Rangez les cartes restantes. Les cartes avec la mention "**vient avec du chai**" reçoivent un cube vert.
- Remplissez le **sac** avec les cubes **Ressource** comme indiqué sur le tableau.
- Piochez **12 cubes** (6 en solo) dans le sac. Posez-les sur les emplacements correspondants (en haut à gauche).
- Rajoutez **5 cubes blancs** (4 en solo) dans le sac.

JOUEURS	1	2-3	4	5
MINÉRAI DE FER	25	27	34	40
PIERRE	14	15	20	24
CHAI	6	Tous les cubes Chai restants		

CHAQUE JOUEUR REÇOIT :

- 3 ouvriers de sa couleur. Placez 1 ouvrier sur la case **Tea House** (en bas à droite).
- 20 **Marqueurs de Propriété** (cylindre à la couleur du joueur). Placez 1 marqueur sur la case 0 de la **piste de Chai**.

2 / TOUR DE JEU



LA PARTIE SE JOUE EN PLUSIEURS MANCHES. CHAQUE MANCHE COMPREND 5 PHASES :

1) RÉAPPROVISIONNEMENT DES CARTES CONTRATS (SAUF MANCHE 1)

- Si la troisième carte **Contrat** (sur l'emplacement le plus loin de la pioche) est toujours présente, glissez-la sur l'emplacement **Défausse** (au-dessus). Décalez les autres **Contrats** vers le haut. Comblez les espaces vides avec de nouvelles cartes **Contrat**.

2) AJUSTEMENT DE LA MÉTÉO (SAUF MANCHE 1)

- Si des jetons **Brouillard** sont présents sur les cases B et D, retirez-les.
- Retirez le marqueur **Météo** de la **case du bas**.
- Regardez la **Météo** indiquée au **verso** de la 1^{ère} carte de la pioche des **cartes Contrat**. Placez un marqueur **Météo** correspondant en haut de la piste **Météo** en **décalant** les 2 marqueurs déjà présents vers le bas.
- Selon la couleur du marqueur **Météo** le plus bas, effectuez les **Événements** correspondants sur **les 3 pistes de capacité (en dessous)** :



- **Capacité de Déblayage** : Cette piste indique la quantité de **Gravats** pouvant être déblayée lors de l'**Action Déblayage**. Si le marqueur dépasse 5, procédez immédiatement à une **Récolte** de thé et remettez le marqueur sur 5.
- **Capacité de Pose de Voies** : Cette piste représente le nombre de voies pouvant être posées lors de l'**Action Pose de voies**.
- **Capacité de Récolte** : Cette piste indique la quantité de thé pouvant être récoltée lors de l'**Action Chaiwala**. Si le marqueur atteint la fin de la piste, procédez à une **Récolte** de thé (capacité 2). Descendez le marqueur jusqu'à la case vert sombre.
- Lors d'une **Récolte**, les joueurs reçoivent le nombre de **Feuilles de thé** indiqué sur le **niveau de la piste**. Multipliez ce nombre par le **nombre de Plantations** avec leur Marqueur de Propriété dessus. **Après** une **Récolte** de thé, remplacez le marqueur de **Récolte** sur son emplacement de départ (vert sombre).

3) RÉAPPROVISIONNEMENT DE L'ENTREPÔT & RÉSOLUTION DES ÉVÉNEMENTS (SAUF MANCHE 1)

- Piochez de nouvelles **Ressources** dans le sac selon le nombre de joueurs et placez-les sur l'Entrepôt dans leurs emplacements respectifs.
- Les **cubes blancs** piochés vont sur la **roue des Événements**, un cube par case, en débutant par la première case indiquée par le chiffre 1. Résolez **immédiatement** l'Événement indiqué avant de placer un cube sur la prochaine case libre :

JOUEURS	1-2	3	4-5
CUBES PICHÉS	6	9	12

• ÉVÉNEMENTS :

- **Déblayage (1)** : Retirez tous les cubes de **Gravats** des 2 prochaines cases de **Plantations** de thé qui contiennent encore de **Gravats**. Posez-y un marqueur de propriété (cylindre blanc).
- **Croissance de culture (2)** : Avancez le marqueur de 2 cases sur la piste capacité de **Récolte**. Effectuez une **Récolte** si nécessaire.
- **Pose de Voies (3)** : Construisez un nombre de sections de la voie ferrée égal à la capacité actuelle de **Pose de voies**. Commencez par les zones non occupées les plus proches du départ. Posez-y un marqueur de propriété (cylindre blanc).

- 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

- **Construction de zone de gare (4)** : Repérez la gare la plus proche de *Siliguri Town* avec des zones de gare non construites. Placez un *Marqueur de Propriété* blanc sur toutes les zones inoccupées de cette gare. Puis remettez les cubes d'*Événements* des cases 1, 2 et 3 dans le sac de réapprovisionnement.
- **Maintenance des Équipements (5)** : Vous devez payer l'entretien pour toutes vos cartes *Équipement*. Payez 1 barre d'acier ou 2 *Chai* par carte. Sinon reposez les cartes non entretenues dans le hangar à *Équipement*.
- **Récolte de thé et pose de voies (6)** : Effectuez immédiatement une *Récolte*. Puis, effectuez une *Pose de Voies* (3).

4) ASSIGNATION DES OUVRIERS AUX ACTIONS

- Au **début** de cette manche, chaque joueur possédant une *carte Équipement*, peut dépenser le coût indiqué sur sa carte équipement, la plupart du temps il s'agit d'un *Chai* (cube vert) pour recruter un *ouvrier supplémentaire* depuis la *Tea House*.
- En commençant par le 1^{er} joueur, chacun pose **alternativement** 1 ouvrier sur un emplacement libre des 7 cartes *Actions*. Renouvelez l'opération jusqu'à ce que tous les joueurs aient posé la totalité de leurs ouvriers.

5) RÉOLUTION DES ACTIONS ET VÉRIFICATION DES CONDITIONS DE FIN DE PARTIE

- Résolvez les zones d'*Action* de A vers G.
- Vous pouvez utiliser un de vos *cartes Contrat* inutilisées, possédant le *symbole* de la zone d'*Actions* en cours. Cela même si vous ne possédez **pas d'ouvrier** sur la zone d'*Action* concernée. Inclinez alors votre carte.
- L'effet d'une carte *Contrat* (partie supérieure) dure jusqu'à la fin de la manche en cours. Ce *Contrat* ne peut être utilisé qu'**une fois** durant la partie. La partie inférieure donne des points de fin de partie.
- Résolvez les *Actions* de chaque zone dans l'**ordre de placement** des ouvriers.
- Vous pouvez payer **un seul Chai** de votre réserve personnelle pour améliorer l'*Action* de la case où se trouve l'un de vos ouvriers.

L'Entrepôt (A):

- Récupérez **3 cubes** de votre choix parmi ceux disponibles dans l'entrepôt. Vous ne pouvez pas prendre plus d'un *cube Chai*.
- Lorsque vous récupérez un cube *Chai* lors de la partie, vous devez avancer votre marqueur sur la *piste de Chai* et défausser le cube concerné.
- Si un joueur occupe la **dernière place** de cette zone, il devient **1^{er} joueur** au prochain tour. Sinon le 1^{er} joueur reste le même.
- **Bonus Chai** : Récupérez **2 cubes** supplémentaires. L'un d'eux peut être un cube *Chai*.

Déblayage (B):

- Vérifiez la **capacité de déblayage** actuelle sur la piste de Déblayage. Vous devez récupérer ce nombre de *cubes Gravats* (marron) sur le(s) emplacement(s) *Plantation* en partant de la case la plus à **gauche**.
- Si vous videz une plantation, déposez-y un de vos *marqueurs Propriété*.
- Lorsque le **dernier cube Gravats** est retiré des cartes *Plantations*, recouvrez la zone d'*Action* B par la carte de remplacement (E) comportant une unique *Action* de Construction.
- **Bonus Chai** : Augmentez de 3 la capacité de Déblayage pour votre *action*.

La Fonderie (C):

Vous pouvez effectuer **jusqu'à 3 actions** parmi les suivantes. Possibilité de faire plusieurs fois la même *Action* :

- **Fabriquer de l'acier** : Remettez 3 cubes de Minerai de fer dans le sac et prenez 1 barre d'acier de la réserve.
- **Fabriquer de la pierre** : Remettez 2 de vos cubes de *Gravats* dans la réserve générale et prenez 1 cube de Pierre de l'Entrepôt ou du sac.
- **Broyer de la pierre** : Remettez 1 de vos cubes de Pierre dans le sac et prenez 2 cubes de *Gravats*.
- **Bonus Chai** : Faites ces *actions* autant de fois que vous le désirez, vous ne dépensez que 2 cubes Minerai de fer pour obtenir 1 barre d'acier.



Pose de Voies (D) :

- Vérifiez la **capacité de pose** de *Voies* sur la piste du même nom. Cela vous indique le nombre de *Voies* que vous pouvez poser.
- Pour chaque **barre d'acier** dépensée, placez un marqueur de propriété sur la **prochaine section libre** du chemin de fer. Ces marqueurs rapporteront des points en fin de partie.
- Lorsque vous placez votre marqueur sur une *Section de rivière*, vous gagnez un *Chai*. Vous débloquez aussi les sections suivantes jusqu'à la prochaine *Section de rivière* pour la construction de zones de Gare.
- **Bonus Chai** : Augmentez de 2 la capacité de *Pose de Voies* pour votre *action*.

Construction (E) :

- Cette *Action* permet de construire une zone de gare **ou** d'acheter un *Équipement*.
- **Construire une zone de Gare** : Au **début** de la partie, seules les 5 zones de gare de la ville de *Siliguri* (en bas à gauche) peuvent être construites, car aucun rail n'a été posé sur la 1^{ère} *Section de rivière*.
 - Une fois qu'un rail a été posé sur une *Section de rivière*, vous pouvez construire des zones de gare sur n'importe quelle ville située entre cette *Section de rivière* et la prochaine.
 - Pour construire une **zone de gare**, dépensez les *Ressources* indiquées (partie supérieure de la case) et placez-y votre *marqueur de propriété*.
 - Certains emplacements rapportent des **points de Victoire** en fin de partie et/ou des **bonus immédiats** (partie inférieure de la case).
- **Acheter un Équipement** : Choisissez l'une des cartes *Équipements* disponibles à côté du plateau et payez le **coût** indiqué (coin supérieur gauche). Posez-la devant vous. Elle est utilisable **immédiatement**.
 - Si un **cube Chai** est posé sur la carte de votre choix, défaussez-le et avancez votre marqueur sur la piste de *Chai*.
 - Vous pouvez posséder plus d'un *Équipement* à la fois, mais chacun d'eux nécessitera une *Maintenance* (voir Événements).
 - Si vous possédez 1 carte *Équipement*, vous pouvez récupérer un **3^{ème} ouvrier** en payant le coût indiqué. Cela doit se faire avant la phase d'*Action* avec vos ouvriers.
 - Chaque carte *Équipement* vous rapporte 9 points en fin de partie, 16 avec le Train Luxueux.
- **Bonus Chai** : Votre Ouvrier peut effectuer une *Action* de construction supplémentaire (zone de Gare ou *Équipement*).

Le Bureau de poste (F) :

- Choisissez une des *cartes Contrat* disponibles sans la remplacer. Il y aura moins de choix pour les autres joueurs.
- Les *Contrats* vous donnent des bonus utilisables pendant la partie et des points de fin de partie.
- **Bonus Chai** : Vous pouvez défausser toutes les cartes disponibles et remplir le bureau de poste avec 3 nouvelles cartes.

Le Chaiwala (G) : Au choix :

- Vous pouvez prendre directement des *Feuilles de thé* (cf capacité de récolte), sauf si le marqueur est sur la piste est en position ½.
- ou**
- Vous pouvez convertir des *Feuilles de thé* en *Chai* (taux 1:1), sans dépasser le maximum (selon nb de joueurs) sur la piste de *Chai*.

6) FIN DE MANCHE

- Lorsque toutes les *Actions* des ouvriers ont été résolues, la manche se termine.
- Remettez votre **troisième ouvrier** à la *Tea House* et récupérez vos 2 ouvriers restants.
- Vérifiez si la condition de **fin de partie** a été enclenchée. Sinon, recommencez une manche en commençant par la phase 1.



3 / FIN DE PARTIE

La partie s'achève à la fin de la manche dans laquelle la dernière section de chemin de fer a été construite.

À 2 joueurs : immédiatement après qu'un joueur ait placé son dernier marqueur, son adversaire joue une manche supplémentaire. Lors du comptage des points, ne retirez pas vos marqueurs tant que les contrats n'ont pas été résolus.

- **Plantation de Thé** : Marquez les points indiqués sur chaque carte plantation que vous contrôlez.
- **Gares** : Marquez des points de Victoire pour chaque zone de gare que vous possédez rapportant des points.
- **Section de voie** : Marquez des points de Victoire pour chaque section de la voie ferrée sur laquelle vous possédez un marqueur.
- **Cartes contrat complétées** : Si vous remplissez les conditions de la partie inférieure de votre carte contrat, vous marquez les points indiqués. Chaque élément ne peut être utilisé qu'une seule fois pour remplir les conditions de vos contrats.
- **Chai et feuille de Thé** : Marquez des points selon la position de votre marqueur sur la piste de Chai. Puis ajoutez ½ point pour chaque feuille de thé dans votre réserve personnelle (pas sur carte contrat). Ne pas arrondir le score.
- **Équipement** : chaque carte équipement rapporte 9 points. Le train Luxueux rapporte 16 points.

Le joueur avec le plus de points de Victoire est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.



4 / MODE SOLO

UNE PARTIE EN SOLITAIRE EST JOUÉE DE LA MÊME MANIÈRE QU'UNE PARTIE NORMALE, EXCEPTÉ POUR LES POINTS SUIVANTS :

- Vous débutez avec 20 marqueurs Propriété (couleurs de votre choix).
- Vous débutez avec 3 sections de la voie ferrée (sauf sections de rivière) déjà construites. Sélectionnez-les au hasard.
- Disposez 3 cartes Équipements au hasard au lieu des 7 initiales pour constituer le Hangar à Locomotives.
- Lorsque vous réapprovisionnez les cartes Contrat, défaussez TOUTES les cartes restantes et piochez 3 nouvelles cartes.
- Lorsque l'Évènement 1 est déclenché une deuxième fois (un tour de Roue des Évènements a déjà été effectué), Siliguri Town doit être bloquée en utilisant un marqueur de jeu et aucune autre zone de gare ne pourra plus y être construite.
- La partie s'achève lorsque la dernière section est construite OU que vous avez utilisé tous vos marqueurs Propriété.
- Vous ne pouvez posséder que 2 Équipements à la fois. Les Équipements en fin de partie ne rapportent aucun point, même le Train Luxueux.

LA VARIANTE SOLO VOUS ENCOURAGE À REMPLIR DES SÉRIES DE RÉALISATIONS (VOIR CI-DESSOUS) :

RÉALISATIONS DE CONSTRUCTION

- **Dépôt de la Compagnie des Indes Occidentales** : construisez toutes les zones de gare de Siliguri.
- **Magnat du thé** : possédez toutes les cases de plantation de thé.
- **Succursales** : possédez un marqueur Propriété dans chaque ville (de Siliguri à Darjeeling).
- **Constructeur de ponts** : possédez un marqueur Propriété sur chaque section de Rivière.
- **Roi d'Agony** : possédez un marqueur Propriété sur les 4 sections de voie après la Tindaria River jusqu'à Agony Point.
- **Homme du nord** : marquez plus de 180 points sans marqueur Propriété à Siliguri.
- **Constructeur** : marquez plus de 60 points dans des zones de gares (max possible >110).
- **Grand constructeur** : marquez plus de 90 points dans des zones de gare.
- **Le Roi du chemin de fer** : marquez au moins 20 points grâce aux sections de voies.

RÉALISATIONS DE SCORES

- **Ouvrier d'équipe** : marquez au moins 100 points en utilisant au moins 1 Équipement.
- **Adjoint d'équipe** : marquez au moins 150 points en utilisant au moins 1 Équipement.
- **Leader d'équipe** : marquez au moins 175 points en utilisant au moins 1 Équipement.
- **Coordinateur d'équipe** : marquez au moins 200 points en utilisant au moins 1 Équipement.
- **Directeur d'équipe** : marquez au moins 225 points en utilisant au moins 1 Équipement.
- **Ouvrier isolé** : marquez au moins 100 points sans utiliser d'Équipement.
- **Adjoint isolé** : marquez au moins 150 points sans utiliser d'Équipement.
- **Leader** : marquez au moins 175 points sans utiliser d'Équipement.
- **Coordinateur isolé** : marquez au moins 200 points sans utiliser d'Équipement.
- **Président isolé** : marquez au moins 225 points sans utiliser d'Équipement.
- **Ingénieur stagiaire** : marquez au moins 100 points sans marqueurs Propriété dans les plantations de thé.

- **Ingénieur diplômé** : marquez au moins 150 points sans marqueurs Propriété dans les plantations de thé.
- **Ingénieur** : marquez au moins 175 points sans marqueurs Propriété dans les plantations de thé.
- **Ingénieur Expert** : marquez au moins 200 points sans marqueurs Propriété dans les plantations de thé.
- **Maître ingénieur** : marquez au moins 225 points sans marqueurs Propriété dans les plantations de thé.
- **Entrepreneur - Grade I** : marquez au moins 80 points grâce aux cartes Contrat.
- **Entrepreneur - Grade II** : marquez au moins 100 grâce aux cartes Contrat.
- **Maître Entrepreneur** : marquez au moins 120 points grâce aux cartes Contrat.
- **Procrastinateur** : possédez au moins 4 cartes Contrats non complétées et/ou non utilisées.

RÉALISATIONS DE RÉSERVE PERSONELLE

- **Coffre à thé** : finissez le jeu en ayant 20 Feuilles de thé en réserve (non utilisées par les cartes Contrat).
- **Magasin de thé** : finissez le jeu en ayant 40 Feuilles de thé en réserve (non utilisées par les cartes Contrat).
- **Entrepôt de thé** : finissez le jeu en ayant 60 Feuilles de thé en réserve (non utilisées par les cartes Contrat).
- **Chaiwala** : finissez le jeu en étant au maximum de la piste de Chai.
- **Roi des pelles** : finissez le jeu avec au moins 30 Gravats en réserve.
- **Haut fourneau** : finissez le jeu avec au moins 8 Barres d'acier en réserve.
- **Santé !** : finissez le jeu sans Feuilles de thé ni marqueurs Propriété dans les plantations/Siliguri/Darjeeling et marquez plus de 150 points.
- **Travailleur émérite** : déclenchez la fin du jeu en utilisant tous vos marqueurs Propriété (sans construire la dernière section).

RÉALISATIONS DE CAMPAGNE

- **Coureur de demi-fond** : jouez 3 parties de suite en totalisant plus de 400 points.
- **Coureur de fond** : jouez 3 parties de suite en totalisant plus de 500 points.
- **Coureur de marathon** : jouez 3 parties de suite en totalisant plus de 600 points.

- 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