

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# A toute vapeur

Volldampf est un jeu de Martin Wallace, édité par TM/Kosmos. Les règles ont été traduites par Pierre Berclaz, et proposées sur le site du Génie de la Lampe, le club de jeux de Sierre (VS – Suisse).

Adresse internet : [www.geniedelalampe.org](http://www.geniedelalampe.org)

e-mail: [info@geniedelalampe.org](mailto:info@geniedelalampe.org)

## Introduction

Il s'agit de construire des voies ferrées dans l'Allemagne des années vingt et d'y transporter des marchandises. Les transports rapportent de l'argent à condition de s'effectuer sur des voies de sa couleur. Les investissements coûtent toutefois cher et il faudra émettre des emprunts pour lesquels vous devrez payer des dividendes. Après un nombre de tours déterminés par le nombre de joueurs, celui qui a le plus grand revenu gagne la partie.

## Matériel

- 1 plateau de jeu
- 48 cartes de trajets (8 par couleur / symbole)
- 18 cartes de marchandises (avec chacune 3 villes inscrites)
- 14 cartes d'action
- 6 cartes d'ordre du tour
- 6 locomotives
- 36 emprunts (24 x 1, 12 x 5)
- 40 marchandises (10 de chaque couleur)
- 96 tronçons de voie (bleu et rouge 18 x, les autres couleurs 15 x)
- 100 billets de banque (50 x 1, 20 x 5, 20 x 10, 10 x 20)

## Préparation

Chaque joueur choisit une couleur et prend la locomotive et les tronçons de voies de cette couleur.

Chacun reçoit 10 marks (1 x 5 et 5 x 1).

A 2 joueurs, on prend les couleurs bleu et rouge (18 tronçon de voie chacune).

A 3 joueurs, chacun prend 15 tronçons de voie.

A 4 joueurs, chacun prend 12 tronçons de voie.

A 5 et 6 joueurs, chacun prend 8 tronçons de voie.

Les locomotives sont placées sur la grande case en bas à droite du plateau de jeu.

Un joueur désigné par le hasard est le 1<sup>er</sup> joueur du 1<sup>er</sup> tour de jeu. Il reçoit la carte d'ordre du tour N° 1. Les autres reçoivent les autres cartes dans l'ordre croissant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le 1<sup>er</sup> joueur officie comme banquier.

Le matériel non utilisé est remis dans la boîte.

A 2 joueurs, 2 cartes de trajets de chaque couleur (tirées au hasard) sont remises dans la boîte.

A 3 joueurs, 3 cartes sont tirées au hasard et remises dans la boîte (sans les montrer).

A 5 joueurs, 1 carte de trajet de chaque couleur (tirée au hasard) et 2 autres cartes tirées au hasard sont remises dans la boîte.

A 4 ou 6 joueurs, toutes les cartes sont utilisées.

Les cartes de trajets utilisées sont mélangées.

Les cartes d'action sont mélangées et posées face cachée en bordure de plateau.

Les emprunts sont séparés en deux piles (1 et 5) et placés en bordure de plateau.

Les cartes de marchandises sont mélangées et placées face cachée en bordure de plateau.

Les marqueurs de matières sont mis dans le sac en toile. Pour chaque ville bleue et violette on tire un marqueur de marchandise qui est placé sur la case de départ. Chaque joueur tire ensuite à tour de rôle une carte de marchandise. Sur chaque ville inscrite sur la carte il place un marqueur de marchandise qu'il tire du sachet.

A 2 joueurs, chacun va tirer à tour de rôle 5 cartes de marchandise.

A 3 joueurs 4 cartes.

A 4 joueurs 2 cartes.

A 5 ou 6 joueurs 1 carte.

Les cartes tirées sont défaussées une fois les marchandises placées.

Le 1<sup>er</sup> joueur commence, suivi du 2<sup>e</sup> etc...

## **Le plateau de jeu**

Le plateau de jeu montre l'Allemagne des années vingt. Les villes bleues et violettes sont des villes allemandes. Les cases rouge et jaune montre des liens avec des villes de pays voisins. Au cours de la partie des marchandises sont placées sur les villes. Elles devront être transportées vers des villes de même couleur.

Les voies qui relient les villes sont marqués de symboles de couleur qui indiquent le coût de construction d'un tronçon de voie. Les marchandises ne peuvent emprunter ces trajets que si un joueur a construit un tronçon.

L'échelle de revenu entoure la carte. Les locomotives indiquent le revenu actuel de chaque joueur, et donc leurs points de victoire.

## Les cartes

Les cartes de marchandises indiquent toutes 3 villes. Lorsqu'une de ces cartes est tirée, une marchandise tirée au hasard est placée sur chacune des villes indiquée.

Les cartes de trajet sont caractérisées par six couleurs différentes. Pour mieux les différencier, chaque couleur est associée à une figure géométrique (par exemple toutes les cartes vertes sont associées à un octogone). Ces symboles correspondent à ceux imprimés sur le plateau de jeu. Avec une carte de trajet on peut construire un tronçon de voie sur une voie de même couleur / symbole.

Les carets d'ordre du tour, numérotées de 1 à 6, déterminent l'ordre dans lequel les joueurs vont jouer.

Les cartes d'action sont utilisées pour effectuer différentes actions spéciales (conformément à ce qui est inscrit sur la carte).

## Déroulement de la partie

La durée de la partie est de 4, 5 ou 6 tours en fonction du nombre de joueurs (voir § Fin de partie). Chaque tour se décompose en 7 phases qui s'effectuent dans l'ordre suivant :

- 1) Piocher une carte marchandise et placer les marchandises en conséquence.
- 2) Piocher une carte de trajet.
- 3) Émettre un emprunt.
- 4) Enchère dans l'ordre du tour et choix de la carte de trajet.
- 5) Placer un tronçon de voie.
- 6) Transport de marchandises.
- 7) Encaissement des revenus et paiement des dividendes.

### ***1) Marchandises***

Le 1<sup>er</sup> joueur pioche le nombre de cartes de marchandise suivant :

A 2 joueurs 1 carte

A 3 ou 4 joueurs 2 cartes

A 5 joueurs 3 cartes

A 6 joueurs 4 cartes

Sur chaque ville indiquée par chaque carte, une marchandise est placée.

### ***2) Piocher une carte de trajet***

Le 1<sup>er</sup> joueur tire 3 cartes (2 cartes à 5 ou 6 joueurs) et les place l'une à côté de l'autre de manière à former un groupe. Le joueur suivant tire le même nombre de cartes et les place en dessous du premier groupe et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient tiré les cartes (le 1<sup>er</sup> joueur peut aussi tirer autant de groupe de cartes qu'il y a de joueurs).

### ***3) Emprunts***

Le capital de départ (10 mark) ne permet pas de faire grand chose. Aussi il est nécessaire d'émettre des emprunts. Les emprunts ne sont remboursés qu'au terme de la partie. Cependant, à

chaque tour des dividendes doivent être versés.

Le 1<sup>er</sup> joueur décide du nombre d'emprunts qu'il veut effectuer. Les autres joueurs font de même dans l'ordre du tour.

Le joueur place devant lui la valeur de l'emprunt qu'il a contracté et reçoit un montant égal à six fois cette valeur.

#### ***4) Enchères et choix des cartes de trajet***

Les joueurs misent pour déterminer l'ordre dans lequel il vont pouvoir choisir les cartes de trajet. Cet ordre est important car il déterminera aussi l'ordre de la pose des tronçons de voie et des transports de marchandises.

Le 1<sup>er</sup> joueur débute en proposant un montant et en plaçant la somme devant lui.

Les autres joueurs font de même dans le sens des aiguilles d'une montre. Pour participer à l'enchère, le joueur doit surenchérir l'offre précédente.

L'enchère se déroule jusqu'à ce que chaque joueur passe.

Lorsqu'un joueur passe, il reçoit la carte d'ordre du tour de la valeur la plus élevée encore disponible.

Le premier joueur qui passe ne doit rien payer, il récupère son offre.

Les joueurs suivants qui passent récupèrent la moitié de leur offre (arrondi à l'entier supérieur).

Les deux derniers joueurs à miser doivent payer l'intégralité de leur offre.

A 3 joueurs, le premier qui passe doit payer la moitié de son offre, les deux autres la totalité de leur offre.

L'argent payé va à la banque.

Lorsque l'enchère est terminée, les joueurs choisissent, dans l'ordre des cartes d'ordre de tour qu'ils ont acquise, le groupe de cartes de trajet qu'ils désirent et les posent devant eux.

#### ***5) Placement des tronçons de voie***

Dans l'ordre du tour défini lors des enchères, chaque joueur va placer ses tronçons de voie.

Le joueur 1 choisit une de ses cartes de trajet et peut placer un tronçon de voie sur une voie correspondant à la couleur / symbole encore libre.

La carte de trajet utilisée est défaussée.

Il ne peut y avoir qu'un seul tronçon par voie

Le joueur doit maintenant payer la construction du tronçon dont le montant est indiqué sur la voie sur laquelle il a construit.

Les autres joueurs font de même dans l'ordre des cartes. Chacun peut placer 1 tronçon de voie.

Lorsque tous les joueurs ont effectué leur construction, le joueur 1 choisit sa deuxième carte de trajet et recommence la procédure, suivi des autres.

A 5 ou 6 joueurs, il n'y a que deux cartes de trajet par joueur, donc deux tronçons constructibles par joueur et par tour.

Si un joueur ne veut ou ne peut pas poser de tronçon, il défusse une carte de trajet sans contrepartie (mais ne doit évidemment pas payer pour la construction)

Les cartes de trajets sont défaussées

#### ***6) Transport des marchandises***

Le joueur 1 commence, suivi des autres dans l'ordre du tour. Lorsque tous les joueurs ont fait un transport, un second tour de transport a lieu.

A son tour le joueur choisit une marchandise de son choix dans une ville quelconque. Il la transporte ensuite, en suivant le trajet de son choix, vers une ville de la couleur de la marchandise qu'il choisit.

Le joueur compte à voix haute le nombre de tronçons de voie qu'il emprunte. Le trajet ne peut pas excéder 6 tronçons.

Le trajet doit emprunter des tronçons construits.

Une marchandise ne peut pas emprunter deux fois le même tronçon durant son trajet et ne peut pas arriver traverser deux fois une même ville.

Arrivée à destination, la marchandise est remise dans le sachet.

### ***6.1) Décompte***

Pour chaque tronçon emprunté, le propriétaire du tronçon ajoute 1 point à son revenu (son pion locomotive est avancé d'une case).

### ***7) Revenu et dividende***

Les joueurs reçoivent maintenant leurs revenus dans l'ordre du tour.

Le montant des revenus d'un joueur est égal à la position de sa locomotive sur l'échelle des revenus (si un joueur a sa locomotive sur 14, il reçoit 14 marks).

Après avoir encaissé les revenus, les joueurs doivent payer les dividendes de leurs emprunts. Le montant total indiqué sur les emprunts contractés est à verser à la banque. Si un joueur n'a pas assez d'argent, il doit reculer sa locomotive d'un nombre de cases égal au montant qu'il doit verser (au plus jusqu'à la case de départ de la locomotive).

Des cartes action sont ensuite distribuées (voir ci-après) et un nouveau tour peut commencer.

## **Cartes action**

Au terme de chaque tour, le joueur qui se trouve le moins loin sur l'échelle des revenus reçoit une carte action. En cas d'égalité, tous les joueurs considérés en reçoivent une.

Un joueur reçoit également une carte action s'il a renoncé (volontairement ou non) à transporter une marchandise durant la phase de transport. Si le joueur renonce à transporter les 2 marchandises, il reçoit 2 cartes action.

Le nombre de cartes en main n'est pas limité. On peut en jouer autant que l'on veut durant un tour. Une carte doit être jouée durant la phase précisée sur la carte.

Une fois jouée, une carte action est défaussée. Lorsque la pioche est vide, la défausse est mélangée pour constituer une nouvelle pioche.

Si un joueur devrait recevoir une carte action et que la pioche et la défausse sont vides. Il en tire une au hasard chez un joueur de son choix.

## **Fin de partie**

La partie se termine à la fin du tour durant lequel la dernière carte de trajet a été mise aux enchères.

A 2 joueurs, c'est le cas après 6 tours, à 3 joueurs après 5 tours, à 4, 5 ou 6 joueurs après 4 tours.

Les joueurs font leurs comptes. De la valeur de leur revenu (position de la locomotive) chacun retire la montant total de ses emprunts (montant indiqué sur les cartes d'emprunts devant soi).

Le joueur qui a le plus gros revenu gagne. En cas d'égalité, l'argent en main départage les ex-aequo. Autrement, l'argent en main n'a aucune influence.

## **Règles pour 2 joueurs**

### ***Emprunts***

Les joueurs doivent décider en secret du volume d'emprunt qu'ils contractent. Ils prennent en main les emprunts voulus et les dévoilent simultanément. Ils reçoivent ensuite les montants en conséquence.

### ***Ordre du tour***

Les enchères sont faites en secret. Chaque joueur pose caché entre 1 et 5 marks sur la table. Les deux joueurs dévoilent simultanément leur offre. En cas d'égalité, les deux joueurs doivent surenchérir. Les deux joueurs paient l'intégralité du montant misé.

## Les cartes

### ***Locomotive rapide (Schnelle Lok)***

Tu peux déplacer une marchandise de 7 tronçons au maximum au lieu de 6

Cette carte est jouée à la phase 6 au tour du joueur. Si le joueur possède les deux cartes de ce type, il ne peut pas avancer de 14 tronçons. Les cartes ne se cumulent pas.

### ***Subvention***

Si tu es en dernière position au niveau des revenus tu peux effectuer 3 transports de marchandises au lieu de 2.

Cette carte est jouée à la phase 6 après que tous les joueurs aient effectués leurs 2 transports. Le joueur qui abat cette carte peut alors effectuer un troisième transport. Si un autre joueur joue la même carte, le 3<sup>e</sup> transport est effectué dans l'ordre du tour entre ces deux joueurs.. Il est interdit d'abattre cette carte pour bénéficier d'un transport supplémentaire et d'y renoncer afin de tirer une carte action.

### ***Occasion (Günstige Gelegenheit)***

Paie 5 mark et tu peux, en défaussant une carte de trajet, placer un tronçon de rail sur une voie libre quelconque du plateau de jeu.

Cette carte est jouée à la phase 5 au tour du joueur. On ignore alors la valeur de la voie ainsi que les villes inscrites sur la carte.

### ***Sabotage***

Empêche un autre joueur de transporter un type de marchandise. Le joueur visé peut en revanche choisir un autre type de marchandise et le transporter.

Cette carte est jouée à la phase 6 dès que le joueur visé a désigné la marchandise qu'il désire transporter.

### ***Fret supplémentaire (Zusatzfracht)***

A ton tour, tire une marchandise du sachet et pose-la sur une ville de ton choix.

Cette carte est jouée à la phase 6 au moment où le joueur doit effectuer son transport.

### ***Tout neuf (Alles neu)***

Tu peux modifier les groupes de cartes de trajet à ton gré avant la mise aux enchères.

Cette carte est jouée après la phase 3 et avant la phase 4. Cette carte ne peut être jouée qu'une seule fois par tour de jeu. Si un deuxième joueur abat cette carte, c'est l'ordre du tour qui détermine quel joueur l'utilise. Le joueur qui a le chiffre le plus élevé ne peut pas l'utiliser et reprend en main cette carte.

### ***Nouvelle planification (Neue Planung)***

Tu peux déplacer une marchandise d'une ville de ton choix vers une autre ville de ton choix.

Cette carte peut être jouée à n'importe quel moment mais le joueur doit l'abattre à son tour.