Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité!

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du

Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne

ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



escaleajeux.fr 09 72 30 41 42 06 24 69 12 99 escaleajeux@gmail.com









Les Barons du Rail: RailBarons

Contenu du jeu

- 1 carte des Etats Unis
- 1 livre de règles et 1 tableau des destinations (à la fin du livre de règles)
- 1 tableau des revenus
- 28 cartes représentant les titres de propriété des lignes de chemin de fer
- 6 cartes EXPRESS
- 6 cartes GRAND PATRON (SUPERCHIEF)
- 6 jeux de marqueurs colorés, chacun contenant un pion et deux jetons
- 2 dés blanc et 1 dé coloré
- Billets de banque Avalon Hill

La CARTE

La carte représente les 28 principales lignes ferroviaires et villes desservies aux USA durant les grands jours du développement du chemin de fer. Chaque compagnie est représentée graphiquement par sa propre ligne allant d'un point à un autre.La Pennsylvania RR est représentée, par exemple, par une ligne dentelée rouge. Les joueurs se déplacent en bougeant leur pion le long de ces lignes d'un point à un autre.

Les points *carrés* représentent les principales villes où les joueurs débutent et terminent leurs voyages (les carrés doubles tels que Oackland-San Francisco, et Mineapolis-St. Paul représentent des villes jumelles, chaque paire ne comptant que pour une seule ville dans le jeu)

Les points ronds sont des villes plus petites et des points de jonction que les joueurs utilisent pour

Les points ronds sont des villes plus petites et des points de jonction que les joueurs utilisent pour se déplacer. Chaque joueur lance les dés et se déplace selon le nombre de points qu'il a obtenu sur les dés.La carte a été divisée en 7 "régions" (appelées NORD-EST jusqu'à SUD-OUEST), chacune d'une couleur différente.

DEBUT DU JEU

Au début du jeu il faut donner à chaque joueur :

- 20 000 \$ en espèces,
- 1 pion et 2 jetons de la même couleur.

Le pion représente son train qu'il déplacera d'un point à l'autre. Les jetons sont utilisés pour garder une trace des villes de départ et de destination de chaque voyage. Toutes les cartes de titres de propriété et le reste de l'argent sont remis à la Banque.

Les joueurs lancent les dés pour déterminer lequel d'entre-eux commencera à jouer. Le joueur obtenant le chiffre le plus fort l'emporte.On continue à jouer ensuite par la gauche dans le sens des aiguilles d'une montre.

Avant de commencer à jouer chaque joueur lance 2 dés et consulte la Table des Destinations pour déterminer la région et la ville de départ (cf. Lancé pour Destination). Cette ville constituera sa ville d'origine pour tout le jeu. Il place son pion et ses jetons à cet endroit au départ et note sur une feuille de papier le nom de la ville car il devra y retourner à la fin de la partie pour gagner.

Dès que tous les joueurs ont déterminé leur ville d'origine, le premier lance les dés pour déterminer sa ville de destination et commence son premier voyage.

(si deux joueurs obtiennent la même ville d'origine, le second joueur relance les dés pour trouver une nouvelle région et ville; il ne peut y avoir deux joueurs ayant la même ville d'origine)

Les DESTINATIONS

Chaque joueur doit lancer les dés pour une destination à chaque fois qu'il *commence* un nouveau voyage (il ne doit *pas* le faire quand il termine le voyage ; il doit attendre le début de son prochain tour de jeu).

Les joueurs utilisent la Table des Destinations pour déterminer quelle sera la ville de leur prochaine destination. La Table des Destinations est divisée en 8 petits tableaux: le premier concerne les REGIONS et chacun des sept autres s'occupe d'une région particulière de la carte. Pour trouver sa prochaine destination, le joueur doit tout d'abord lancer les 3 dés et consulter le tableau des REGIONS pour voir vers laquelle il doit aller. Puis il doit relancer les dés et consulter le tableau de la région concernée pour savoir exactement vers quelle ville dans cette région il doit aller. Il posera alors un de ses jetons sur la ville ainsi déterminée pour se la rappeler (et enlèvera l'autre jeton de la ville de départ).

Comment utiliser les tableaux

Le joueur doit lancer les trois dés. Chaque petit tableau est divisé en 2 colonnes appelées "paire" et "impaire" et en 11 lignes numérotées de 2 à 12. Pour trouver sa destination, le joueur doit regarder dans la colonne indiquée par le résultat du dé coloré et dans la ligne indiquée par le résultat des 2 dés blanc. Si le résultat du dé coloré est de 1,3 ou 5, il faut regarder dans la colonne impaire; si le résultat est de 2,4 ou 6 il faut regarder dans la colonne paire. Puis il faut descendre dans la colonne jusqu'à la ligne correspondant au total des 2 dés blanc (ainsi si le total est de 7 il faut regarder sur la ligne n 7). L'inscription qui figure à l'intersection de la colonne et de la ligne donne le nom de la ville de destination suivante.

Spécial: choisir une REGION

Si un joueur a tiré la même région que celle où son pion figure déjà (quand il a lancé les dés et consulté la table des REGIONS), il n'est *pas* tenu d'aller dans cette région. Au lieu de cela, il peut choisir *n'importe* quelle région sur la carte pour destination suivante. Il ne peut choisir de ville particulière mais seulement la région. Il lance ensuite les dés et regarde dans le tableau de cette région quelle sera sa ville de destination où il devra aller.

Une fois qu'un joueur a choisi sa région et trouver sa ville de destination, il ne *peut plus* en changer - il doit y aller. Si il se situe déjà dans la ville qu'il a tiré, il perd alors son tour.

Les DEPLACEMENTS

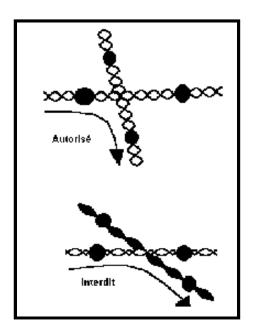
Quand c'est son tour, le joueur se déplace en lançant les 2 dés blanc *uniquement* et déplace son pion en suivant une voie ferrée sur la carte; le total des dés donnant le nombre de points dont il peut progresser. Une fois que les dés sont lancés, il ne peut pas s'arrêter pour compter les points ou déterminer son itinéraire. Il doit commencer son déplacement immédiatement. Pour se déplacer d'un point à un autre, le pion doit suivre une voie ferrée reliant les deux points. Si plus d'une voie relie les deux points, le joueur doit annoncer quelle voie son train va suivre.Le joueur ne peut *jamais* revenir sur son mouvement une fois qu'il a déplacé son pion; il s'engage à suivre la première voie que son pion utilise. Le joueur peut choisir son itinéraire et le changer d'un tour à l'autre mais il doit suivre la voie ferrée et obéir aux règles ci-dessous :

Spécial:

Une fois que le pion a utilisé une voie ferrée pour se déplacer d'un point à un autre, il ne peut plus emprunter cette même voie pour bouger entre ces mêmes deux points *jusqu'à* ce qu'il soit arrivé à

sa prochaine destination. En d'autres termes, chaque section de voie ferrée ne peut être utilisée qu'une seule fois par voyage. Le pion peut passer par l'un ou l'autre des points. Il ne pourra utiliser la même section qu'à la seule condition d'emprunter à chaque fois une *voie différente*. Dès que le pion arrive à sa ville de destination, il peut utiliser de retour toutes les voies ferrées de la carte pour son prochain voyage (Note : il est contraire aux règles pour un pion de se déplacer de cette façon lorsqu'il est piégé l'empêchant de rejoindre sa ville de destination. Si se déplacer vers un point particulier signifierait que le pion ne puisse atteindre sa ville de destination sans emprunter une seconde fois la même section de voie, alors le pion *ne peut s'y rendre*; il *doit* se déplacer vers un autre point).

Pendant son mouvement un joueur peut changer de voie ferrée autant de fois qu'il le veut mais *uniquement au niveau d'un point*. En d'autres termes, si un pion train est sur une voie quand il quitte un point, il doit resté sur cette ligne jusqu'à ce qu'il atteigne le prochain point; seulement alors il pourra changer de voie.



(Note: à certains endroits de la carte, les voies ferrées d'une même ou de différentes compagnies se croisent en dehors d'un point. Aussi longtemps que le pion se déplace le long d'une voie appartenant à la même compagnie, il peut changer de direction à ce type d'intersection. Il ne pourra jamais le faire si les voies appartiennent à deux compagnies différentes).

Les villes (carré noir) compte pour un point; chaque paire de ville jumelles (Oackland-San Francisco; Minneapolis-St Paul) compte pour un seul point pour la paire.

Un joueur doit toujours se déplacer du nombre total de points indiqué par les dés qu'il le veuille ou non, jusqu'à atteindre sa ville de destination. Dès que son pion atteint sa ville de destination, il doit *s'arrêter* immédiatement - les points de déplacement en surplus sont perdus.

Si un pion arrive à destination pendant son tour de jeu, il collecte immédiatement ses revenus et à la possibilité de faire un achat à la banque (voir REVENUS et ACHATS).

Quand un joueur a terminé son déplacement (et collecté ses revenus, fait un achat s'il est arrivé à destination pendant son tour), c'est la fin de son tour de jeu.

Bonus de déplacement : un joueur peut se voir attribué un Bonus de déplacement à la fin de son tour en fonction du lancé des dés blanc que le joueur a effectué pendant son tour normal de jeu. Pour cela il faut que l'une des conditions suivantes soit remplies :

- 1. Avoir fait un double 6 avec les dés ou
- 2. Etre propriétaire d'un EXPRESS et avoir fait *n'importe* quel double
- 3. Etre propriétaire d'un SUPERCHIEF (ainsi un joueur possédant un SUPERCHIEF a un bonus à *chaque tour*).

Le dé coloré est lancé *une fois* pour un bonus. Le joueur doit déplacer son pion du nombre de points indiqués par le dé coloré en respectant toutes les conditions liées au mouvement- il ne peut utiliser une section de voie qu'il a déjà emprunté, il doit se déplacer du nombre total indiqué par les dés (*sauf* s'il arrive à destination) et ainsi de suite. Si le joueur arrive à destination pendant son tour de jeu normal, il doit alors recherché une nouvelle destination et utiliser son bonus pour commencer son voyage suivant. Si le Bonus lui permet d'arriver à destination, il peut immédiatement collecter ses revenus et faire un achat à la banque.

Un joueur ne peut obtenir qu'un seul bonus par tour de jeu. On ne *peut* refuser un bonus.

Les DROITS de PASSAGE

A la fin de votre tour de jeu, vous devez payer pour l'utilisation des voies ferrées que votre pion à emprunter pendant ce tour. Vous payez seulement pour les voies que votre pion à utiliser pour se déplacer d'un point à un autre. Les montants des droits sont à verser aux personnes qui sont propriétaire des voies au moment du passage de votre pion.

- 1. Vous devez payer à la Banque 1 000 \$ si votre pion se déplace sur une voie dont vous êtes le propriétaire ou qui appartient à la Banque. Vous payez seulement 1 000 \$ par tour, peut importe le nombre de voies que vous utilisez du moment qu'elles sont votre propriété ou celle de la Banque. Si vous n'empruntez pas vos lignes ni celles de la Banque, voir n 2.
- 2. Vous devez payer 5 000 \$ à chaque joueur propriétaire d'une voie que votre pion à utiliser pendant ce tour de jeu. Si votre pion s'est déplacer le long d'une voie appartenant à deux joueurs, vous devez alors payer à chacun 5 000 \$. Vous devez payer uniquement une fois par tour 5 000 \$ au propriétaire de la voie, peut importe le nombre de voies que vous empruntez. Un seul paiement de 5 000 \$ vous autorise à utiliser toutes les voies de ce propriétaire pendant ce tour.
- 3. Dès que toutes les voies ferrées ont été vendues, les droits de 5 000 \$ passent à 10 000 \$ pour le restant de la partie. Après que toutes les voies soient vendues, vous devez payer 10 000 \$ au joueur si vous empruntez l'une quelconque de ses voies pendant ce tour (Ces droits de 10 000 \$ subsistent même si les voies sont revendues à la banque plus tard dans la partie. Une fois que les voies ont toutes été vendues les droits sont de 10 000 \$ pour le restant de la partie).
- 4. *Spécial*: si les droits augmentent alors que vous êtes sur une voie, vous y êtes "établi" et continuez à payer l'ancien montant aussi longtemps que vous resterez sur cette voie. Dès que vous emprunterez une autre voie pour vous déplacer d'un point à un autre, vous ne serez plus "établi" et devrez payer le nouveau tarif si vous y revenez.

Exemple A: votre pion est sur la New York Central qui n'appartient à personne. Pour l'utiliser vous devez payer 1 000 \$ à la Banque. Puis un autre joueur décide d'acheter cette voie alors que vous l'empruntez. Aussi longtemps que vous y resterez, vous continuerez à payer 1 000 \$ seulement par tour pour son usage au lieu de 5 000 \$ (vous devez payer les droits au *propriétaire et non* plus à la Banque). Si vous utilisez une autre voie et revenez ensuite sur celle de New York Central-même plus tard dans ce même tour - vous devrez payer le nouveau tarif de 5 000 \$.

Exemple B: si vous utilisez la GM & O qui appartient à un autre joueur, les droits sont de 5 000 \$. Puis quelqu'un achète la dernière compagnie, les droits de passage de la GM & O montent à 10 000 \$. Vous continuerez à payer 5 000 \$ aussi longtemps que vous y resterez sans emprunter une autre voie.

Vous ne pouvez payer plus d'un droit de passage par joueur dans un même tour; ainsi si vous empruntez une voie où vous êtes établi et que vous vous déplacez sur une voie nouvelle propriété du même joueur, vous ne lui payerez qu'un seul droit de passage de 5 000 \$ ou de 10 000 \$ pour toutes ses voies.

Vous devez payer individuellement chaque joueur dont vous avez fait usage des voies pendant ce tour; de plus, vous devez la Banque si vous utilisez vos propres voies ou celles de la Banque. Vous *devez* payer tous vos droits de passage. Si vous n'avez pas assez d'argent, vous *devez* vendre une ou plusieurs voies (voir VENTE) jusqu'à ce que vous ayez assez d'argent. Si vous n'avez pas de voies à vendre et ne pouvez payer vos droits, vous faites faillite et êtes éliminé du jeu!

LA VENTE

Si à la *fin* de son tour un joueur n'a pas assez d'argent pour payer ses droits de passage, il peut alors vendre une ou plusieurs voies lui appartenant. C'est le seul moment dans le jeu où un joueur est autorisé à vendre quelque chose qu'il avait acheté. Il ne peut jamais vendre un EXPRESS ou un SUPERCHIEF. Il ne peut jamais vendre à moins de ne plus avoir d'argent pour payer ses dépenses. Un joueur qui est forcé de vendre à deux possibilités. Il peut *revendre* n'importe qu'elle compagnie à la Banque pour la *moitié* de son prix normal d'achat, ou la mettre aux enchères entre les joueurs. Dans une vente les enchères commencent par la gauche du vendeur et continue dans le sens des aiguilles d'une montre autour de la table. L'enchère minimum est de la moitié du prix normal d'achat de la compagnie. Les joueurs doivent enchérir ou passer, mais chaque enchère doit être un multiple de 500 \$ et doit être plus élevée que la précédente. Les joueurs qui passent, peuvent enchérir encore si un nouveau tour d'enchères a lieu. L'enchère se termine quand les joueurs arrêtent de surenchérir.L'enchérisseur le plus fort paye le montant au vendeur et prend la compagnie.

Si personne n'enchérit, la Banque achète automatiquement la compagnie pour la moitié de sa valeur. Une fois qu'un joueur a mis aux enchères une compagnie, il ne peut plus se dédire; même si personne n'enchérit ou s'il ne veut pas que le plus fort enchérisseur l'obtienne.

LA FIN d'un VOYAGE

Dès que le pion d'un joueur arrive à sa ville de destination, il *doit* immédiatement *s'arrêter* (même si le nombre indiqué par les dés est plus grand; le surplus est perdu).

Le joueur collecte immédiatement ses revenus et a l'opportunité d'effectuer un achat auprès de la Banque.

LES REVENUS

Dès qu'un joueur arrive à sa destination, il collecte ses revenus. Pour cela, il utilise les tables de revenus pour déterminer combien d'argent il reçoit pour ce voyage; le montant dépend du lieu de départ et du lieu de destination du voyage.

Après avoir collecter ses revenus, le joueur devra placer ses deux jetons sur la ville de destination en préparation de son prochain voyage.

LES ACHATS

Dès que le joueur a collecté ses revenus, il peut immédiatement acheter un élément à la Banque . C'est l'unique moment ou un joueur peut effectuer un seul achat à la Banque, tout de suite après la collecte de ses revenus. Il devra effectuer un autre voyage et collecter une nouvelle fois ses revenus s'il souhaite acheter un autre élément.

Un joueur peut acheter soit une compagnie de chemins de fer (si la Banque en a encore) soit un

EXPRESS ou un SUPER CHIEF (s'il n'en a pas déjà). S'il achète quelquechose, il prend la carte appropriée (soit la carte de la compagnie soit celle de l'EXPRESS ou du SUPERCHIEF à la couleur de son pion) et paie à la Banque le prix indiqué sur la carte. S'il n'a pas s assez d'argent pour payer le prix, il ne peut alors l'acheter (il ne *peut pas* non plus vendre à la Banque ou à un autre joueur, une compagnie qu'il possède déjà pour obtenir l'argent qui lui manque). Pour plus de facilité, les prix des différentes compagnies sont marqués sur le pourtour de la carte ainsi que sur la TABLE des revenus et au dos des règles de jeu. Les EXPRESS valent toujours 4.000 \$ et les SUPERCHIEF 40.000 \$.

Si un joueur achète une compagnie, il ne peut plus acheter autre chose à ce moment là.

LES TRAINS SPECIAUX : EXPRESS et SUPERCHIEF

Posséder un EXPRESS ou un SUPERCHIEF augmente le chances du joueur d'obtenir un bonus à chaque tour. Un EXPRESS coûte 4.000\$, ce qui permet au joueur d'avoir un bonus à chaque fois qu'il obtiendra un double sur les dés blanc de déplacement .Un SUPERCHIEF coûte 40.00\$ ce qui permet au joueur d'avoir un bonus à chaque fois qu'il lance les dés blanc.

Un joueur qui ne possède aucune de ces cartes n'aura le bonus qu'à la condition de faire un double six avec les dés blanc.

Un joueur ne peut bénéficier que d'un seul bonus par tour de jeu, peu importe ce qu'il possède. Un joueur ne peut vendre une carte EXPRESS ou SUPERCHIEF; il faut payer le prix total de la carte SUPERCHIEF même si on possède déjà la carte EXPRESS.

DECLARATION et FIN du JEU

Pour gagner, un joueur doit retourner à sa ville d'origine (là ou il a commencé la partie) avec au moins 200.000 \$ en caisse. Mais avant de retourner à sa ville d'origine et gagner la partie, il doit avertir les autres joueurs en leurs *déclarant, au début de son voyage*, qu'il possède au moins 200.000\$ et qu'il retourne à sa ville d'origine. Les autres joueurs ont alors la possibilité d'essayer de le stopper en utilisant la règle du rattrapage (voir plus bas). Un joueur ne *peut* gagner en retournant simplement à sa ville d'origine pendant un voyage normal; il doit se déclarer *d'avance* et ensuite, en se déplaçant normalement, avancer vers sa ville d'origine pendant qu'il possède au moins 200.000\$.

"Déclaration ": pour se déclarer, un joueur doit:

- 1. posséder au moins 200.000\$ en caisse,
- 2. se trouver dans sa dernière ville de destination,
- 3. et être au début d'un nouveau voyage.

S'il remplit les 3 conditions précitées, il a le choix de se déclarer ou non; cependant s'il se déclare, il doit l'annoncer *avant* de lancer les dés pour déterminer sa nouvelle destination. Si cela n'est pas fait, il *devra* aller à sa nouvelle destination et ne pourra se déclarer qu'au moment ou il s'apprêtera à relancer les dés pour déterminer sa nouvelle destination.

Si un joueur se situe dans sa ville d'origine au moment ou il se déclare, il gagne immédiatement.

Lancer de dés pour une destination de remplacement :

Quand un joueur se déclare, il doit encore lancer les dés pour une nouvelle destination, qui est appelée "destination de remplacement". Cependant, au lieu d'aller vers cette ville, le joueur doit aller à sa ville d'origine pour gagner. Aussi longtemps qu'il sera capable de gagner en rejoignant sa ville d'origine, il ignore complètement sa destination de remplacement : il peut même y passer sans s'y arrêter mais n'y touchera aucun revenu.

Le voyage vers la ville d'origine :

Dès que le joueur a lancé les dés pour déterminer sa destination de remplacement, il commence un voyage normal, en se déplaçant normalement, sauf qu'il se dirige vers sa ville d'origine. Le joueur doit respecter les règles normales de déplacement : il ne peut se déplacer deux fois le long de la même section de voies ferrées durant le même voyage; il doit payer ses redevances d'utilisation à chaque tour et ainsi de suite.

Gagner la partie :

Pour gagner la partie, le joueur doit atteindre sa ville d'origine avec au moins 200.000\$ en caisse sans que son pion soit rattraper par celui d'un autre joueur. Le joueur arrête son pion immédiatement dès qu'il atteint sa ville d'origine. Il ne collecte pas de revenus à moins qu'il ne s'agisse de sa destination de remplacement pour ce voyage. Si après avoir payer toutes ses redevances et pénalités pour son tour, il possède encore au moins 200.000\$ en caisse, il est immédiatement déclarer vainqueur de la partie.

Rattrapage:

Une fois qu'un joueur s'est déclaré, le premier joueur a rattrapé le pion du joueur déclarant recevra 50.000\$ de la part de ce dernier. Le joueur rattrapé ne paye que le premier joueur à l'avoir rejoint; mais suite à cette action il n'est plus considéré comme étant joueur déclaré et doit alors se diriger vers sa ville de destination de remplacement.

Le pion du joueur déclaré peut rejoindre d'autres pions sans aucun problème; il n'est considéré comme étant rattrapé qu'au moment ou il est rejoint par un autre pion durant son tour.

Le voyage vers la destination de remplacement :

Dès qu'un joueur déclaré descend en dessous 200.000\$ ou est rattrapé par un autre pion, il n'est plus considéré " déclaré " et doit se diriger à la place vers sa destination de remplacement. Le trajet interrompu vers sa ville d'origine et celui vers sa destination de remplacement ne constitue qu'un seul et même voyage. Le joueur ne peut utiliser 2 fois la même section de voie durant le même voyage *sauf* s'il n'y a pas d'autre voie pour parvenir à sa destination de remplacement (mais il ne peut que réutiliser les sections sur la partie du trajet vers sa ville d'origine).

Une fois qu'il est arrivé à sa destination de remplacement, il collecte ses revenus pour le voyage entre la ville ou il s'est déclaré et celle ou il se situe.

S'il possède au moins 200.000\$ en caisse, il peut à nouveau se déclarer avant de commencer son prochain voyage.

REGLES de COURTOISIE:

Un joueur se doit d'annoncer immédiatement qu'il possède 150.000\$ en caisse. S'il a plus que cette somme il doit dire *exactement* combien il possède si un joueur le lui demande. S'il a moins de 150.000\$, il peut garder le montant secret.

Tous les joueurs devraient toujours garder leurs possessions (compagnies, Express et Superchief) disposées devant eux où tous les autres joueurs pourraient les voir. Quand cela est demandé, un joueur doit *toujours* dire s'il possède oui non telle compagnie.

La perception des pénalités et des amendes n'est pas volontaire. Si vous utilisez la ligne d'une compagnie d'un autre joueur, vous *devez* le payer qu'il vous le demande ou non, qu'il le voit ou non. Vous *devez* le payer.

Tant que vous n'utilisez ou ne vous déplacez pas deux fois sur la même section de ligne, vous pouvez choisir n'importe quelle direction pour aller d'un endroit à un autre (sans que ce soit pour cela le chemin le plus court ou le moins onéreux). Vous pouvez changer d'avis d'un tour de jeu sur l'autre en prenant des directions différentes : cependant, dès que vous déplacez votre pion, vous ne pouvez *plus* changer d'avis et revenir sur votre mouvement.

Vous pouvez compter les points sur la carte et tracer votre itinéraire quand ce n'est pas votre tour

de jeu. Dès que vous lancez les dés, vous devez commencer votre déplacement *immédiatement* (il n'est plus temps de compter).

NOTES ANALYTIQUES:

Les chemins de fer représentés sur la carte ont été sélectionnés à partir des lignes ferroviaires actuellement utilisées aux U.S.A. Biensur, toutes les lignes n'ont pas été représentées, mais uniquement les plus importantes. Par exemple, la Southern Railway s'étend jusqu'à Jacksonville, Cincinnati et St. Louis et la compagnie Norfolk et Western atteint maintenant Buffalo et Omaha. Les fusions et autres regroupements ont changé de façon significative la carte des voies ferrées :

1963 : Chesapeake & Ohio ont obtenu le contrôle officiel de Baltimore & Ohio

1967 : Seabord Air Line a fusionnée avec Atlantic Coast Line pour former Seabord Coast Line Railroad Company auguel s'est ajoutée Louisville & Nashville pour devenir le Friendly System

1968: Pennsylvania Railroad a fusionné avec la New York Central et plus tard la New York, New Haven & Hartford pour former la malheureuse Penn-Central Transportation Company.

1970 : Chicago, Burlington & Quincy a fusionné avec la Great Northern et la Northern Pacific pour former la Burlington Northern.

1972 : Illinois Central a fusionné avec Gulf, Mobile & Ohio pour former Illinois Central Gulf Railroad Company.

1973: Missouri Pacific a acheté la Texas & Pacific.

REGLE OPTIONNELLE N 1:

Quand c'est le tour d'un joueur d'acheter quelquechose, il peut choisir parmi les groupes de compagnies ci-dessous(un groupe = un achat). Si la banque ne possède plus la totalité des compagnies du groupe, il pourra acheter le reste du groupe mais il devra quand même payer le prix total du groupe en question. Le jouer peut toujours acheter les compagnies par unité normalement.

Groupe	Nom	Prix
PA,NYC & NYNHH	Penn Central	62 000 \$
SAL,ACL et L & N	Friendly	44 000 \$
B & O et C & O	C & O	44 000 \$
CB & Q, GN et NP	Burlington Northern	51 000 \$
IC et GM & O	Illinois Gulf Central	26 000 \$
MP et T & P	MP et T&P	31 000 \$

REGLE OPTIONNELLE N 2:

Dans le but de diminuer la durée de la partie de jeu quand il y a beaucoup de joueurs, on peut faire varier le prix du SUPERCHIEF. Au lieu des 40.000 \$, on peut appliquer le barème ci-dessous en fonction du nombre de joueurs :

Nombre de joueurs	Prix du SUPERCHIEF	
3	40 000 \$	
4	36 000 \$	

5	32 000 \$
6	28 000 \$

Tous les autres prix restent identiques.

REGLE OPTIONNELLE N 3:

Au lieu de fixer le but à atteindre à 200.000 \$ en caisse, les joueurs peuvent choisir de fixer la limite en fonction de la valeur du réseau ferré indiquée dans le tableau ci-dessous. Chaque joueur totalise ses espèces en caisse et la valeur des compagnies qu'il possède plus celles des trains spéciaux (express et Superchief). Quand cette somme atteint le chiffre indiqué dans le tableau, il peut se "déclaré" et retourner à sa ville d'origine pour tenter de gagner la partie.

Un joueur *doit* annoncer la valeur de son réseau chaque fois qu'il possède plus de 50.000 \$ en caisse.

Nombre de joueurs	Valeur du réseau nécessaire
3	300 000 \$
4	250 000 \$
5	225 000 \$
6	200 000 \$

Crédits de conception :

Conception du jeu : R. S. Erikson Dessin du jeu : Thomas F. Erikson, Jr

Développement du jeu : Richard Hamblen et Mick Uhl

Copyright: The Avallon Hill Company

Traduction: Lionel even

The Game Cabinet