

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.


**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Tinners' Trail

Un jeu de Martin Wallace

Tinners' Trail se passe dans les Cornouailles du début du XIXe siècle et se concentre sur les industries minières de cuivre et d'étain qui rendirent le pays célèbre. C'est durant ce siècle que les Cornouailles sont devenue une des régions minières les plus importantes au monde. Elles produisaient l'étain utilisé dans de nombreux alliages, et le cuivre utilisé pour couvrir les navires de la Royal Navy. C'est la demande pour des pompes à eau plus efficaces dans les mines qui conduisit au développement des engins à vapeur, qui à son tour conduisit aux premiers trains à vapeur. Lorsque l'économie minière des Cornouailles vint à décliner, les habitants se déplacèrent à travers le monde, emportant leurs précieuses connaissances avec eux, aidant à former le monde minier moderne.

Le nom du jeu fait référence aux longues marches que les mineurs devaient faire entre leur domicile et les mines. Le chemin jusqu'à la mine était connu localement sous le nom de "Tinners' Trail".

Le jeu est prévu pour trois ou quatre joueurs et devrait durer de soixante à quatre-vingt dix minutes.

Aperçu

Chaque joueur représente un conglomérat minier. Ceux-ci commençaient à exister à l'époque lorsque des opérations minières individuelles fusionnaient et étaient rachetées.

Au début du jeu, les dépôts de cuivre et d'étain (représentés par des cubes oranges et blancs) sont placés sur le plateau de jeu. En plus, chaque dépôt reçoit un certain nombre de cubes bleus foncés – ceux-ci représentent l'eau qui inondait les mines. Plus il y a de cubes d'eau dans une région, plus l'extraction des minéraux est coûteuse. Vous pouvez par contre retirer les cubes d'eau de plusieurs manières, tels qu'en posant des drains, (des galeries de drainage), ou en utilisant des pompes à vapeur.

Le jeu dure quatre tours. Chaque tour est divisé en sept phases.

Première phase: Déterminez les prix des minerais. Déterminez au hasard le prix de l'étain et du cuivre pour le tour à venir.

Seconde phase: Développements disponibles. Placez les mineurs, ports, trains, et drains dans la case des développements disponibles, ainsi que les disques des pompes à vapeur dans leurs cases. Le nombre de pièces disponibles dépend du tour de jeu.

Troisième phase: Actions des joueurs. C'est le noyau du jeu. Chaque action demande un certain temps, ce qui signifie déplacer son jeton sur la piste de temps. Le joueur qui utilise la plus petite quantité de temps durant le tour en cours est le joueur actif, ce qui veut dire que vous pouvez peut-être faire plusieurs actions à la suite.

L'action la plus compliquée est de construire une mine. Le joueur actif choisit une région et des enchères ont lieu pour savoir qui pourra construire une mine dans la région choisie. Si le joueur actif ne gagne pas les enchères, il reste le joueur actif et peut choisir une autre action, qui peut être de même type.

La carte est divisée en régions, qui au début du jeu peuvent contenir des cubes oranges de cuivres, des cubes blanc d'étain et des cubes bleu foncé d'eau. Lorsqu'un joueur choisit d'extraire du minerai, il peut

prendre un nombre de cubes de cuivre et d'étain dans la région correspondant à la capacité de la mine. Une mine a une capacité de base de deux, mais un mineur supplémentaire, port ou train augmentent chacun la capacité de la mine de un. Le coût financier pour extraire chaque cube est égal au nombre de cube d'eau dans la région. Après que vous ayez pris le minerai d'une région, vous devez y ajouter un cube d'eau supplémentaire puisque la mine a été creusée plus profondément.

Il y a plusieurs méthodes pour retirer les cubes d'eau d'une région. Les pompes à vapeur, ports, et trains peuvent tous être utilisés pour retirer des cubes d'eau.

Si vous manquez d'argent vous pouvez choisir de vendre des pâtés en croûte, recevant 1 £ par ce procédé.

Cette phase se termine lorsque tous les joueurs ont passé.

Quatrième phase: Vendre le minerai. Vous devez maintenant vendre tout le minerai d'étain et de cuivre que vous avez extrait pour de l'argent.

Cinquième phase: Investissements extérieurs. Vous avez alors l'opportunité de convertir tout ou partie de votre fortune en investissements extérieurs. Le retour sur investissement diminue au cours du jeu, donc plus vous investissez tôt plus vous y gagnez en retour. Cependant, vous devrez juger très prudemment de combien d'argent vous aurez besoin au tour suivant pour participer aux enchères et extraire plus de minerai. Garder moins de 10 £ pour le tour suivant est prendre un gros risque.

Sixième phase: Prospecter. Les deux joueurs qui sont premier et second dans la colonne ordre de jeu peuvent chacun faire une action de prospection. Ils choisissent une région qui ne contient pas de cubes et lancent les dés pour voir ce qui est trouvé.

Septième phase: Fin du tour. Si quatre tours ont passé, le jeu se termine et le joueur avec le plus de points de victoire de leurs investissements est le gagnant. Dans le cas contraire, un nouveau tour commence. Notez que la seule manière d'obtenir des points de victoire est d'investir votre argent hors de Cornouailles.

Matériel



Pions Mines
des joueurs
6 par joueur



Jetons de temps
et d'argent des
joueurs
4 par joueur



Cubes
investissement
du joueur
12 par joueur



1 pion noir
Utilisé pour
indiquer quelle
région est aux
enchères



10 pions
mineurs



8 pions ports



3 pions trains



4 pions
drains



8 disques de pompes à
vapeur



50 cubes d'eau



60 cubes de cuivre



50 cubes d'étain



3 dés spéciaux

Commencer le jeu

Vous devriez choisir un set de pions, qui consiste de six mines, quatre jetons de joueur et 12 cubes d'investissement.



x 6



x 4



x 12

Pour le premier tour, déterminez au hasard l'ordre de jeu. Indiquez l'ordre de jeu en plaçant les jetons dans leur position respective sur la colonne ordre de jeu.



Au début du jeu, placez un nombre de cubes de cuivre et d'étain correspondant aux quantités indiquées dans chaque région. Lancez ensuite les trois dés spéciaux région par région pour chacune de celles commençant avec des cubes, et ajoutez à chacune les quantités indiquées par les dés. Ne lancez pas les dés ni ajoutez de cubes dans les régions vides – les régions commencent le jeu vides de cubes sauf s'il y a des cubes oranges ou blancs imprimés dessus.

EXEMPLE: Cette région commence avec un cube d'étain et un de cuivre.

Les trois dés sont lancés et montrent:

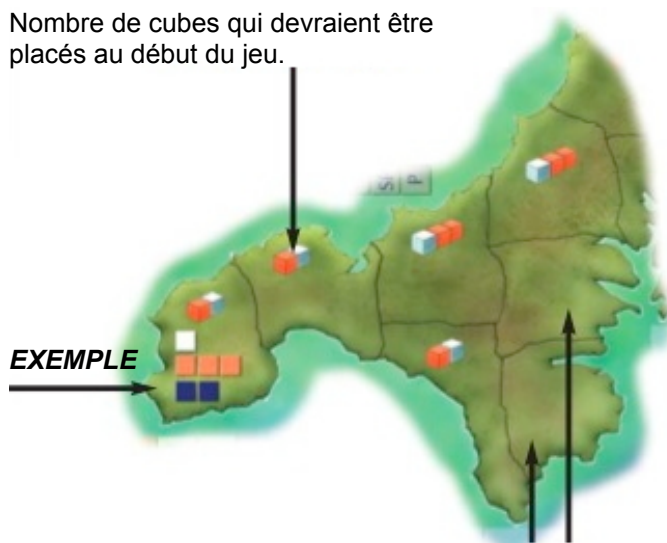


Cette région commence le jeu avec un cube d'étain, trois de cuivre et deux d'eau.

Deux de vos jetons de joueur sont utilisés pour comptabiliser votre fortune sur la piste d'Argent. Chaque joueur commence le jeu avec 15 £. Placez un jeton de joueur sur la case 15 £, et l'autre sur la case 00 £.



Nombre de cubes qui devraient être placés au début du jeu.



EXEMPLE

Ne placez pas de cubes dans ces régions. Des cubes peuvent être placés par la suite par prospection ou bâtiment de mine.

Régions vides

Il y a huit régions vides qui ne commencent pas avec des cubes de cuivre ou d'étain. Ne lancez pas de dés pour placer des cubes au début du jeu. Vous pouvez quand même y construire des mines, et vous aurez aussi la possibilité de prospecter dans ces régions, espérant y trouver de riches filons de minerais

Développements disponibles

Mineurs, ports, drains et trains qui sont disponibles pour construction sont placés ici en phase deux

Piste de temps

Lorsque vous utilisez des points de temps, vous déplacez votre jeton de joueur le long de cette piste, de 1 à 10

Colonne de l'ordre de jeu

Affichage des développements

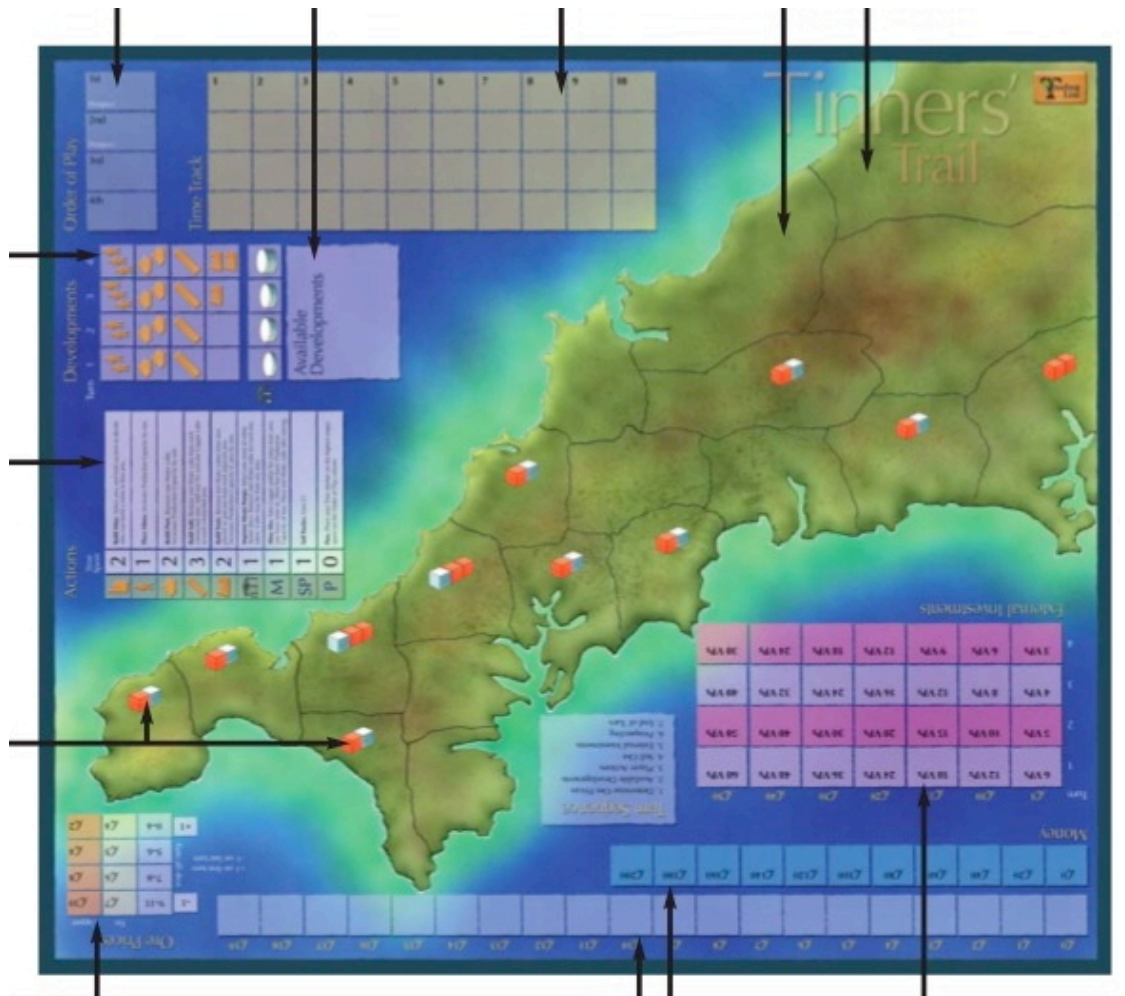
Ceci vous indique quelles pièces placer dans la case des développements

Actions

Ce tableau vous rappelle les actions que vous pouvez effectuer, le coût des actions en points de temps et les effets

Régions de départ

Ces régions commencent avec des cubes d'étain et de cuivre dedans. Vous lancez également les dés pour ajouter des cubes supplémentaires pour chacune de ces régions au début du jeu



Prix du minerai

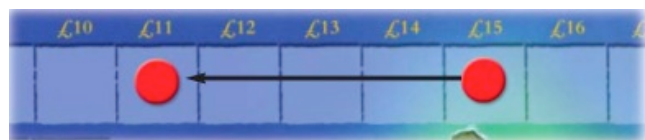
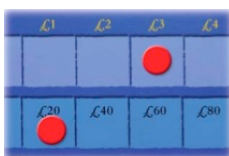
Lancez les trois dés spéciaux pour déterminer le prix de l'étain, et lancez à nouveau pour déterminer le prix du cuivre. Le total obtenu est modifié au premier et dernier tours, et aussi si le prix actuel est au plus haut ou au plus bas

Pistes d'argent

Gardez le compte de votre fortune en utilisant les jetons de joueurs

Investissements externes

Vous payez pour placer des cubes ici pour gagner des points de victoire



Les joueurs déplacent leurs jetons en arrière le long de la piste lorsqu'ils dépensent leur argent, et en avant lorsqu'ils reçoivent de l'argent. La piste du bas est utilisée pour marquer les multiples de 20 £

Dans l'exemple ci-dessus, le joueur rouge commence avec 15 £ mais dépense ensuite 4 £ pour construire une mine. Il déplace son jeton jusqu'à la case 11 £ pour montrer combien il lui reste d'argent.

Jouer au jeu

Le jeu est divisé en quatre tours. Durant chaque tour, vous devez effectuer les phases suivantes:

1. Déterminer le prix du minerai
2. Développements disponibles
3. Actions des joueurs
4. Vente du minerai
5. Investissements extérieurs
6. Prospection
7. Fin du tour

Phase une: Déterminer le prix des minerais

Le prix du cuivre fluctuait de manière impossible à prédire, selon les découvertes de dépôts faciles d'atteinte ailleurs. Des chutes de prix causaient de grandes souffrances en Cornouailles car les mines fermaient. Certaines mines changeaient pour l'étain, dont le prix était plus stable.

Déterminez en premier le prix de l'étain. Lancez les trois dés et additionnez les chiffres ensemble. Comparez le total aux valeurs de la colonne en bas à gauche de la table des prix des minerais. Placez un cube d'étain blanc dans la colonne étain pour indiquer le prix actuel du minerai d'étain. Lancez à nouveau les dés pour le cuivre et utilisez un cube orange pour marquer le prix du minerai de cuivre.

Durant le premier tour, vous devriez ajouter un au total lancé pour déterminer le prix des deux types de minerai. Ceci reflète le fait que les métaux étaient fortement demandés à cette époque.

Durant les tours suivants, l'ancien prix peut affecter le nouveau prix du minerai. Si l'ancien prix était au plus haut, soustrayez un du total indiqué par les dés. Si l'ancien prix était au plus bas, ajoutez un au résultat des dés.

Au dernier tour, vous devriez soustraire un au total obtenu, ce qui représente la manière dont la compétition montante des autres régions minières faisaient descendre le prix des métaux. Ce modificateur du tour final devrait être appliqué conjointement avec toute modification due aux prix du tour précédent.

EXEMPLE: Durant le premier tour, le total indiqué sur les dés pour l'étain est de deux. Comme c'est le premier tour, il faut ajouter un, donnant un total de trois. Un cube blanc est placé dans la case 4 £ pour l'étain. Les dés sont lancés pour le cuivre, et indiquent un total de six, qui est augmenté à sept pour le premier tour. Un cube orange est placé dans la case 8 £. Au tour suivant, lorsque le prix de l'étain est déterminé, il faut ajouter un au total des dés, puisque qu'il était à son prix le plus bas à ce tour.

Ore Prices				
		Tin		Copper
Sum all dice +1 on first turn -1 on last turn	-1	9-11	£7	£10
		7-8	£6	£8
		5-6	£5	£4
	+1	0-4	£4	£2

Phase deux: Développements disponibles

Tandis que les mineurs devaient creuser de plus en plus profondément pour atteindre les filons, ils ont développé de nouvelles techniques et technologies pour aider à retirer l'eau et augmenter leur capacité à sortir le minerai.

A chaque tour, un certain nombre de développements sont disponibles à choix comme action pour les joueurs.

Retirez toute pièce restante du tour précédent dans la case développements disponible. Ensuite, reconstituez les stocks selon la table des développements. Vérifiez la colonne pour le tour actuel pour voir combien de chaque développement doit être placé dans la case.

Vous allez aussi devoir placer les disques de Pompes à Vapeur dans les cases indiquées. Durant le premier tour, placez un disque dans la première case. Au second tour, placez un disque dans la première case et deux dans la seconde. Au troisième tour, placez des disques dans les trois premières cases, et remplissez les quatre cases pour le quatrième tour.

L'action d'amélioration des pompes à vapeur ne peut être sélectionnée qu'une fois au premier tour, mais peut être choisie deux fois au second tour, trois fois au troisième tour et quatre fois au quatrième tour. Lorsqu'un joueur choisit cette action, il va généralement s'intéresser à la plus large pile de disques de pompes à vapeur disponible.



EXEMPLE: La case développements disponibles devrait ressembler à l'exemple ci-dessus au début du 3e tour.

Phase trois: Actions des joueurs

C'est la phase la plus longue et la plus importante de chaque tour. Chaque joueur va avoir l'opportunité de faire un certain nombre d'actions pour construire, améliorer et exploiter des mines.

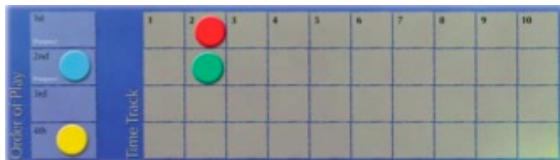
Chaque action demande une certaine quantité de temps pour l'effectuer. La quantité de temps que chaque action requiert varie, comme montré sur la table des actions. Chaque joueur a 10 points de temps à dépenser en actions durant cette phase. Les joueurs indiquent la quantité de points de temps utilisée sur la piste de temps. L'ordre de jeu est déterminé par la quantité de temps que chaque joueur a dépensé durant cette phase.

Durant le début de chaque tour, le joueur actif est toujours celui qui a son jeton au plus haut dans la colonne d'ordre de jeu. S'il n'y a pas de jetons dans la colonne "Ordre de jeu", le joueur actif est celui qui a dépensé le moins de points de temps.

Si plus d'un joueur est à égalité pour le moins de points de temps, alors c'est le joueur le plus proche du sommet de la colonne qui est le joueur actif. Notez qu'un joueur

peut être en position de faire plusieurs tour en joueur actif, du moment que tous les autres joueurs restent plus en avant que lui sur la piste de temps.

Il y a neuf actions qu'un joueur peut sélectionner. Chacune coûte un certain nombre de points de temps. Après que le joueur actif ait terminé son action, il doit déplacer son jeton du nombre de cases requises sur la piste de temps pour indiquer combien de points de temps il a utilisés. Si cela implique que son jeton arrive dans la même case que le jeton d'un autre joueur, le jeton du joueur actif est placé dans la première case vide en-dessous dans la même colonne.



EXEMPLE 1: Ici, bleu sera le prochain joueur actif, puisqu'il est le plus haut dans la colonne d'Ordre de jeu.



EXEMPLE 2: Ici, rouge sera joueur actif puisqu'il est le plus haut dans la colonne et a le plus de temps restant.



EXEMPLE 3: le joueur rouge fait une action qui utilise deux points de temps. Cela le place dans la case "4". Comme vert utilise déjà la case du haut, rouge doit aller juste en-dessous. Bleu serait maintenant le joueur actif. Si bleu utilisait aussi deux points de temps, son jeton serait placé dans la case en-dessous de rouge.

Lorsque vous êtes le joueur actif, vous DEVEZ effectuer une des actions de la liste suivante:

Construire une mine
Extraire du minerai
Construire un port
Placer un mineur
Construire un drain
Construire un train
Améliorer les pompes à vapeur
Vendre des pâtés
Passer

Vous ne pouvez effectuer une action que si vous avez assez de points de temps restants pour la payer. Si cela veut dire que la seule action disponible est de PASSER, vous devez la choisir. Une fois que vous avez passé, votre jeton est placé sur la colonne d'ordre de jeu, et vous ne pouvez pas effectuer d'autre action à ce tour.

La phase d'actions se termine lorsque tous les joueurs ont passé. Une fois que tous les joueurs sauf un, le joueur restant ne peut alors faire qu'une seule action (s'il a les points de temps nécessaires) avant de passer également.

Certaines actions exigent que vous preniez une pièce de la case des développements disponibles. Si la pièce désirée n'est pas dans la case, alors l'action correspondante ne peut pas être sélectionnée (par exemple, comme il n'y a qu'un seul drain disponible à chaque tour, l'action *Construire un drain* ne peut être faite qu'une fois et par un seul joueur à chaque tour).

ACTION Construire une mine



Lorsque vous choisissez cette action, vous choisissez une région du plateau et la marquez en y plaçant le pion noir. Le droit de construire une mine dans cette région est alors mis aux enchères. Le joueur ayant choisit cette action doit miser en premier, et doit miser au moins 1 £. Le joueur à sa gauche fait une offre supérieure ou passe et abandonne les enchères. Une fois qu'un joueur a abandonné, il ne peut pas rejoindre les enchères en cours. Les enchères continuent autour de la table dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que tous les joueurs sauf un aient abandonné.

Le joueur qui gagne les enchères doit payer le prix de sa mise (en ajustant ses jetons sur la piste d'argent comme nécessaire), et place une de ses pièces de mine dans la région, et utilise également deux points de temps. Notez que le joueur avec la mise gagnante n'est pas forcément le joueur actif, et le joueur actif peut alors immédiatement sélectionner une nouvelle action.

Les joueurs peuvent participer aux enchères même si leurs jetons sont plus loin sur la piste de temps que le joueur actif, du moment qu'ils ont les deux points de temps nécessaires pour effectuer l'action. Cependant, les joueurs ne peuvent pas participer aux enchères s'ils ont choisit l'action de Passer, s'il leur reste moins de deux points de temps ou qu'ils n'ont pas assez d'argent pour miser.

Lorsque vous choisissez une région à mettre aux enchères, vous ne pouvez choisir qu'une région qui ne contient pas encore de mine. Aucune région ne peut contenir plus d'une mine.

Vous pouvez choisir de mettre aux enchère une région qui ne contient pas de cubes. Après que les enchères soient terminées, et que la mine ait été construite dans une de ces régions vides, lancez les trois dés pour voir combien de cubes de cuivre, étain et eau sont placés dans la région. Ceci est fait après que les points de temps et l'argent aient été dépensés – vous ne savez pas quelles ressources s'y trouvent avant d'avoir construit et payé la mine.

Aucun joueur ne peut construire plus de six mines. Une fois construite, une mine reste sur le plateau de jeu pour le reste de la partie et ne peut pas être vendue, échangée ou retirée. Chaque région ne peut contenir qu'une seule mine.

ACTION Extraire du minerai

Une fois que vous avez une mine, vous pouvez l'utiliser pour extraire du minerai. L'action d'extraire du minerai vous permet de prendre un certain nombre de cubes de cuivre et d'étain d'une région. Vous ne pouvez extraire du minerai que dans une région où vous possédez une mine.

Chaque mine a une capacité d'extraction de base de deux. Ceci veut dire que vous pouvez récupérer un total de deux cubes d'étain / cuivre de cette région. Cette capacité d'extraction est augmentée par chaque port, mineur et train dans la région. Chacun de ces développements dans une région augmente la capacité de la mine de un (et un seul de chacun de ces développements peut être construit par région).

Il y a aussi un coût à extraire du minerai. Chaque cube d'étain / cuivre que vous retirez d'une région vous coûte une somme égale au nombre de cubes d'eau dans la région, ce qui veut dire que plus il y a d'eau, plus il est cher d'extraire du minerai. Notez que vous ne recevez pas d'argent pour le minerai avant une phase plus tardive du tour, donc la somme d'argent que vous possédez va limiter votre capacité à extraire du minerai.

S'il n'y a pas de cubes d'eau dans une région, cela ne coûte donc rien d'y extraire du minerai.



EXEMPLE: Ici, vous avez une capacité d'extraction de trois, deux pour la mine et un pour le mineur. Si vous choisissez de prendre trois cubes, vous aurez à payer 9 £, soit 3 £ par cube.

Vous choisissez quels cubes de minerai vous prenez dans la région. Vous pouvez prendre n'importe quel mélange de cubes d'étain et de cuivre que vous voulez jusqu'à la capacité d'extraction. Vous pouvez aussi choisir de prendre moins de cubes que la capacité d'extraction.

Lorsque vous prenez les cubes de cuivre et d'étain du plateau, vous devez les placer devant vous – ils seront vendus plus tard dans le tour. Il n'y a pas de limite au nombre de cubes que vous pouvez avoir durant un tour.

IMPORTANT: après avoir extrait du minerai d'une région, vous **DEVEZ** y placer un cube d'eau. La mine a été creusée plus profondément, et coûtera plus cher à exploiter par la suite.



EXEMPLE: Vous décidez de prendre trois cubes de cuivre de la région, puisque le prix du cuivre est élevé. Après avoir retiré vos cubes et les avoir payés, ajoutez un cube bleu d'eau dans la région.

Lorsque tous les cubes de cuivre et d'étain ont été retirés d'une région, la mine, les développements et les cubes d'eau restent sur le plateau.

L'action d'extraire du minerai coûte aussi un point de temps.

ACTION Construire un port



Beaucoup des criques autour du contour irrégulier des Cornouailles contiennent les restes de vieux ports miniers. Les ports étaient construits pour amener le charbon pour fournir en énergie les pompes à vapeur toujours affamées et transporter le minerai aux fonderies au sud du pays de Galles. Bien que les Cornouailles avaient la chance de posséder profusion de métaux, elles n'avaient pas de charbon, ce qui signifiait qu'il fallait en importer.

Il doit y avoir un pion port dans la case des développements disponibles pour choisir cette action. Vous prenez un pion port et le placez dans la région de votre choix. Vous devez choisir une région ayant au moins un côté touchant la mer. La région choisie n'a pas besoin de contenir une de vos mines, ni celle d'un autre joueur. Un seul pion port peut être placé par région, et une fois placé il ne peut pas être déplacé ou retiré.

Lorsque vous placez un port dans une région, vous retirez immédiatement un cube d'eau de celle-ci. Le port augmente également la capacité d'extraction de un dans cette région, puisque plus de minerai peut être envoyé hors des Cornouailles.



EXEMPLE: Le joueur bleu place un port dans la même région que sa mine. Il retire un cube d'eau de cette région. Sa capacité d'extraction est maintenant de trois pour cette région.

Construire un port utilise deux points de temps. Il n'y a pas de coût financier.

ACTION Placer un mineur



L'histoire des mines d'étain en Cornouailles remonte à un millénaire, au temps des Phéniciens. L'extraction du cuivre est un développement plus récent, amené par la demande de la Royal Navy pour des revêtements pour ses navires. Quand les mines de cuivre et d'étain s'étendent au XIXe siècle, la demande de main d'oeuvre augmente également.

Il doit y avoir un pion mineur dans la case des développements disponibles pour choisir cette action. Vous prenez un pion mineur de la case et le placez dans la région de votre choix (vous n'avez pas besoin de le placer dans une région où vous avez une mine). Un seul mineur peut être placé dans chaque région. Une fois placé, le pion reste à cet endroit pour le reste de la partie.

Un mineur augmente de un la capacité d'extraction de la région.

Placer un mineur prend un point de temps. Il n'y a pas de coût financier.

ACTION Construire un drain

Le plus gros problème auquel les mineurs des Cornouailles avaient à faire face était de pomper l'eau hors des mines. Ceci nécessitait beaucoup d'énergie, soit sous la forme de chevaux soit sous la forme de charbon. Une solution pour réduire la quantité d'énergie requise était de creuser un tunnel dans le côté d'une colline pour aller à la rencontre du puits de mine. L'eau de la mine pouvait alors être envoyée dans le tunnel, nommé "drain", plutôt que d'être pompée jusqu'à la surface. Durant la construction d'un drain, il était assez commun de découvrir de nouveaux filons de cuivre et d'étain.

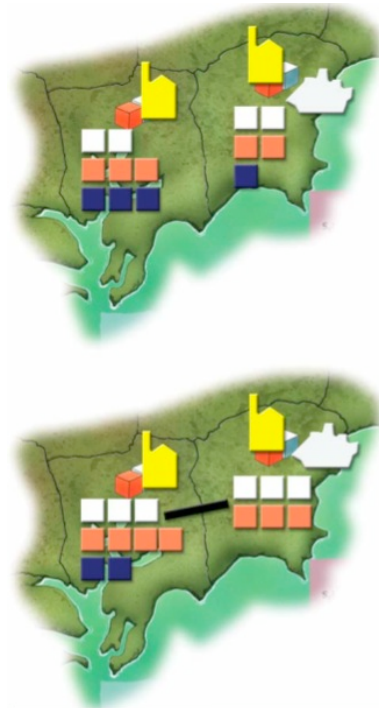
Il doit y avoir un pion drain dans la case des développements disponibles pour choisir cette action. Vous prenez le pion et le placez de telle manière à ce qu'il connecte deux régions adjacentes, allongé en travers de la frontière. Vous retirez immédiatement un cube d'eau de chacune des deux régions. Vous ajoutez également un cube de cuivre et un d'étain à chacune des deux régions.

Le drain reste en place jusqu'à la fin du jeu. Un seul drain peut être construit sur une seule frontière, mais il est possible pour une région d'avoir d'autres drains qui y sont connectés tant qu'ils sont construits sur des frontières qui n'ont pas encore de drain posés sur elles.

Construire un drain coûte trois points de temps. Il n'y a pas de coût financier.

Les deux régions connectées par un drain n'ont pas à contenir de mine. Il est aussi possible qu'une seule des deux en contienne. Il faut quand même retirer un cube d'eau et ajouter un cube de cuivre et un d'étain normalement du moment que la région contient au moins un cube.

Vous n'ajoutez pas de cube à une région vide lorsque vous construisez un drain. Si par la suite, la région reçoit des cubes, un cube supplémentaire d'étain et un de cuivre sont placés, et un cube d'eau de moins.



EXEMPLE: Ici nous avons un exemple avant – après du placement d'un drain. Un cube d'eau a été retiré de chaque région et un cube d'étain et un de cuivre ont été ajoutés à chaque région. Notez que le joueur jaune a retiré toute l'eau d'une de ses régions – s'il effectue l'action d'extraire du minerai, il n'aura pas à payer d'argent pour prendre des cubes de minerai dans cette région.

ACTION Construire un train



Probablement que l'enfant des Cornouailles le plus célèbre est Richard Trevithick qui construisit le premier train à vapeur. Une fois encore, la force conductrice permettait d'apporter plus de charbon aux mines pour faire fonctionner les pompes à vapeur.

Il doit y avoir un pion train dans la case des développements disponibles pour choisir cette action. Vous prenez le pion et le placez dans une région de votre choix (il n'y a pas besoin qu'elle contienne une de vos mines). Un seul train peut être placé dans chaque région. Une fois placé, un pion train ne peut pas être déplacé ou retiré.

Lorsque vous placez un train, vous retirez deux cubes d'eau de la région où il a été mis ET un cube d'eau de chaque région adjacente. La capacité d'extraction d'une mine dans la même région que le train est augmentée de un. Notez que les mines des régions adjacentes n'ont pas leur capacité d'extraction qui augmente.

Vous pouvez avoir un maximum d'un train dans chaque région. Le train reste à cet endroit jusqu'à la fin du jeu.

Cela coûte deux points de temps pour construire un train. Il n'y a pas de coût financier.

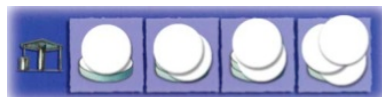
EXEMPLE: Dans l'exemple ci-dessous, bleu place un train dans la région indiquée. Deux cubes d'eau sont retirés de cette région, et un de chaque région adjacente. La capacité d'extraction de la région avec le train est maintenant de trois.



ACTION Améliorer les pompes à vapeur

Si tout va bien vous vous serez rendu compte à ce moment de l'importance de la technologie des pompes dans les mines. La puissance de la vapeur a été développée principalement de pomper l'eau hors des mines, l'utiliser pour actionner des machines étant un développement ultérieur. Les ingénieurs apportaient continuellement des améliorations aux pompes à vapeur, bien qu'ils devaient faire attention à ne pas violer le brevet de James Watts. Généralement le but était d'employer moins de charbon pour produire plus de puissance, car le charbon était cher à importer.

Selon le numéro du tour, il aura un certain nombre de piles de disques blancs de pompes à vapeur sur les cases des pompes, juste au-dessus de la case des développements disponibles. Comme action, vous pouvez prendre une pile de disques de pompe à vapeur et les utiliser pour retirer des cubes d'eau du plateau de jeu. Chaque disque vous permet de retirer un cube d'eau. Vous pouvez retirer des cubes de n'importe quelle région que vous choisissez, même une sans mine. Si vous avez plus qu'un disque de pompe à vapeur à utiliser, vous pouvez retirer des cubes d'eau d'une seule région ou d'une combinaison de régions différentes.



EXEMPLE: L'affichage des disques de pompe à vapeur

est ainsi au début du quatrième tour. Si vous choisissez l'action d'améliorer les pompes à vapeur, vous pouvez prendre la pile de trois disques. Cela vous permettrait de retirer jusqu'à trois cubes d'eau n'importe où sur le plateau de jeu (notez que vous n'avez pas l'obligation d'utiliser tous les disques mais que vous ne pouvez pas les garder pour plus tard dans le jeu). Le joueur suivant à choisir cette action va probablement prendre une pile de deux disques et retirer deux cubes d'eau.

Après avoir retiré les cubes d'eau, tous vos disques de pompes à vapeur doivent être remis dans la réserve générale à côté du plateau de jeu (ils seront à nouveau disponibles aux tours suivants). Les disques de pompe à vapeur qui ne sont pas utilisés à la fin du tour actuel sont aussi remis dans la réserve générale.

Cela coûte un point de temps de prendre et d'utiliser une pile de disques de pompe à vapeur. Il n'y a pas de coût financier.

ACTION Vendre des pâtés

La gourmandise la plus célèbre des Cornouailles est le pâté. C'était le repas du mineur, un mélange de viande et de légumes entouré de pâte avec une croûte épaisse le long d'un côté pour permettre au mineur de le tenir dans ses mains sales (cette partie de la croûte n'était normalement pas consommée).

En réalité, les pâtés étaient faits à la maison par les femmes des mineurs. Cependant, dans ce jeu, vous pouvez vendre des pâtés pour gagner 1 £. C'est généralement une action à choisir lorsque vous avez dépensé trop d'argent et avez besoin d'en regagner un peu pour faire une autre action. Lorsque vous choisissez cette action vous ajoutez 1 £ à votre total d'argent.

L'action de vendre des pâtés coûte un point de temps.

ACTION Passer

Si vous choisissez de passer, vous retirez votre jeton de joueur de la piste de temps et le placez dans la case vide la plus en haut de la colonne d'ordre de jeu. Vous ne pouvez plus faire d'action supplémentaire à ce tour, ni prendre part aux ventes aux enchères. Si vous êtes sur la case "10" de la piste de temps, vous devez choisir l'action de passer.

Si tous les joueurs sauf un ont passé, le joueur restant peut encore faire une seule action (s'il a les points de temps nécessaires) avant d'être forcé de choisir de passer.

L'action de passer n'utilise pas de points de temps.

Phase quatre: Vendre du minerai

La phase d'action se termine lorsque tous les joueurs ont passé. Les joueurs doivent maintenant vendre tout l'étain et le cuivre qu'ils ont extrait durant le tour.

La table de prix du minerai indique combien d'argent vous recevez pour chaque cube d'étain et de cuivre que vous vendez. Vous avez besoin de calculer combien d'argent vous allez recevoir au total, et d'ajouter cela à votre total sur la piste d'argent.

Vous ne pouvez pas garder de cubes d'étain ou de

cuivre pour vendre aux tours suivants – vous devez vendre tout ce que vous avez. Tous les cubes vendus sont remis dans la réserve générale.

£19		Ore Prices	
		Tin	Copper
Sum of dice +1 on first turn -1 on last turn	-1	9-11	£7
		7-8	£6
		5-6	£5
	+1	0-4	£4
			£10
			£8
			£4
			£2

EXEMPLE: Vous avez trois cubes de cuivre et deux d'étain devant vous. Le prix du cuivre est de 8 £ par cube, donc vous allez gagner 24 £ de la vente de vos trois cubes de cuivre. Le prix de l'étain est de 5 £ par cube, donc vous allez gagner 10 £ pour tout votre étain. En conséquence, vos cubes sont remis dans la réserve générale et vous ajoutez 34 £ à votre total d'argent.

Phase cinq: Investissements extérieurs

Une fois que vous avez gagné votre argent en vendant du minerai, vous avez la possibilité d'investir dans des entreprises en dehors des Cornouailles. Beaucoup de propriétaires de mines en Cornouailles investissaient dans les fonderies de cuivre du pays de Galles dans une tentative de contrôler l'entier de l'industrie.

L'ordre dans lequel les joueurs investissent est déterminé par la colonne d'ordre de jeu. Lorsque c'est votre tour d'investir, vous pouvez faire un seul investissement, puis le jeu passe au joueur suivant sur la colonne. Répétez ce procédé jusqu'à ce que chacun ait fait autant d'investissement qu'il le voulait. Chaque joueur a exactement douze cubes d'investissement à utiliser à travers le cours du jeu.

L'affichage d'investissement est composé de quatre lignes, une pour chaque tour du jeu. Vous ne pouvez placer de cube d'investissement que dans une case de la ligne qui correspond au tour en cours, par exemple au troisième tour, vous ne pouvez placer de cubes que sur la troisième ligne. Chaque case ne peut contenir que deux cubes d'investissement. Ces cubes peuvent appartenir au même joueur ou à deux joueurs différents.

Pour placer un cube dans une case, vous devez payer le montant indiqué au sommet de la colonne. Ajustez votre total d'argent en conséquence. La case indique combien de points de victoire vous recevrez à la fin du jeu. Notez que la valeur des investissements diminue à travers le cours du jeu. Notez aussi que les Investissements extérieurs sont la SEULE méthode pour obtenir des points de victoire dans ce jeu !

Vous devez être prudent de ne pas investir trop de votre argent, parce que vous aurez besoin d'un peu de fonds pour miser dans les enchères et extraire du minerai au tour suivant. Evidemment, au tour final, investissez tout ce que vous pouvez.

Turn	£5	£10	£15	£20	£30	£40	£50
1	6 VPs	12 VPs	18 VPs	24 VPs	36 VPs	48 VPs	60 VPs
2	5 VPs	10 VPs	15 VPs	20 VPs	30 VPs	40 VPs	50 VPs
3	4 VPs	8 VPs	12 VPs	16 VPs	24 VPs	32 VPs	40 VPs
4	3 VPs	6 VPs	9 VPs	12 VPs	18 VPs	24 VPs	30 VPs

External Investments

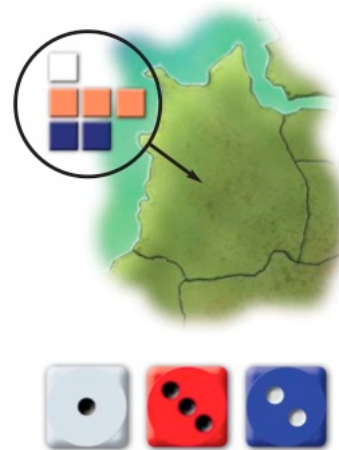
EXEMPLE: C'est le second tour, et le joueur vert utilise sa seconde opportunité d'investir (il a déjà un cube dans

la case 10 VPs). Il a encore 24 £ et doit décider s'il va payer 15 £ pour investir dans la case 15 VPs, garder un peu d'argent et investir dans la cas 5 VPs pour 5 £, ou passer et garder ses 24 £. Il ne peut pas investir dans les cases 10 VPs ou 20 VPs puisque ces cases contiennent déjà deux cubes d'investissement.

Phase six: Prospection

Le jeu commence avec un certain nombre de régions déjà "chargées" avec des cubes d'étain et de cuivre. Il y a huit régions vides qui commencent sans aucun cube. Dans cette phase, deux de ces zones vont recevoir des cubes. Le premier joueur dans la colonne d'Ordre de jeu doit choisir une région vide (une sans aucun cube ni mine). Il lance les trois dés spéciaux et place des cubes dans la région selon le résultat des dés.

Le joueur qui est deuxième dans la colonne d'ordre de jeu doit maintenant choisir une région vide différente et lancer les dés pour celle-ci. Si toutes les régions de la carte contiennent déjà des cubes ou mines, il n'y a pas d'action de prospection.



EXEMPLE: Vous êtes le premier joueur dans la colonne d'ordre de jeu, et choisissez la région ci-dessus pour prospecter. Vous lancez les dés comme ci-dessus, et placez donc un cube d'étain, trois de cuivre et deux d'eau dans la région.

S'il y a un drain connecté à la région pour laquelle les dés sont lancés, placez un cube d'étain et un de cuivre en plus, et un cube d'eau de moins que les dés n'indiquent. S'il y a un train dans la région placez deux cubes d'eau de moins, et un de moins pour chaque train adjacent. S'il y a un port dans la région, placez un cube d'eau de moins.

Phase sept: Fin du tour

Le jeu se termine à la fin du quatrième tour. Il n'y a pas de compteur de tours sur le plateau – les joueurs peuvent voir à quel tour ils sont d'après les cubes sur l'affichage des investissements. Si ce n'est pas le quatrième tour, commencez un nouveau tour.

Gagner le jeu

Le jeu se termine après quatre tours. Les joueurs comptent alors leurs points de victoire pour les cubes sur l'affichage des investissements. Vous ne gagnez pas de points pour l'argent, les mines et autres développements sur le plateau. Le joueur avec le total de points de victoire le plus élevé gagne le jeu.

En cas d'égalité, le joueur concerné avec le plus d'argent est le vainqueur. S'il y a encore une égalité, comptez les cubes d'étain et de cuivre contrôlés par les joueurs à égalité (c'est-à-dire les cubes restant sur le plateau dans des régions qui ont des mines). Le joueur avec le plus de cubes restant est le vainqueur. S'il y a encore une

égalité, le joueur concerné le plus haut dans la colonne d'ordre de jeu gagne.

EXEMPLE: Le joueur rouge finit avec un total de 85 points de victoire, bleu a 101 points de victoire, jaune a 77 points de victoire et vert 74 points de victoire. Bleu est le gagnant.

Turn	£5	£10	£15	£20	£30	£40	£50
1	6 VP	12 VP	18 VP	24 VP	36 VP	48 VP	60 VP
2	5 VP	10 VP	15 VP	20 VP	30 VP	40 VP	50 VP
3	4 VP	8 VP	12 VP	16 VP	24 VP	32 VP	40 VP
4	3 VP	6 VP	9 VP	12 VP	18 VP	24 VP	30 VP

Notes de design

Ce jeu n'existe que parce que les parents de ma partenaire vivent sur la route de l'Old Cambourne School of Mines en Cornouailles. Si vous êtes déjà allés en Cornouailles, il est difficile d'ignorer le fait que les mines étaient l'activité principale dans le comté (remplacé aujourd'hui par la crème grumeleuse et les embouteillages). Après avoir visité quelques vieilles mines, il m'est venu à l'esprit de faire un jeu sur le sujet.

A peu près à la même époque, j'avais des idées vrombissant dans ma tête pour une nouvelle ligne de jeux qui n'utiliserait que des pièces en bois. "Tinnners' Trail" est le résultat de la combinaison de ces idées.

L'approche que j'ai pris pour ce jeu est la même qui sera utilisée pour chaque jeu de la ligne Treefrog. D'abord, une recherche aussi profonde que possible sur le sujet jusqu'à ce que j'aie une "image" de ce qui se passait. Puis je m'assied pour créer un jeu qui inclut autant "d'histoire" que possible. Autant que possible, les règles sont écrites pour refléter la réalité du thème. Dans le cas de Tinnners' Trail, le point principal est le problème de pomper l'eau dans une mine profonde. Ce n'est pas le problème le plus sexy du monde, mais un challenge qui conduisit à de massives améliorations dans la technologie de la vapeur. Le jeu est vraiment construit autour de l'idée de se débarrasser des cubes d'eau. Cela m'a permis d'ajouter ensuite les autres développements importants, ports, trains à vapeur et drains. Il est peu probable que quiconque hors de Cornouailles ait entendu parler des drains. Pourtant, la plupart du comté est criblée de ces tunnels de drainage souterrains, avec parfois une maison s'y effondrant.

Le mécanisme d'investissement est inspiré par les *Princes of Florence* de Wolfgang Kramer, la question étant combien de points de victoire vous voulez acheter. L'autre mécanisme que j'ai "emprunté" est le système de temps, que j'ai pris de *Jenseits von Theben* de Peter Prinz. C'est la solution parfaite au problème de limiter le nombre d'actions qu'un joueur peut faire. Le reste du jeu est bien de moi.

Dans une tentative de suivre la "réalité", vous pouvez vous retrouver avec des règles qui pourraient être vues comme "moins qu'optimales". Le meilleur exemple de cela dans Tinnners' Trail est le mécanisme du prix du

minéral. C'est aléatoire, ce qui peut déranger certains joueurs. Il serait tout à fait possible de réduire le degré de hasard. Cependant, dans la réalité, le prix du cuivre et de l'étain était aléatoire. La découverte d'un filon massif de cuivre dans une colline à Anglesey pouvant être miné horizontalement causa une chute massive des prix, poussant des centaines de mines en Cornouailles à la fermeture. Mais une fois que la colline fût minée entièrement, le prix remonta à nouveau et les mines furent ouverte à nouveau.

Un jeu est une abstraction de la réalité, même avec les règles les plus détaillées. Ce jeu n'est pas une exception, il y a beaucoup "d'histoire" que j'ai dû laisser de côté. Le meilleur exemple serait l'utilisation de la dynamite, l'invention du moteur Man, et le sous-emploi massif résultant de la fermeture de mines.

Concernant le jeu lui-même, je n'ai pas beaucoup de conseils, je ne suis pas un très bon joueur. Le jeu n'est pas très compliqué. Lorsque les prix du cuivre et de l'étain sont hauts, extrayez-en autant que possible (comme dans la vie réelle). Lorsque les prix sont bas, il vaut mieux se concentrer sur les développements pour réduire le coût d'extraction du minéral, et attendre que les prix remontent (espérons-le). Investir au début est bien puisque vous avez le meilleur retour en points de victoire. Ce qu'il ne faut pas faire est de dépenser trop en investissements puisqu'il vous faut du capital pour miser sur les mines et payer l'extraction. Je suggère d'établir au moins deux mines au premier tour. Les régions côtières sont les plus intéressantes puisqu'elles peuvent recevoir un port. Posséder des mines dans des régions adjacentes est bien puisque vous pouvez construire un drain entre elles. Passer rapidement est bien puisque vous êtes en tête pour le tour suivant. Essayez de planifier quelles actions vous avez vraiment besoin de faire, afin de passer aussi vite que possible. Ne choisissez les pâtés que si vous avez vraiment besoin d'argent. La partie la plus dure du jeu est de décidé combien vous voulez payer pour une mine. Et c'est tout.

J'espère que vous apprécierez le premier jeu de la ligne Treefrog. Il y en aura encore d'autres !

Martin Wallace

Crédits

Jeu créé par Martin Wallace, toutes les images sont de Peter Dennis, création graphique par Solid Colour. Merci à Julia Bryan, Richard Dewsbery, Jerry Elsmore, JKLM, David Norman and Peggy Hollis (pour le titre). Testé par la foule habituelle, y compris Simon Bracegirdle, Andy Ogden, Geoff Brown, Don Oddy, Martin Burroughs, Paul Oakes et ses amis,

Lance Robertson, Chris Payne, Paul Moulden, Chris Dearlove, Phil Honeybone, Richard Dewsbery, beaucoup de monde à Baycon, Stabcon, Midcon et SORcon.

Retrouvez Warfrog sur: <http://www.warfroggames.com>
Contactez Warfrog à: martin@warfroggames.com
Les règles de 'Tinnners' Trail' sont © Martin Wallace 2007.

Aide de jeu

Phases d'un tour

1. Déterminer les prix du minerai

Lancez les dés pour déterminer les prix du cuivre et de l'étain.

2. Développements disponibles

Placez les pions des développements dans la cas de développements disponibles.

3. Actions des joueurs

Les joueurs effectuent des actions jusqu'à ce qu'ils aient tous passé.

4. Vente du minerai

Les joueurs doivent vendre tous leurs cubes de cuivre et d'étain.

5. Investissements extérieurs

Les joueurs dépense leur argent pour placer des cubes d'investissement sur l'affichage des investissements extérieurs.

6. Prospection

Les deux premiers joueurs choisissent une région vide chacun et lance les dés pour voir quels cubes y sont placés.

7. Fin du tour

Le jeu se termine après quatre tours. Le vainqueur est le joueur avec le plus de points de victoire.

Actions non développement

	Points temps	
	2	Construire une mine. Choisissez une région et mettez-la aux enchères
M	1	Extraire du Minerai. Capacité d'extraction de base de 2
VP	1	Vendre des pâtés. Recevez 1 £
P	0	Passer.

Règles facilement oubliées

- Vous pouvez choisir une zone vide pour construire une mine, mais vous ne lancez les dés pour voir quels cubes y sont placés qu'après que les enchères soient terminées et que vous ayez payé.
- Un seul pion de développement de chaque type par région (ou frontière, dans le cas d'un drain).
- Un drain affecte les deux régions qu'il connecte.
- Un train retire deux cubes d'eau de la région où il est placé, et un de chaque région adjacente. il n'augmente la capacité d'extraction que pour la région où il se trouve.
- Les ports doivent être construits dans des régions en bord de mer.
- Ajoutez toujours un cube d'eau à la région après en avoir extrait du minerai.
- Lorsque tous les joueurs sauf un ont passé, celui-ci ne peut faire qu'une seule action.
- Vous devez vendre tout votre minerai durant la phase de vente.
- Deux cubes d'investissement seulement peuvent être placés dans la même case.
- Lorsque vous prospectez une région vide, le lancé de dés est modifiés par les développements concernant la région.

Actions de développement

	Points temps	Cap. extrac.			
	1	+ 1			
	2	+ 1			- 1
	3		+ 1/1	+ 1/1	- 1/1
	2	+ 1			- 2/1
	1				- 1