

***Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.***

***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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).***

***L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**



# FrachtExpress

Un jeu de James Kyle – © 2001 Franjos

## Contenu

- 70 cartes :
  - 50 cartes rail
  - 10 cartes stations (numérotées de A à J)
  - 4 cartes locomotive
  - 4 cartes objection (*Einspruch*)
  - 2 cartes billet d'avion (*Flugticket*)
- 4 petites locomotives en bois
- 1 règle du jeu

Les 70 cartes sont de même taille, mais se distinguent par leurs dos.

## Règles du jeu de base

Pour le jeu de base, les 4 cartes objection (*Einspruch!*) et les 2 cartes billet d'avion (*Flugticket*) ne sont pas utilisées.

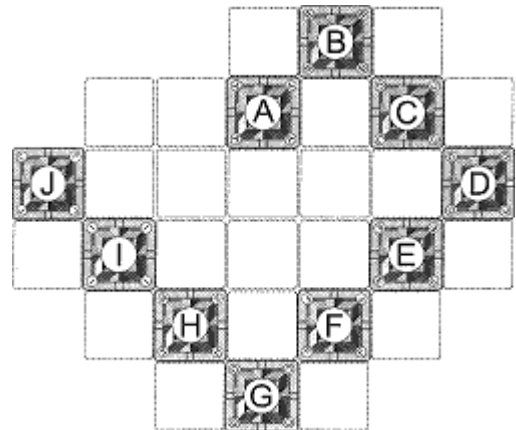
## Préparation

Chaque joueur prend une carte locomotive et la petite locomotive en bois de même couleur. Chaque carte locomotive résume (en allemand) les actions possibles d'un joueur à son tour. Les joueurs qui ne pratiqueraient pas la langue de Goethe se référeront à l'aide de jeu fournie en annexe.

Les 10 cartes stations sont numérotées de A à J. Les stations sont posées sur la table conformément au schéma de placement initial.

Les lignes pointillées montrent où les cartes de rail seront posées dans la suite du jeu pour former les voies entre les diverses stations. Les locomotives en bois circuleront sur ces voies, accrochant et décrochant des wagons.

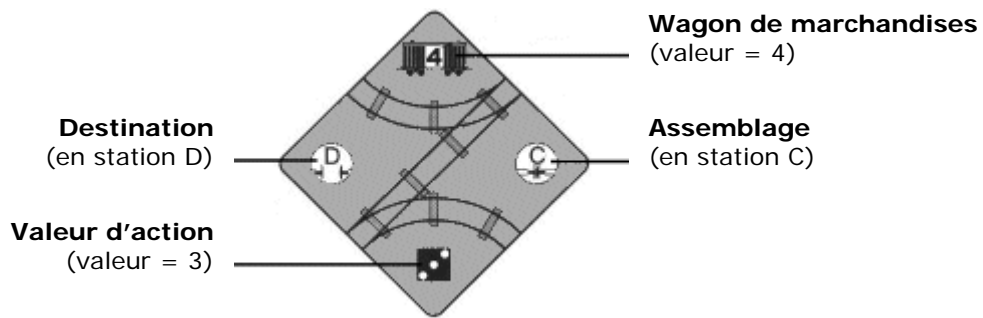
Tous les joueurs placent leur locomotive sur la station A, libellée START (départ). Les mots sur les autres stations représentent divers événements pour les règles avancées et n'ont aucune importance dans le jeu de base.



## Les cartes de rail

Les 50 cartes de rail peuvent être utilisées de diverses façon pendant le jeu. Au centre de la carte figurent les voies sur lesquelles circuleront les locomotives. Aux 4 coins se trouvent 4 symboles ou dessins :

- a) Un wagon de marchandises avec une valeur de 2 à 9. Le but principal du jeu est d'obtenir des cartes avec les plus fortes valeurs possibles. De plus, cette valeur sert à déterminer la distance qu'une locomotive peut parcourir pendant son tour. Dans les faits, vous l'aurez compris, il vaut mieux avoir des fortes cartes que des faibles.
- b) Un **symbole d'assemblage** de wagons, à droite de la carte, qui montre deux wagons attachés ensemble. Le cercle contient également une lettre qui fait référence à une station.
- c) Un **symbole de destination** de wagon, à gauche de la carte, qui montre deux wagons détachés l'un de l'autre. Le cercle contient également une lettre qui fait référence à une autre station.
- d) Une valeur d'action comprise entre 1 et 5, ressemblant à la face d'un dé. Cette valeur servira à différentes choses pendant la partie. Sachez toutefois qu'un nombre élevé est meilleur qu'un nombre plus faible.



Battez les cartes de rail, puis distribuez 3 cartes cachées à chaque joueur. Le reste des cartes forme une pile de pioche face cachée sur la table.

Les joueurs décident lequel d'entre eux jouera en premier, et la partie peut commencer. Le joueur dont c'est le tour sera appelé le joueur actif dans la suite des règles.

## Déroulement du jeu

Les joueurs agissent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur joue la totalité de son tour, puis c'est au joueur suivant, etc.

**En premier**, le joueur actif tire une carte de rail de la pile et l'ajoute à sa main. Puis, il peut réaliser une ou plusieurs des actions suivantes, autant qu'il le souhaite et dans l'ordre de son choix (sauf l'action 6). La plupart de ces actions nécessitent de jouer une carte de sa main, ce qui limite dans les faits les possibilités du joueur actif.

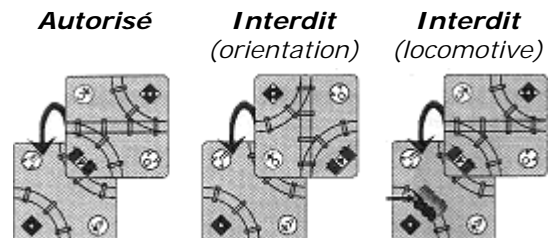
### 1. Ajouter une carte de rail

Le joueur actif pose une carte face visible sur un emplacement libre de l'aire de jeu. La carte doit toucher par au moins un côté une carte déjà posée, qu'il s'agisse d'une station ou d'une carte de rail précédemment placée. Le joueur actif est libre de poser la carte dans l'orientation de son choix.

### 2. Modifier une carte de rail

Le joueur actif pose une carte par dessus une carte déjà posée. Il doit respecter les restrictions suivantes : premièrement, il ne peut y avoir aucune locomotive sur la carte qu'il se propose de recouvrir ; deuxièmement, la nouvelle carte doit comporter au moins les tronçons de la carte remplacée et dans la même orientation. La pose de la nouvelle carte doit améliorer le réseau existant en ajoutant de nouvelles liaisons sans en enlever aucune.

Parmi les exemples suivants, seul le premier à gauche est autorisé. Dans l'exemple du milieu, la nouvelle carte ne présente pas les tronçons orientés comme sur la carte remplacée. Dans l'exemple de droite, une locomotive se trouve sur la carte à recouvrir.

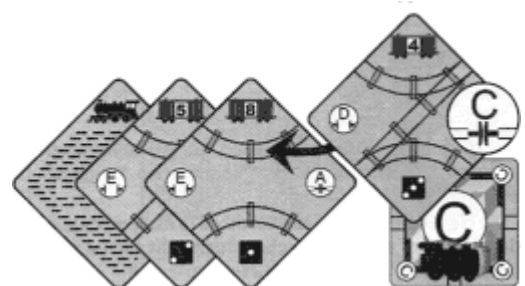


### 3. Assembler un wagon

Le joueur actif peut assembler un wagon à son convoi quand sa locomotive se trouve sur une station dont la lettre correspond à celle du symbole d'assemblage d'une carte de sa main.

Quand sa locomotive se trouve dans la bonne station, le joueur actif pose une de ses cartes en recouvrant partiellement le convoi déjà formé, de telle sorte que la valeur du wagon soit visible. Si une ou plusieurs carte sont déjà posées dans le convoi, il faut légèrement décaler chaque carte. De la sorte, toutes les valeurs des cartes du convoi ainsi que leur station de destination sont visibles de tous.

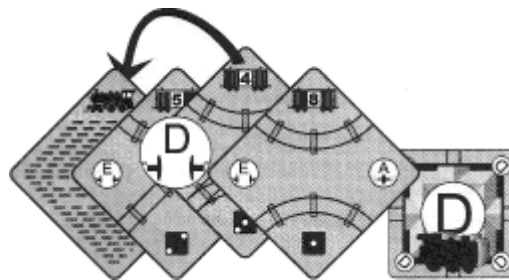
Il est important de noter que le nombre de wagons est toujours **limité à 5**, et que plus le convoi est long, plus il est difficile de déplacer la locomotive qui le tire.



#### 4. Séparer et livrer un wagon

Le joueur actif peut livrer (c'est à dire séparer) un wagon de son convoi quand sa locomotive se trouve sur la station montrant la même lettre que celle du symbole de destination de la carte. L'ordre des wagons dans le convoi n'a pas d'importance.

Une fois arrivé dans la station, le joueur actif peut séparer n'importe quelle carte montrant la lettre de la station dans son symbole de destination. La carte livrée est retiré du convoi et placée face cachée sous la carte locomotive. Une fois livrées, personne ne peut plus regarder la valeur des cartes, pas même le propriétaire des wagons.

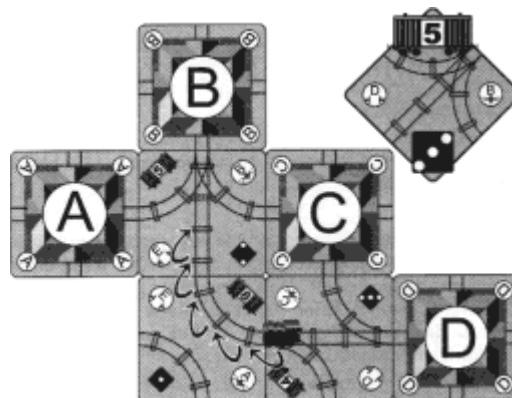


#### 5. Déplacer sa locomotive

Pour déplacer sa locomotive, le joueur actif doit défausser une carte de sa main. Il peut défausser plusieurs cartes et effectuer autant de déplacements. La locomotive est alors déplacée d'un **nombre de tronçons inférieur ou égal à la valeur du wagon** en haut de la carte.

Les règles suivantes s'appliquent :

- Le nombre de wagons du convoi ne peut être supérieur à la valeur d'action en bas de la carte. Dans les faits, il est impossible de déplacer un convoi de plus de 5 wagons, puisque la valeur d'action maximum est de 5.
- Aux aiguillages, le joueur décide de la direction qu'il souhaite prendre.
- La locomotive ne peut jamais reculer.
- Une station compte comme un tronçon lors des déplacements. Lorsque la locomotive arrive dans une station, tous les points de mouvement supplémentaires sont perdus. Le joueur n'a pas terminé son tour pour autant. Il peut quitter la station dans la suite de son tour en jouant une nouvelle carte de rail.
- Le nombre de locomotives dans une station n'est pas limité.
- En quittant une station, une locomotive peut partir par où le joueur le souhaite, même éventuellement par la voie qui l'avait amené dans cette station.
- Si une locomotive rencontre une autre locomotive sur une portion de voie, elle repousse cette locomotive. La locomotive adverse est repoussée devant la locomotive du joueur actif. Le joueur actif continue son déplacement en poussant la locomotive devant lui, de telle sorte qu'elle se trouve toujours à un tronçon de distance.



Si la locomotive adverse arrive à un aiguillage, le joueur actif peut pousser la locomotive adverse dans la direction de son choix, éventuellement contre l'avis du joueur dont la locomotive est poussée ! Dans le cas où la locomotive du joueur actif prendrait elle une autre direction après l'aiguillage, la locomotive poussée reste sur le premier tronçon après l'aiguillage, d'où elle repartira.

Une locomotive peut être poussée dans une station, mais ne peut être poussée au delà de la station. En arrivant dans la station, le déplacement forcé de la locomotive poussée s'arrête.

#### Déraillement

Dans de rares cas, une locomotive peut être poussée au delà du réseau existant et tombe alors dans le vide. Si cela arrive, le propriétaire de la locomotive qui déraille doit défausser toutes les cartes de sa main ainsi que toutes celles de son convoi, mais pas les cartes déjà livrées et placées cachées sous sa locomotive, puis il place sa locomotive à nouveau sur la station A (Start = Départ).

#### 6. Tirer des nouvelles cartes

Pour tirer de nouvelles cartes, le joueur actif doit défausser n'importe quelle carte de son choix. Il tire alors autant de cartes de la pioche que la valeur d'action (le dé) de la carte qu'il vient de défausser, soit de 1 à 5 cartes.

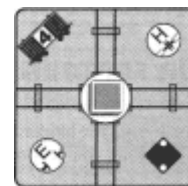
**Le joueur actif ne peut tirer des cartes qu'une seule fois pendant son tour, et cette action met fin à son tour. Le joueur peut également annoncer qu'il termine son tour sans tirer de nouvelles cartes.**

C'est ensuite au joueur suivant dans le sens horaire de jouer.

## Les 5 cartes d'intersection

5 cartes parmi les 50 cartes de rail sont des cartes d'intersection. Les règles suivantes s'appliquent à ces cartes :

- Une carte d'intersection ne peut être posée que sur un emplacement libre de l'aire de jeu, et jamais sur une autre carte de rail.
- On ne peut jamais recouvrir une carte d'intersection.
- Les locomotives ne peuvent pas tourner à une intersection. Elle doivent aller tout droit.
- Un symbole de pioche est dessiné au centre de chaque carte d'intersection. A chaque fois qu'un joueur passe au centre, il doit tirer la carte supérieure de la pioche et la retourner visible sur la défausse. Le joueur compare alors la valeur d'action de la carte retournée avec le nombre de wagons de son convoi.  
Pour passer sans problème l'intersection, le nombre de wagons de son convoi doit être égal ou inférieur à la valeur d'action de la carte retournée. Si son nombre de wagons est supérieur à cette valeur, il doit choisir autant de wagons que nécessaire qu'il défausse, jusqu'à ce que son nombre de wagons soit égal à la valeur d'action de la carte retournée.



## Fin de la partie

Quand la pioche est entièrement terminée, la défausse est battue et retournée pour former une nouvelle pioche. Il est important d'attendre que la nécessité de piocher une carte arrive avant de battre les cartes, pour que toutes les cartes défaussées par les joueurs soient dans la nouvelle pioche.

Lorsqu'un joueur doit tirer une carte pour quelque raison que ce soit et que la pioche ainsi que la défausse sont toutes deux épuisées, le jeu prend fin immédiatement.

A ce moment, tous les joueurs dévoilent les wagons qu'ils sont parvenus à livrer et additionnent les valeurs des wagons. Le joueur dont le total est le plus élevé est le vainqueur. En cas d'égalité, les joueurs sont départagés par la valeur des wagons non livrés de leur convoi.

Pour maîtriser les mécanismes du jeu, il est recommandé de jouer au moins une partie avec les règles de base avant d'essayer les règles avancées.

## Règles du jeu avancé

Pour les règles avancées, disposer les deux cartes billet d'avion (*Flugticket*) et les quatre cartes objection (*Einspruch!*) à côté de l'aire de jeu. Les actions spéciales des stations sont maintenant prises en compte.

Chaque fois que le joueur actif amène sa locomotive dans une station, il peut décider d'utiliser l'action spéciale de cette station. Il doit le décider avant de faire quoi que ce soit d'autre à son tour et doit alors appliquer immédiatement l'effet de cette action spéciale.

Un joueur dont la locomotive a été poussée par un autre joueur dans une station ne peut pas utiliser à cette occasion l'action spéciale de la station.

Lors de l'action spéciale, il arrive qu'une carte de la pioche soit tirée. Cette carte est immédiatement posée sur la pile de défausse.

## Actions spéciales



### Station A — Départ (*Start*)

Aucune action spéciale n'est associée à la station A. Il s'agit simplement de la station de départ au début de la partie ainsi que pour les locomotives qui viennent de dérailler.

## B

### Station B — Billet d'avion (*Flugticket*)

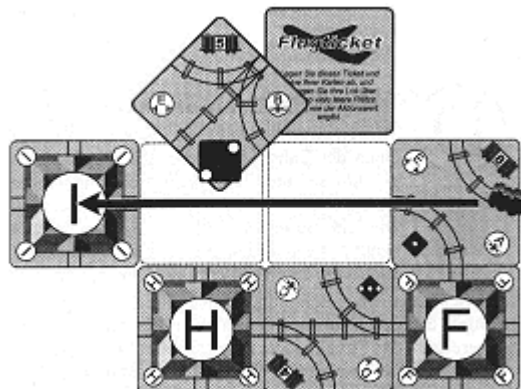
Le joueur actif peut prendre un billet d'avion en arrivant sur la station B s'il en reste un de disponible à côté de l'aire de jeu, et s'il ne possède pas déjà un tel billet.

#### Utilisation d'un billet de vol

Un billet d'avion autorise le joueur actif à prendre sa locomotive et à la déplacer vers une autre carte de rail en passant au dessus de plusieurs emplacements vides (où ne se trouvent pas encore de cartes). Pour que le déplacement par avion soit autorisé, les cartes de départ et d'arrivée doivent être sur la même ligne ou sur la même colonne. Aucune carte de rail ne doit se trouver sur le parcours de vol.

La locomotive atterrit sur le premier tronçon de la carte d'arrivée, en orientant la locomotive dans le sens où elle a volé.

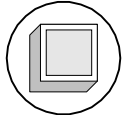
Pour réaliser son déplacement par avion, le joueur actif doit défausser une carte dont la valeur d'action (le dé) est exactement égale au nombre de cases vides survolées. Il doit également remettre la carte d'avion au bord de l'aire de jeu. La carte redevient alors disponible pour un autre joueur qui parviendrait sur la station B.



## C

### Station C — Vol de cartes (*Kartenraub*)

Le joueur actif choisit un adversaire puis retourne la carte supérieure de la pioche. Le joueur désigné doit donner au joueur actif toutes ses cartes qui ont la même valeur d'action que la carte retournée.



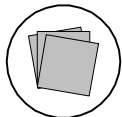
Si le joueur désigné n'a aucune carte de cette valeur, il montre son jeu au joueur actif pour le prouver. Le joueur actif doit alors donner au joueur désigné toutes les cartes en sa possession ayant cette même valeur d'action (il montre éventuellement sa main pour prouver qu'il n'en possède pas).

Lorsque ni l'un ni l'autre joueur n'a de carte avec la valeur d'action demandée, aucune carte ne change donc de propriétaire.

## D

### Station D — Fermeture de station (*Bahnhof schließen*)

Le joueur actif pose une de ses cartes face visible sur l'une des stations. Cette station est immédiatement fermée et aucune locomotive ne peut y entrer. Les voies de la carte qui recouvre la station sont utilisables comme faisant partie du réseau général, mais la carte peut être retirée sous certaines conditions.



#### Règles applicables à la fermeture de station :

Une station ne peut être fermée que si elle est reliée au réseau, c'est à dire si au moins une carte a été posée qui connecte cette station à une autre station ou à une autre carte de rail. Par ailleurs, il ne doit pas y avoir de locomotive dans la station.

Une seule station peut être fermée à la fois. Si un joueur arrive à la station alors qu'une station est fermée et qu'il souhaite fermer une autre station, alors la station qui était fermée est à nouveau ouverte. Toutes les cartes de rail qui étaient posées sur la station anciennement fermée sont défaussées. Le joueur actif place alors une carte de sa main sur une autre station pour la fermer.

Une station ne peut pas être réouverte si une locomotive se trouve sur la carte de rail qui la recouvre.

## E

### Station E — Pillage (*Kartenraubzug*)

Le joueur actif prend une carte dans la main d'un joueur de son choix. Il continue à prendre des cartes aux joueurs de son choix jusqu'à ce qu'il ait plus de cartes que n'importe quel autre joueur.

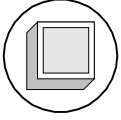
Il doit ensuite jouer ou défausser toutes les cartes qu'il a en main. Il n'est donc pas autorisé lors de ce tour à effectuer l'action 6 qui permet de défausser une carte pour en tirer d'autres.



### **Station F — Livraison rapide (*Waggon abhängen*)**

Le joueur actif peut effectuer une livraison rapide. Pour cela, il retourne la carte supérieure de la pioche. Si au moins un des wagons de son convoi porte la même valeur d'action que la carte retournée, le joueur peut alors détacher et livrer l'un des wagons portant cette valeur et le retourner sous sa carte de locomotive, exactement comme s'il était arrivé sur la station de destination de ce wagon.

Si aucune de ses cartes ne correspond à la valeur d'action de la carte tirée, il doit alors défausser l'une des cartes de son convoi à son choix.



### **Station G — Carte d'objection (*Einspruch-Karte*)**

Si le joueur actif n'a pas de carte objection (*Einspruch!*), il peut alors en prendre une en arrivant à la station G.

Jouer une carte d'objection permet d'entraver les actions spéciales d'un adversaire. Lorsqu'un autre joueur entre dans une station, n'importe lequel de ses adversaires peut l'empêcher d'utiliser l'action spéciale de cette station en rendant sa carte objection. Chaque joueur ne peut posséder qu'une seule carte d'objection à la fois. On ne peut pas s'opposer à une carte d'objection.

Jouer une carte d'objection (ou un billet d'avion) n'est pas considéré comme une action spéciale et on ne peut pas utiliser une carte d'objection pour l'empêcher (l'action spéciale consiste à prendre une carte d'objection ou un billet d'avion, pas à l'utiliser). Un joueur ne peut pas davantage modifier le joueur visé par un vol ou autre lorsqu'un joueur désigne une victime. On ne peut qu'interdire une action spéciale dès que le joueur arrive sur une station, avant même de savoir si le joueur actif va effectuer cette action spéciale et donc avant qu'il n'annonce sa victime éventuelle.

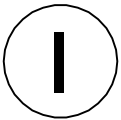


### **Station H — Déplacements de carte de rail (*Streckenumbau*)**

Le joueur actif défausse une des cartes de sa main. Il peut alors choisir une carte inoccupée du réseau qui comporte la même valeur d'action et la déplacer et/ou la réorienter. La carte peut être déplacée et orientée n'importe où, en respectant les règles de pose de carte de rail.

Une station fermée peut être réouverte en déplaçant la carte qui la recouvrait.

Le joueur actif peut déplacer et/ou réorienter autant de cartes qu'il le souhaite, en défaussant à chaque fois une carte de sa main dont la valeur d'action correspond à la carte qu'il souhaite déplacer et/ou réorienter.



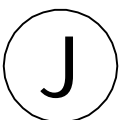
### **Station I — Assemblage rapide (*Waggon anhängen*)**

Si le convoi du joueur actif comporte moins de 5 wagons, il peut essayer d'ajouter un wagon sans être dans la station appropriée.

Le joueur actif retourne la carte supérieure de la pioche. Si l'une des cartes de sa main possède la même valeur d'action que la carte retournée, il peut l'ajouter à son convoi comme s'il se trouvait dans la station d'assemblage de cette carte.

Si par contre il ne possède aucune carte de la bonne valeur, il doit défausser une carte de sa main.

Important : si la carte que le joueur vient d'assembler à son convoi a comme destination la station I où il se trouve, le joueur actif ne peut pas immédiatement livrer et détacher ce wagon. Il devra d'abord quitter la station et ne pourra livrer sa carte que quand il y reviendra.



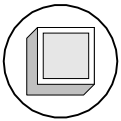
### **Station J — Vol de wagon (*Waggonraub*)**

Si le joueur actif a moins de 5 cartes dans son convoi, il peut tenter de voler un wagon.

Le joueur actif désigne un adversaire, puis retourne la carte supérieure de la pioche. Le joueur désigné doit donner au joueur actif l'un des wagons de son convoi qui porte la même valeur d'action. S'il y a plusieurs wagons de même valeur d'action, c'est le joueur actif qui choisit celui qu'il vole. Le wagon volé est assemblé au convoi du joueur actif.

Si aucun wagon du joueur désigné ne porte la valeur d'action de la carte retournée, le joueur actif doit donner au joueur désigné l'un des wagons de son convoi portant cette valeur d'action, s'il en possède un, et si le joueur désigné peut accueillir ce wagon dans son convoi (s'il en a moins de 5).

Le joueur actif ne peut voler qu'un seul wagon au maximum à l'occasion de cette action spéciale (N.d.T. : il n'est pas précisé s'il peut faire plusieurs tentatives, mais pourquoi serait-ce interdit ?).



# Variantes

FrachtExpress est un jeu très ouvert. Vous pouvez essayer les actions spéciales proposées et les adapter à votre goût ou en inventer de nouvelles.

Par exemple :

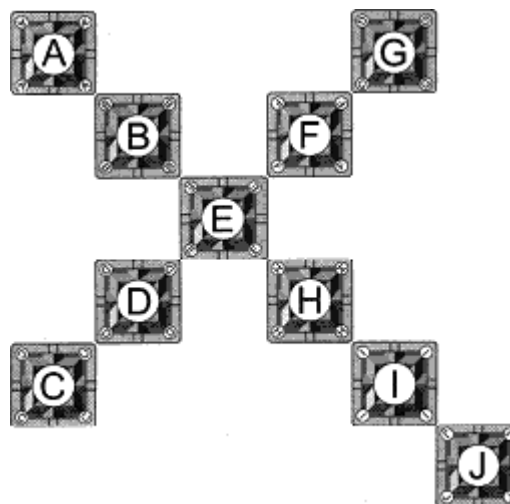
## Une variante d'action spéciale parmi d'autres

Le joueur actif peut déplacer la locomotive d'un autre joueur en défaussant une des cartes de sa main et en avançant la locomotive adverse d'un nombre de tronçons correspondant à la valeur d'action de la carte défaussée. La locomotive adverse doit se trouver sur des rails et non sur une station. Il est interdit de faire dérailler une locomotive adverse de la sorte !

## Disposition initiale des stations

Vous pouvez décider de modifier le placement initial des stations au début de la partie. L'exemple ci-contre montre une disposition possible des stations.

Vous pouvez également décider de mélanger les stations et de les distribuer aux joueurs (peut importe que chacun n'en reçoive pas le même nombre). Les joueurs placent alors chacun à leur tour les stations une à une pour former un placement de départ, comme ils le souhaitent, à condition que chaque station en touche une autre par un coin.



En dernière page, vous trouverez une carte d'aide qui résume les actions possibles au tour d'un joueur, ainsi que les actions spéciales des stations.





## FlachtExpress

### Actions au tour du joueur

#### 1. Ajouter une carte de rail

Ajouter une ou plusieurs cartes de sa main au réseau. Chaque carte doit toucher une carte déjà posée par au moins un coté.

#### 2. Modifier une carte de rail

Poser une carte de sa main sur une carte inoccupée, à condition que le réseau existant soit préservé.

#### 3. Assembler un wagon

Le wagon doit porter la même lettre dans son symbole d'assemblage que la station où se trouve la locomotive. Un convoi ne peut comporter plus de 5 wagons.

#### 4. Séparer et livrer un wagon

Le wagon doit porter la même lettre dans son symbole de destination que la station où se trouve la locomotive. La carte est placée face cachée sous la carte locomotive du joueur.

#### 5. Déplacer sa locomotive

Défausser une carte : la locomotive est déplacé d'un nombre de tronçons égal ou inférieur à la valeur du wagon ; la valeur d'action doit être égale ou supérieure au nombre de wagons.

#### 6. Tirer des nouvelles cartes

Défausser une carte et tirer autant de cartes que la valeur d'action (1 à 5). Cette action est la dernière du tour du joueur.

### Carte d'intersection

Retourner une carte de la pioche : le nombre de wagons doit être inférieur ou égal à la valeur d'action. Sinon, défausser les wagons en excès

## Actions spéciales

#### A Départ

Aucun effet spécial.

#### B Billet d'avion

Prendre un billet d'avion (1 par joueur).

#### C Vol de cartes

Voler (ou donner) à un joueur toutes les cartes d'une valeur d'action, sinon lui donner les siennes.

#### D Fermeture de station

Poser une carte de la main sur une station reliée et inoccupée.

#### E Pillage

Prendre des cartes une à une aux adversaires, jusqu'à en avoir plus que chacun d'eux.

#### F Livraison rapide

Livrer un wagon ayant la bonne valeur d'action, sinon défausser un wagon.

#### G Carte d'objection

Prendre une carte d'objection (1 par joueur).

#### H Déplacement de cartes de rail

Déplacer et/ou réorienter une carte ayant la même valeur d'action qu'une carte défaussée.

#### I Assemblage rapide

Assembler un wagon ayant la bonne valeur d'action, sinon défausser une carte de la main.

#### J Vol de wagon

Prendre à un adversaire un de ses wagons d'une valeur d'action, sinon lui en donner un des siens.

## FlachtExpress

### Actions au tour du joueur

#### 1. Ajouter une carte de rail

Ajouter une ou plusieurs cartes de sa main au réseau. Chaque carte doit toucher une carte déjà posée par au moins un coté.

#### 2. Modifier une carte de rail

Poser une carte de sa main sur une carte inoccupée, à condition que le réseau existant soit préservé.

#### 3. Assembler un wagon

Le wagon doit porter la même lettre dans son symbole d'assemblage que la station où se trouve la locomotive. Un convoi ne peut comporter plus de 5 wagons.

#### 4. Séparer et livrer un wagon

Le wagon doit porter la même lettre dans son symbole de destination que la station où se trouve la locomotive. La carte est placée face cachée sous la carte locomotive du joueur.

#### 5. Déplacer sa locomotive

Défausser une carte : la locomotive est déplacé d'un nombre de tronçons égal ou inférieur à la valeur du wagon ; la valeur d'action doit être égale ou supérieure au nombre de wagons.

#### 6. Tirer des nouvelles cartes

Défausser une carte et tirer autant de cartes que la valeur d'action (1 à 5). Cette action est la dernière du tour du joueur.

### Carte d'intersection

Retourner une carte de la pioche : le nombre de wagons doit être inférieur ou égal à la valeur d'action. Sinon, défausser les wagons en excès

## Actions spéciales

#### A Départ

Aucun effet spécial.

#### B Billet d'avion

Prendre un billet d'avion (1 par joueur).

#### C Vol de cartes

Voler (ou donner) à un joueur toutes les cartes d'une valeur d'action, sinon lui donner les siennes.

#### D Fermeture de station

Poser une carte de la main sur une station reliée et inoccupée.

#### E Pillage

Prendre des cartes une à une aux adversaires, jusqu'à en avoir plus que chacun d'eux.

#### F Livraison rapide

Livrer un wagon ayant la bonne valeur d'action, sinon défausser un wagon.

#### G Carte d'objection

Prendre une carte d'objection (1 par joueur).

#### H Déplacement de cartes de rail

Déplacer et/ou réorienter une carte ayant la même valeur d'action qu'une carte défaussée.

#### I Assemblage rapide

Assembler un wagon ayant la bonne valeur d'action, sinon défausser une carte de la main.

#### J Vol de wagon

Prendre à un adversaire un de ses wagons d'une valeur d'action, sinon lui en donner un des siens.

# HellRail

## Train d'Enfer

(Troisième perdition)

### EN VOITURE TOUT LE MONDE !

Abandonne tout espoir, toi qui entres ici... à moins que tu ne cherches à gagner un sursis pour ton âme tourmentée ! Seras-tu assez doué pour battre tes compagnons cheminots et retarder leurs funestes entreprises, ne serait-ce que d'un seul jour ? Entends le sifflet du train : vite à la station !

### BUT DU JEU

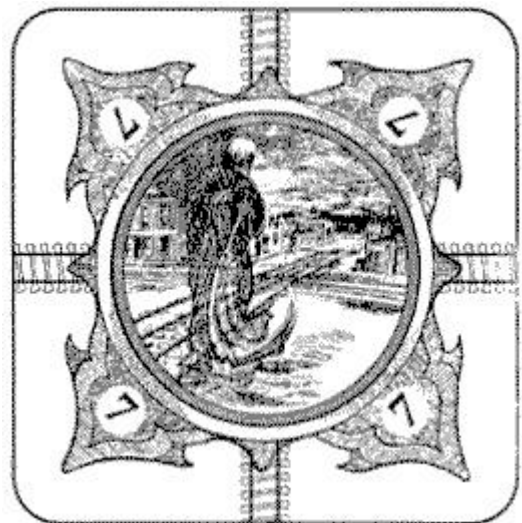
Le joueur qui conduit le plus d'âmes damnées à leur Cercle gagne le concours des Enfers et le droit de se baigner un jour de plus dans les lacs de feu.

### CONTENU

- 45 Cartes de Rail
- 10 Cartes de Cercle
- 4 Cartes Locomotive
- 4 Pions Locomotives
- 15 Jetons Effet de Cercle
- 2 Jetons Hérésie
- 2 Jetons Bateau (Boatman)
- 2 Jetons Tender
- 2 Jetons Ramasse âmes (Soul Catcher)
- 1 Jeton Cerbère
- 8 Jetons de rechange
- 1 Livret de règles

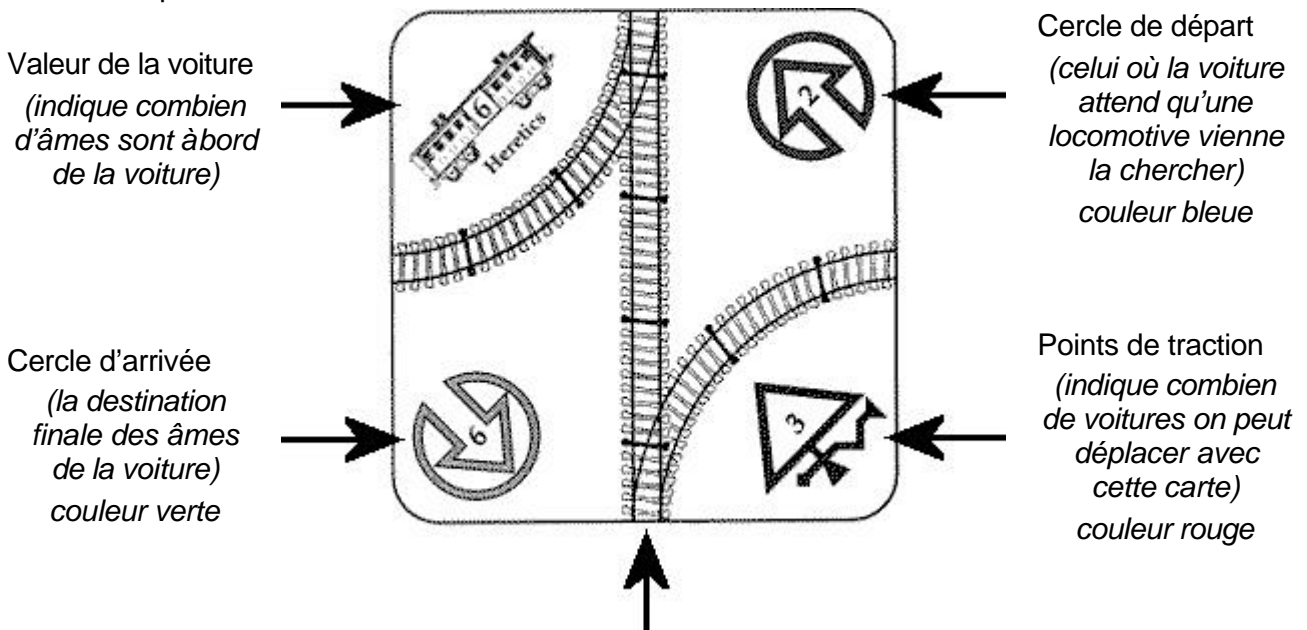
#### Cartes de Cercle

Voici un exemple de carte de Cercle. Chaque Cercle est identifié par un nombre qui indique l'emplacement de ce Cercle dans les Enfers.



## Cartes de Rail

Voici un exemple de carte de Rail. Chaque Carte de Rail présente un certain nombre de caractéristiques :

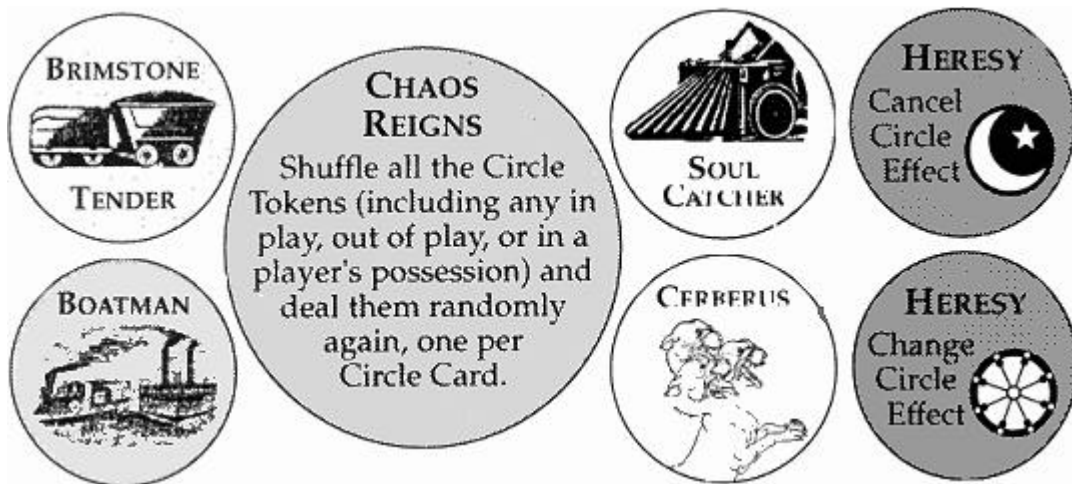


Rails

(servent à construire les voies sur lesquelles se déplace le Train d'Enfer)

## Jetons

Voici quelques uns des jetons qui serviront pendant la partie. Les jetons blancs ne servent pas pendant la partie. L'explication détaillée de chacun de ces jetons est donnée plus loin dans les règles.

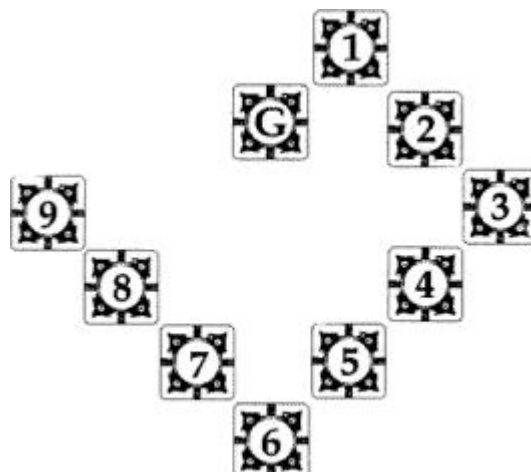


## PRÉPARATION

D'abord, chaque joueur (ou "cheminot") choisit une couleur, et prend la carte de locomotive et la locomotive de cette couleur. S'il y a moins de quatre joueurs, les locomotives et cartes inutilisées sont mises de côté. La carte de locomotive est placée devant le joueur, qui y ajoutera plus tard d'autres cartes pour constituer son train.

Placez ensuite les Cartes de Cercle sur la table comme indiqué ci-contre.

Il est important que les Cartes de Cercle ne se touchent que par les coins. Les emplacements vides entre et autour des Cartes de Cercle sont les endroits où la voie peut être posée pendant la partie. Lorsque les Cartes de Cercle ont été posées, chaque joueur pose sa locomotive sur le Cercle de la Porte des Enfers (marqué « G »).



Mélangez les Jetons Effets de Cercle. Placez ensuite ces Jetons aléatoirement sur tous les Cercles, sauf celui de la Porte des Enfers qui ne reçoit jamais de Jeton Effet pendant la partie.

Battez ensuite les Cartes de Rail. Distribuez en trois à chaque joueur. Les cartes restantes sont placées en pile pour constituer une pioche, à côté de l'aire de jeu. Les Jetons sont placés à côté de la pioche, de telle sorte que chacun puisse y accéder.

Choisissez quel joueur commence (celui qui a le plus péché cette année, par exemple) et vous êtes alors prêts à jouer au Train d'Enfer.

## PRINCIPE DU JEU

A son tour, un joueur peut utiliser les cartes qu'il a en main pour construire des nouveaux rails, pour accrocher de nouvelles voitures chargées d'âmes en peine, déplacer son train sur les rails, et/ou tirer de nouvelles cartes (en attisant les flammes, comme expliqué plus loin). Ils peuvent aussi, en amenant leur train dans un Cercle, utiliser les pouvoirs spéciaux et effrayants de ce Cercle, et déposer des voitures pour marquer des points. C'est alors au tour du suivant de jouer. Les joueurs continuent dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que la pioche et la défausse soient également vides (voir Fin du jeu). A ce moment, tous les joueurs comptent leurs points et celui qui a marqué le plus gagne la partie.

## TOUR D'UN JOUEUR

A votre tour, vous pouvez faire autant d'actions que vous désirez à l'aide de vos Cartes. Vous pouvez faire ces actions dans l'ordre de votre choix. Après avoir terminé vos actions, vous pouvez, si vous le souhaitez, Attiser les Flammes. Les actions sont rappelées sur les cartes de joueurs.

Le tour d'un joueur se déroule ainsi :

1. Tirer une carte du dessus de la pile, et l'ajouter à sa main. (S'il n'y a plus de cartes, recharger la pioche)
2. Réaliser autant d'action que souhaité, dans l'ordre souhaité :
  - Accrocher une voiture
  - Décrocher une voiture
  - Déplacer son Train
  - Poser de nouveaux rails
  - Ajouter des jonctions de rails
3. Attiser les Flammes, si souhaité
4. Passer au joueur suivant

## ACTIONS DES CARTES

Pendant votre tour, vous pouvez exécuter autant d'actions que vous souhaitez, tant que vous avez les cartes adéquates. Chaque action demande que vous jouiez une carte de votre main (exception : décrocher une voiture, voir plus loin). Si vous êtes à court de cartes, vous ne pouvez plus exécuter d'actions à ce tour. En outre, si vous souhaitez attiser les flammes, vous devrez jouer une carte pour cela. Vous n'êtes pas obligé de faire une action à votre tour.

Voici en détail les cinq types d'actions possibles grâce aux cartes :



### **Accrocher une voiture :**

Pour accrocher une voiture, vous devez vous trouver sur le bon Cercle. Chaque carte de rail montre un cercle de départ (le cercle montrant une flèche tournée vers le haut).

Dans ce Cercle, est inscrit un nombre. Vous ne pouvez accrocher la voiture de la carte que dans le Cercle de ce nombre. Quand vous êtes sur le Cercle correct, jouez la carte de la voiture que vous souhaitez accrocher à votre train. Si vous placez la carte en losange, avec la pointe contenant la voiture en haut, à côté de votre carte de locomotive, vous verrez le train se constituer, et le Cercle de décrochage apparaîtra. Chaque fois qu'une nouvelle voiture est ajoutée à votre train, vous l'ajoutez de même à la suite de votre train (à la fin du train qui commence par la locomotive). Dès que vous avez accroché une voiture, celle-ci est appelée "une voiture accrochée".



### **Décrocher une voiture :**

Pour marquer des points, vous devez amener des âmes damnées à leur Cercle de destination. Chaque carte montre un cercle d'arrivée (le cercle montrant une flèche tournée vers le bas).

Dans ce Cercle, est inscrit un nombre. Après qu'une voiture ait été accrochée à votre train (voir Accrocher une voiture, ci-dessus), vous ne pouvez la décrocher que dans le Cercle correspondant à ce nombre. Quand votre locomotive est sur un Cercle de destination d'une de vos voitures, vous pouvez décrocher cette voiture. Peu importe où se trouve la voiture dans le convoi. Vous pouvez décrocher n'importe quelle voiture de votre train. Pour cela, prenez la carte et placez-la face retournée sous votre carte de locomotive. Une voiture, une fois livrée, s'appelle "une voiture livrée". Après qu'elle est été retournée, aucun joueur ne peut examiner une voiture livrée, pas même le joueur qui l'a livrée ! Les voitures livrées doivent être tenues secrètes jusqu'à la fin de la partie, chacun restant libre d'essayer de se souvenir de ce que chacun a livré ! À la fin de la partie, chaque voiture livrée rapportera autant de points que la valeur de voiture (Voir fin de la ligne, plus loin).



### **Déplacez votre train :**

Les locomotives du Train d'Enfer ont besoin de combustible pour tirer leur cargaison d'âmes en damnées. Pour déplacer votre train, vous devez défausser une carte de votre main.

La valeur de traction de la carte (valeur inscrite dans le triangle) que vous jouez doit être au moins égale au nombre de voitures tractées par votre locomotive. Si la carte montre suffisamment de points de tractions, vous pouvez alors déplacer votre train d'un nombre d'avancées égal ou inférieur à la valeur de voiture de la carte. En bougeant votre train, vous devez respecter les cinq règles de déplacement ci-dessous.

#### *1. Rester sur des sections de voie :*

Chaque point de mouvement vous permet de vous déplacer jusqu'à la prochaine traverse noire (os noir). Toutes les références aux "traverses" dans les présentes règles et dans les Cartes de Cercle s'appliquent seulement aux traverses noires. Les traverses blanches (les os blancs) n'ont aucun effet autre que décoratif. Une locomotive ne peut se trouver que sur un Cercle ou sur une traverse noire. Pour éviter des confusions, il est le mieux de placer votre locomotive à cheval sur cette traverse (c'est à dire de sorte que les roues avant soient d'un côté de la traverse, et les roues arrière de l'autre côté). Toutes les fois que deux voies ou plus convergent d'un même côté d'une carte de rail, toutes ces voies ont en commun la première (et seulement la première) traverse de la carte. Chaque segment droit de voie (traversant une carte en ligne droite) a une longueur de quatre traverses. Les segments courbes de voie ont quand à eux une longueur de trois traverses.

## 2. Pas de demi-tour :

En déplaçant votre locomotive, vous pouvez suivre les courbes, mais vous ne pouvez pas faire demi-tour sur place. L'avant de la locomotive doit rester pointée dans la direction du déplacement, de telle sorte que tous les joueurs savent dans quelle direction vous voyagez entre vos tours. Vous pouvez changer de direction quand vous êtes dans un Cercle.

## 3. Pas de dépassement :

Aucune locomotive ne peut dépasser une autre locomotive qui se trouverait sur sa voie. Si votre locomotive arrive sur la même traverse que celle d'un autre joueur, alors vous la heurtez violemment en lui donnant un coup de bélier (voir coup de bélier, ci-dessous). Plusieurs locomotives peuvent séjourner ensemble dans un Cercle, et vous ne pouvez jamais heurter un autre joueur dans un cercle.

## 4. Arrivée dans une station :

Chaque cercle est une "Station" où des voitures peuvent être accrochées ou décrochées. En comptant les traverses pendant le mouvement, un cercle compte toujours comme une traverse. Entrer dans un Cercle compte donc comme un point de mouvement. Quand vous entrez dans un cercle, vous devez terminer votre mouvement, indépendamment de combien de points de mouvement il peut vous rester (le total étant, rappelons le, la valeur de voiture de la carte que vous avez jouée pour vous déplacer). Vous pouvez, cependant, commencer un autre déplacement en jouant une nouvelle carte. Quand vous entrez pour la première fois dans un Cercle, vous devez immédiatement décider si vous utilisez ou non l'Effet de Cercle du Jeton présent dans ce Cercle. Vous devez prendre cette décision avant d'utiliser toute autre action de carte (y compris un décrochage de voiture). Si vous choisissez d'utiliser l'Effet de Cercle, suivez les instructions marquées sur le Jeton de Cercle (voir "Effets de Cercle," plus loin).

## 5. Sortir d'une station :

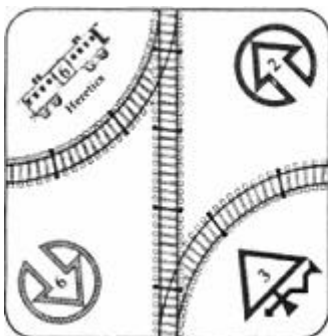
Quand vous quittez un cercle, vous pouvez vous déplacer dans n'importe quelle direction où une voie existe.

## Poser une nouvelle carte de rail :

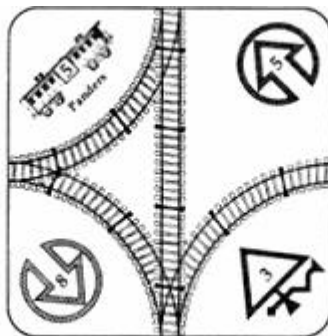
Pour construire plus de voies ferrées, vous devez poser une carte de votre main sur un emplacement vide de la table. L'emplacement vide doit être à côté d'au moins une autre carte déjà posée. Cette carte peut être un Cercle, ou une autre carte de rail qui a été posée auparavant (même pendant le même tour). Vous pouvez tourner la carte dans n'importe quelle direction que vous souhaitez.

## Mise à niveau de rails :

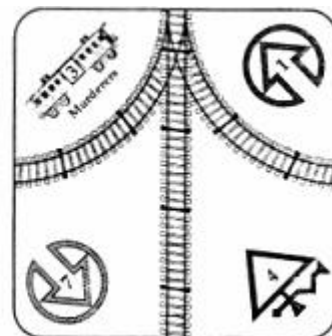
Vous pouvez améliorer une carte de rail qui a été posée précédemment. Vous ne pouvez améliorer une carte de rail si elle est totalement inoccupée. Si au moins un jeton, un marqueur ou une locomotive se trouve sur la carte, vous ne pouvez pas l'améliorer. Pour améliorer une carte de rails, placez une carte de votre main directement sur l'ancienne carte. La nouvelle carte doit avoir tous les segments de voie que l'ancienne carte avait, et doit être orientée pour recouvrir à l'identique tous les anciens segments de voie. Il peut, naturellement, y avoir de nouveaux segments sur la nouvelle carte, qui ne correspondent à aucun segment de l'ancienne carte.



Carte initiale



Mise à niveau autorisée



Mise à niveau interdite

## RÈGLES SPÉCIALES DE DÉPLACEMENT

### Coup de bélier

Si la locomotive d'un adversaire est sur la voie où vous faites mouvement, vous pouvez la heurter. Pour heurter une autre locomotive, vous devez arriver sur la même traverse que la locomotive adverse. En agissant ainsi, vous la poussez le long de la voie devant vous, sans changer son sens (laissez la locomotive dans la direction où elle était quand vous l'avez heurtée). Quand vous avez terminé votre déplacement, la locomotive adverse se trouvera une traverse devant votre propre locomotive. Quand vous heurtez une locomotive, vous pouvez la pousser dans un Cercle. Vous ne pouvez cependant jamais pousser une locomotive qui est dans un Cercle, et si vous poussez une locomotive dans un Cercle, vous ne pouvez pas continuer à la pousser par la suite.

Si votre locomotive est heurtée et poussée dans un Cercle, vous ne pouvez pas utiliser l'Effet de Cercle à ce moment-là. Seule l'arrivée volontaire dans un Cercle, de votre propre volonté à votre tour de jeu vous autorise à utiliser l'Effet de Cercle.

### Fin de la voie

La voie se termine partout où il y a un espace vide sur la table. Si vous dépassez l'extrémité de la voie (volontairement) ou si un autre joueur heurte votre locomotive et la pousse au delà de la fin de la voie, alors votre train déraile (voir déraillement ci-dessous).

### Déraillement

Toutes les fois qu'une locomotive sort des voies posées, elle déraile. Si votre train déraile, vous devez faire ce qui suit, dans l'ordre indiqué :

1. Défaussez toutes vos cartes.
2. Jeter toutes vos voitures accrochées (mais pas vos voitures livrées, qui restent retournées sous votre carte de locomotive).
3. Placez votre locomotive sur le Cercle des Portes de l'Enfer (marqué « G »).
4. Terminez votre tour et passez au joueur à votre gauche, si le déraillement a lieu pendant votre tour.

## ATTISER LES FLAMMES

Après que vous ayez terminé toutes les actions que vous souhaitez réaliser à votre tour, vous pouvez choisir d'attiser les flammes en jouant des points de traction (dans le triangle). Si vous décidez d'attiser les flammes, vous devez défausser une carte de votre main. Vous pouvez alors tirer de la pioche un nombre de cartes égal à la valeur de traction de la carte que vous venez de défausser. Votre tour s'arrête après que vous ayez tiré ces cartes (c'est à dire que vous ne pouvez réaliser aucune autre action après avoir attisé les flammes).

Conseil : Bien qu'attiser les flammes ne soit pas obligatoire, c'est une pratique courante de terminer son tour de la sorte.

## REFAIRE LA PIOCHE

Si un joueur doit tirer une carte de la pioche, et qu'il n'y a aucune carte disponible dans celle-ci, le joueur doit refaire la pioche. Pour cela, il doit battre toutes les cartes de la défausse, puis les placer faces cachées pour constituer la nouvelle pioche. Il est important que personne ne réapprovisionne la pioche avant qu'un joueur n'y trouve plus de cartes, pour que toutes les défausses soient bien battues et intégrées dans la nouvelle pioche. N'importe quel joueur peut compter le nombre de cartes dans la pioche à tout moment, sans bien entendu examiner ces cartes. Il n'y a aucune limite au nombre de fois où la pioche peut être retournée pendant la partie. Si un joueur doit tirer une carte et que la pioche et la défausse sont vides, alors la partie s'arrête immédiatement (voir "fin du jeu", plus loin dans les règles).

## EFFETS DE CERCLE

Chaque Cercle sauf les Portes de l'Enfer a un Effet spécial de Cercle qui peut être employé par n'importe quel cheminot qui entre dans ce Cercle. Les Effets de Cercle ne peuvent être utilisés qu'au moment où une locomotive rentre dans le Cercle en jouant une carte. L'Effet ne peut être mis de côté pour une utilisation postérieure, et on ne peut pas non plus l'utiliser en restant simplement dans le Cercle. Il n'y a aucune limite au nombre de fois où un joueur donné peut utiliser les Effets d'un Cercle particulier. Mais, la locomotive doit quitter le Cercle et revenir ultérieurement dans ce Cercle pour utiliser à nouveau ses Effets. L'utilisation des Effets de Cercle n'est aucunement obligatoire.

Au début de la partie, chaque Cercle reçoit un Jeton d'Effet de Cercle. Tous les Jetons d'Effet sont mélangés. Puis, on place au hasard un Jeton, face visible, sur chaque Cercle sauf les Portes de l'Enfer, qui ne reçoivent à aucun moment de Jeton.

Voici une explication détaillée des Effets de chaque Jeton :

### **Abîmes (Abyss) :**

Défaussez une carte de votre main. Vous pouvez alors défausser n'importe quelle carte inoccupée de la table dont la valeur de traction (triangle) est identique à celle de la carte défaussée.

### **Bateau (Boatmen) :**

Si vous n'en avez pas encore, et qu'il y en a un de disponible, vous pouvez prendre un jeton de Bateau (voir plus loin pour l'explication détaillée).

### **Tenders (Brimstone Tenders) :**

Si vous n'en avez pas encore, et qu'il y en a un de disponible, vous pouvez prendre un jeton de Tender que vous ajoutez à votre locomotive. Le marqueur se place juste derrière la carte de locomotive, devant les voitures accrochées. L'explication détaillée de l'utilisation du Tender est expliquée plus loin.

### **Chaos (Chaos Reigns) :**

Mélangez tous les Jetons de Cercle (tous ceux en jeu, hors du jeu ou en possession d'un joueur) et distribuez les à nouveau, aléatoirement, à raison d'un par cercle.

### **Délinquance (Delinquency) :**

Placez une marque "Check" sur n'importe quelle traverse inoccupée. Quand une locomotive parvient sur cette marque, son conducteur doit retourner la carte supérieure de la pioche. Si son train tire plus de voitures que la valeur de traction de cette carte, il doit alors défausser toutes les voitures en excès. Il peut choisir librement quelles voitures il défausse.

### **Mauvaise voie (False path) :**

Défaussez une carte de votre main. Vous pouvez tourner n'importe quelle carte inoccupée de la table présentant la même valeur de traction (triangle). Vous pouvez tourner autant de cartes que souhaité, en défaussant à chaque fois une carte.

### **Express (Geryon) :**

Choisissez n'importe quelle voiture accrochée à votre propre train. Retournez ensuite la carte du dessus de la pioche. Si la valeur de traction est identique, vous pouvez immédiatement décrocher la voiture désignée (comme si vous étiez arrivé au Cercle adéquat). Si la valeur de traction de correspond pas, pas, défaussez la voiture.

### **Gloutonnerie (Gluttony) :**

Tirez une carte à la fois dans la main de tout joueur de votre choix. Vous pouvez continuer à tirer des cartes jusqu'à ce que vous ayez plus de cartes que tous les autres joueurs (considérés individuellement). Vous devez ensuite jouer ou défausser toutes les cartes de votre main pendant le tour. En outre, vous n'êtes pas autorisé à attiser les flammes à ce tour.



**Gardien (Guard Duty) :**

Placez la marque de Cerbère dans le Cercle de votre choix (voir plus loin pour les détails).

**Hérésie (Heresy) :**

Si vous n'en avez pas encore, et qu'il y en a un de disponible, vous pouvez prendre un jeton Hérésie de votre choix (voir plus loin pour les détails).

**Puissance démoniaque (Infernal Power) :**

Tirez au hasard un Jeton de Cercle de la pile des jetons inutilisés et placez-le sur votre carte de locomotive. Chaque fois que vous entrez dans un Cercle, vous pouvez ignorer l'Effet de ce Cercle et utiliser le Jeton de Cercle placé sur votre locomotive à la place. Après avoir utilisé l'Effet, remettez le Jeton dans la pile. Si un joueur a déjà un Jeton de puissance démoniaque sur sa carte de locomotive, il ne peut pas en prendre une deuxième en retournant dans le Cercle, tant qu'il n'a pas utilisé le Jeton qu'il a déjà.

**Convoitise (Lust) :**

Désignez un autre joueur, puis retournez la carte supérieure de la pioche. Le joueur désigné doit vous montrer les cartes de sa main et vous donner toutes ses cartes qui ont la même valeur de traction que la carte retournée. S'il n'a aucune carte de même valeur, vous devez alors à votre tour lui montrer votre main, et lui donner toutes vos cartes qui ont la même valeur de traction. Défaussez ensuite la carte retournée de la pioche.

**Echange d'effets (Shift Change) :**

Permutez ce Jeton avec n'importe quel autre Jeton de Cercle du jeu. Vous pouvez choisir n'importe quel Jeton : dans le jeu, hors du jeu, ou en possession d'un autre joueur. Vous ne pouvez pas profiter de ce nouvel effet avant de revenir ultérieurement à ce Cercle (c'est à dire que vous ne pouvez utiliser qu'un seul Effet de Cercle par visite à un Cercle).

**Ramasse âmes (Soul Catcher) :**

Si vous n'en avez pas encore, et qu'il y en a un de disponible, vous pouvez prendre un Ramasse âmes que vous ajoutez devant votre train. Les règles complètes pour le Ramasse âmes se trouvent plus loin dans les règles.

**Vol (Thievery) :**

Choisissez n'importe quelle voiture accrochée au train d'un adversaire. Retournez la carte supérieure de la pioche. Si les valeurs de traction correspondent, vous pouvez prendre cette voiture et l'ajouter à la fin de votre propre train. Si la valeur de traction n'est pas la même que celle de la voiture désignée, vous devez alors donner à votre adversaire une voiture de votre train qui montre la même valeur de traction, si vous en avez au moins une. L'adversaire ajoute cette voiture à son train. Si vous n'avez aucune voiture de même valeur, il n'y a alors aucun effet. Défaussez ensuite la carte retournée.

## FIN DU JEU

Quand un joueur essaye de tirer une carte et qu'il ne peut pas le faire parce que la pioche est vide, il doit immédiatement refaire la pioche (voir plus haut). S'il ne peut pas le faire parce que la défausse est vide, le jeu se termine alors. Plus aucune action ne peut être réalisée. Chaque joueur additionne la valeur de voiture de toutes les voitures livrées sous sa carte de locomotive. Le joueur avec le total le plus élevé est le gagnant. S'il y a égalité, les joueurs ex aequo comparent la valeur des voitures qui sont dans leur train, et le total le plus élevé désigne le gagnant.

## RÈGLES SPÉCIALES



### Jetons d'Hérésie (Heresy)

Vous ne pouvez prendre un Jeton d'Hérésie qu'en entrant volontairement dans le Cercle. Un joueur ne peut posséder qu'un seul Jeton d'Hérésie à la fois. Il y a deux Jetons différents d'Hérésie, chacun d'entre eux ayant ses propres pouvoirs.

L'un des jetons permet à son propriétaire d'annuler complètement n'importe quel Effet de Cercle invoqué par un autre joueur. L'autre Jeton permet à son propriétaire de changer la cible d'un Effet de Cercle pour n'importe quel autre cheminot de son choix (sauf le cheminot qui invoque l'Effet de Cercle).

**Important :** L'utilisation d'un Jeton d'Hérésie ou d'un Jeton de Bateau n'est pas un Effet de Cercle. Par conséquent, vous ne pouvez pas utiliser un Jeton d'Hérésie pour annuler l'utilisation par un autre joueur d'un Jeton d'Hérésie ou d'un Jeton de Bateau.



### Cerbère

Chacun craint ce gardien des Enfers avec ses trois têtes. Le joueur qui invoque l'Effet de Cercle du Gardien Cerbère peut placer Cerbère sur n'importe quel Cercle. Cerbère reste là jusqu'à ce qu'il soit déplacé à nouveau. Pour quitter un Cercle où se trouve Cerbère, un joueur doit jeter un certain nombre de cartes de sa main. La valeur totale des voitures défaussées doit être supérieure au numéro du Cercle.



### Jeton de Bateau

Quand vous visitez un Cercle avec l'Effet de Cercle du Bateau, vous pouvez prendre un jeton de Bateau s'il y en a de disponible et que vous n'en avez pas encore. Le Jeton de Bateau peut être utilisé traverser les cases vides entre des cartes de rails ou de cercle sur la table. A votre tour, vous jouez un Jeton de Bateau, comme vous joueriez une carte.

En même temps, vous devez jouer une carte de votre choix de votre main, dont la valeur de traction est égale ou supérieure au nombre de cases vides sur lesquelles vous voulez naviguer. Ces cases vides doivent être en ligne droite. On compte seulement le nombre de cases vides, et pas le nombre de traverses qui seraient sur des cartes occupant ces cases vides.

### Occupé, inoccupé, vide

Une carte de rail est "occupée" s'il y a une locomotive dessus. S'il n'y a aucune locomotive, la carte est alors considérée "inoccupée". De la même façon, les traverses sont occupées ou inoccupées. La présence d'un autre objet, comme un jeton "Check" n'influe pas sur le caractère occupé ou inoccupé de la carte de voie. Une case "vide" est une partie du terrain qui ne contient ni carte de rail ni carte de cercle.



### Tenders (Brimstone Tenders)

Certains ingénieurs estiment qu'un approvisionnement régulier et constant de la chaudière est une meilleure méthode pour avancer leurs trains que celle souvent incertaine qui consiste à attiser les flammes. Ces ingénieurs préfèrent ajouter un Tender à leur locomotive. Les Tenders sont toujours placés juste à l'arrière de la locomotive.

Le Tender compte pour une voiture accrochée quand il faut déterminer la valeur de traction nécessaire pour faire un mouvement. La valeur de traction d'un Tender est considéré comme nulle. Aussi longtemps que vous avez un Tender, vous pouvez tirer trois cartes au lieu d'une au début de votre tour. Par contre, vous ne pouvez pas attiser les flammes tant que vous avez un Tender. Vous pouvez choisir d'abandonner votre Tender au début de n'importe lequel de vos tours, avant de tirer les cartes (c'est à dire qu'au tour pendant lequel vous jetez votre Tender, vous ne tirez plus qu'une carte au lieu de trois).



## Ramasse âmes (Soul Catcher)

Les Ramasse âmes sont utilisés par de nombreux cheminots pour écarter les débris (et autres trains) qui encombrant la voie et gênent l'avance de leur train. Si vous avez un Ramasse âmes, il doit être placé devant votre carte de locomotive. Un Ramasse âmes ne nécessite pas de point de traction supplémentaire à l'occasion d'un déplacement, et n'est pas considéré comme une voiture accrochée.

Chaque fois que vous heurtez une autre locomotive, si vous avez un Ramasse âmes, vous pouvez prendre la dernière voiture accrochée de ce train et la défausser. Si vous le faites, le Ramasse âmes est également défaussé. Vous n'êtes pas obligé d'utiliser votre Ramasse âmes quand vous heurtez un train adverse. Un Ramasse âmes ne peut être utilisé qu'une fois avant d'être défaussé. Si vous choisissez de ne pas enlever une voiture à un adversaire que vous heurtez, vous pouvez garder le Ramasse âmes pour un usage ultérieur. Si vous l'utilisez (et le défaussez), il retourne à la réserve et redevient disponible pour tout joueur qui parviendrait sur le Cercle avec l'Effet correspondant. Si vous déraillez, vous devez jeter un Ramasse âmes que vous auriez devant votre locomotive.

## VARIANTES

Voici quelques suggestions de variantes pour des joueurs expérimentés. La plupart de ces options créent plus de chaos et d'incertitude dans la partie. Les variantes ne doivent être appliquées que si tous les joueurs sont d'accord sur leur utilisation avant le début de la partie.

### EFFETS DE CERCLE SECRETS

En plaçant les Effets de Cercle au début de la partie, on les pose face cachée au lieu de face visible. Quand un joueur entre dans un Cercle, il peut regarder le Jeton avant de décider s'il souhaite utiliser l'Effet. S'il l'utilise, il doit montrer le Jeton aux autres joueurs, avant de le retourner à nouveau face cachée. S'il choisit de ne pas utiliser l'Effet, il replace le Jeton cachée comme il était. Les joueurs peuvent essayer de se rappeler les Effets de chaque Cercle.

En utilisant cette règle, le Jeton d'Effet de Cercle gagnée grâce à l'Effet Puissance démoniaque est également placé face cachée sur la carte de locomotive du joueur. Le Jeton placé sur la locomotive ne pourra être regardé que quand il pourra être utilisé. Le joueur qui a la Puissance démoniaque peut examiner le Jeton du Cercle où il vient d'arriver avant décider quel Jeton d'Effet de Cercle il souhaite utiliser, s'il décide d'en utiliser un.

### AUTRES DISPOSITIONS DE DÉPART

Vous pouvez utiliser l'une de ces dispositions de départ :

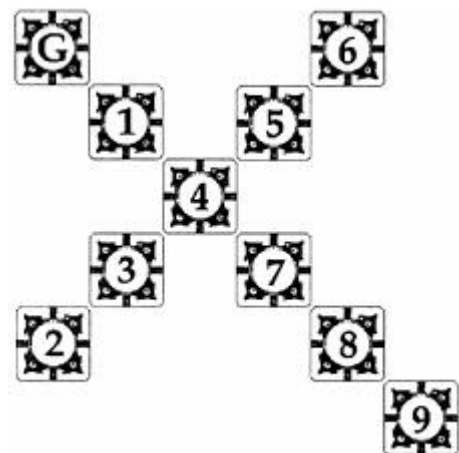
#### Sacrilège

A la place de la disposition de départ indiquée au début des règles, utilisez la disposition ci-contre.

#### Avocat du Diable

Battez les Cartes de Cercle et distribuez-les aux joueurs. Il est possible que quelques joueurs aient plus de cartes de Cercle que d'autres, c'est bien dommage pour eux ! Chaque joueur, en commençant par le joueur qui a les Portes de l'Enfer, place une de ses cartes de Cercle sur la table (on place d'abord les Portes de l'Enfer). Chaque cercle doit être posé diagonalement à côté d'au moins une carte de Cercle déjà posée, mais à côté au plus de deux cartes de Cercle déjà posées sur la table.

Le joueur qui suit celui qui a posé le dernier Cercle devient le premier joueur de la partie qui commence.



## LISTE DES DAMNÉS

Mayfair Games would like to thank all of the following Lost Souls for their assistance with this project:

**D'après HellRail par**

James Kyle, Sandie Richardson, Chris Young

**Prédécesseur** : Galloglass Games

**Chef machiniste** : James Kyle

**Conducteur** : Tammy Marie

**Peintre** : James Kyle, Paul Shope

**Aiguilleurs** : James Kyle, Tammy Marie, et Rhonda Shope

**Contrôleurs** : Kevin Blom, David Boyle, Edward Heil, Joe Porrett, Sandie Richardson, Paul Shope, David VanDyke, Chris Young

**Conducteur de la troisième perte** : William Niebling

**Machinistes de la troisième perte** : Coleman Charlton, Pete Fenlon

**Contrôleurs de la troisième perte** : Bob Carty, Coleman Charlton, Pete Fenlon, Will Niebling, William Niebling, Larry Roznai

© 2001 Mayfair Games Inc. © 1999 Galloglass Games. All rights reserved.

Mayfair Games Inc., Chicago, Illinois, USA,

Email: [mayfair@mayfairgames.com](mailto:mayfair@mayfairgames.com), web addr: [www.mayfairgames.com](http://www.mayfairgames.com)

### **ABÎMES**

Défaussez une carte de votre main. Vous pouvez défausser une carte inoccupée dont le numéro de traction correspond.

### **BATEAU**

Si vous n'en avez pas et qu'un est disponible, prenez un Jeton Bateau.

### **TENDERS**

Si vous n'en avez pas et qu'un est disponible, prenez un Tender que vous placez derrière votre locomotive.

### **CHAOS**

Mélangez tous les Jetons de Cercle, où qu'ils se trouvent et redistribuez les, à raison d'un par Cercle.

### **DÉLINQUENCE**

Placez un marqueur "Check" sur une traverse inoccupée. Quand un train arrive sur ce marqueur, si le nombre de voiture excède la valeur de traction de la première carte de la pioche, les voitures en excès sont défaussées.

### **MAUVAIS CHEMIN**

Défaussez une carte de votre main et tournez une carte de la table qui présente la même valeur de traction. Vous pouvez répéter l'opération en défaussant à chaque fois une carte.

### **EXPRESS**

Désignez une de vos voitures accrochées et retournez la carte de la pioche. Si les valeurs de traction correspondent, la voiture est décrochée, sinon elle est défaussée.

### **GLOUTONNERIE**

Tirez des cartes une à une à vos adversaires jusqu'à ce que vous en ayez plus que chacun d'entre eux. Vous devez ensuite jouer ou défausser toutes vos cartes et vous ne pouvez pas attiser les flammes.

### **GARDIEN**

Placez Cerbère dans le Cercle de votre choix.

### **HÉRÉSIE**

Si vous n'en avez pas et qu'il y en a, prenez un Jeton Hérésie de votre choix.

### **PUISSANCE DÉMONIAQUE**

Placez un Jeton de Cercle inutilisé sur votre locomotive (1 seul). Quand vous entrez dans un Cercle, vous pouvez utiliser ce Jeton à la place de celui du Cercle.

### **CONVOITISE**

Désignez un adversaire et tirez une carte de la pioche. Vous lui prenez toutes ses cartes de même valeur de traction. S'il n'en a pas, c'est lui qui vous prend les vôtres.

### **ÉCHANGE D'EFFETS**

Échangez ce Jeton avec un autre, sur un Cercle, chez un joueur ou en dehors du jeu. Vous ne pouvez pas utiliser à ce tour le nouvel effet.

### **RAMASSE ÂMES**

Si vous n'en avez pas et qu'il y en a de disponible, ajoutez un Ramasse âmes devant votre locomotive.

### **VOL**

Choisissez une voiture d'un adversaire et tirez une carte de la pioche. Si les valeurs de traction sont identiques, prenez la voiture, sinon il vous en vole une de même valeur.