



Mise en place :

Chaque joueur reçoit son « kit de départ » contenant : les ouvriers à sa couleur (7 à 4 joueurs ou 8 à 2 ou 3 joueurs), 2 pions marqueurs de score/place, le plateau individuel correspondant, 3 rails noirs, 3 gris, 3 marrons, 2 beiges et 1 blanc, une locomotive de force « 1 », 1 rouble (2 roubles pour une partie à 2 joueurs), 7 jetons bonus « ? », 2 marqueurs d'industrie violets, 1 tuile médaille de Kiev, 1 tuile de réévaluation de valeurs des rails, des tuiles marqueurs 100/200 et 300/400, une carte aide de jeu. Chacun ne garde que 5 ouvriers (6 ouvriers à 2 ou 3 joueurs), l'argent et 3 rails noirs. Le reste est posé à côté, en réserve.

Le plateau de jeu est posé au centre de la table, la face utilisée dépend du nombre de joueurs (2 joueurs / 3 ou 4). Les 10 cartes bonus sont mélangées face cachée, on en écarte secrètement 2 et on forme une pile avec le reste. Les cartes « ? » sont placées face visible, le meeple noir, le conducteur bonus et la locomotive bonus « 9 » sont posées sur leur carte. Chacun pose son marqueur de score sur la piste.

Les 15 conducteurs (A et B) sont triés et mélangés face cachée. On prend 3 « A » et 4 « B » que l'on place sur le plateau. Les « A » sur les emplacements 1, 2 et étoiles. Les « B » sur les emplacements 3 à 6. A 2 ou 3 joueurs, il y aura seulement 3 conducteurs « A » et 3 « B ». Sur le plateau 3 ou 4 joueurs, pour une partie à 3, la case 6 restera vide. Bien poser les conducteurs sur leurs emplacements en respectant le dessin, qui montrera si la tuile conducteur sera retournée face visible ou pas !

La tuile marqueur dernier tour est posée à côté du plateau, ainsi que les jetons x2, les roubles et les tuiles locomotives triées selon leurs numéros.

On distribue les 4 cartes d'ordre de jeu au hasard. Le dernier joueur prend les 4 cartes bonus de départ et en choisit 1. Il reçoit le bonus correspond (rouble/x2/avancer 1 rail ou 1 industrie) puis passe les 3 cartes restantes à l'avant dernier etc. Le 1er joueur n'a le droit à aucun bonus, les cartes sont remises dans la boîte. Chacun pose son marqueur d'ordre de tour sur son emplacement (1 à 4).

Il y aura autant de manches que de tuiles conducteurs.

Déroulement du jeu :

Chacun à leur tour, les joueurs vont pouvoir choisir une action libre du plateau à la fois, à condition de pouvoir la réaliser entièrement. Chaque action réclame 1, 2 ou 3 ouvriers à poser en une seule fois. Lorsque son tour revient, un joueur peut choisir une autre action et ainsi de suite. Lorsqu'un joueur est à court d'ouvrier, il « passe ». Lorsque tous les joueurs ont « passé », la manche prend fin. Si les joueurs possèdent de l'argent, ils peuvent utiliser 1 pièce pour remplacer 1 ouvrier.

Les actions possibles sont, selon les zones :

- Avancer 1 à 3 rails. Chaque zone a une couleur de rail et/ou un besoin en ouvrier/pièce différent. (Voir le paragraphe « Rails » ci-dessous).
- Acheter 1 locomotive ou/et une usine (voir paragraphes Loco et Usines).
- Avancer son/ses marqueur(s) d'industrialisation (voir paragraphe Industrialisation).
- Prendre un jeton x2 et le poser sur les emplacements prévus (toujours commencer par le + à gauche), au-dessus de la ligne Moskow.
- Prendre 2 roubles (les pièces servent à acheter un conducteur ou remplacer/suppléer un ouvrier)
- Prendre 2 ouvriers turquoise, utilisés de façon strictement identique à ses propres ouvriers pour ce tour uniquement.
- Acheter un conducteur pour 1 pièce (uniquement celui sur l'emplacement le +

à droite. Les autres conducteurs ne peuvent pas être achetés) et le poser à droite de son plateau individuel. Les conducteurs ajoutent de nouvelles actions au jeu. Elles ne sont utilisables QUE par le joueur qui a acheté la tuile, une fois par tour maximum.

- Utiliser un conducteur du plateau : 1 ou 2 conducteurs (ceux dont la face est visible) sont utilisables durant le tour en posant ses ouvriers dessus et permettent différentes actions.

- Utiliser un de ses conducteurs (uniquement pour les joueurs qui en ont acheté un ou plusieurs) : le joueur pose son ouvrier sur la tuile comme pour les actions de base.

- Poser un ouvrier sous la piste d'ordre, afin de devenir 1er ou 2ème au prochain tour. L'ouvrier posé là pourra être déplacé, à la fin du tour (en commençant par l'ouvrier placé sur la 2ème place) sur une case vide ne nécessitant qu'un ouvrier et bénéficier d'une action (si possible). Il est interdit de poser son ouvrier sur une position déjà occupée ce tour-ci, sauf partie à 2 joueurs (on ne peut pas se poser sur la case permettant de devenir 1er si on était déjà 1er ce tour-ci, par exemple) ni sur les 2 positions en même temps.

Attention, lors du dernier tour, à la place des actions 1er/2ème joueur, poser la tuile « Dernier tour » afin de bénéficier d'une nouvelle action possible pour ce tour.

- Passer : Le joueur qui ne veut ou ne peut plus jouer (il ne possède plus d'ouvrier ni de

pièces) retourne sa carte d'ordre et marque les points indiqués dessus. Il ne jouera plus pour ce tour. Le jeu continue jusqu'à ce que tout le monde ait passé.

Construire et avancer ses rails :

Les joueurs posent un rail noir devant chacune des 3 lignes de chemin de fer (tout à fait à gauche). Lorsqu'un joueur choisit l'action « Rails noirs » avec ses ouvriers, il avance les rails noirs de son choix d'autant de cases que de déplacements autorisés. Exemple : s'il a droit d'avancer 3 rails, il peut avancer un de ses rails de 2 cases et un autre d'1 case.

Sur chaque plateau individuel, des dessins expliquent à quels moments le joueur obtiendra d'autres rails. Sur la ligne du haut, si un joueur avance son rail noir jusqu'en case 2, il peut alors placer les rails gris devant ses lignes, mais toujours derrière (à gauche) les rails noirs. Si le rail noir arrive en case 6, le joueur prend ses rails marron et les place en début de ligne également, derrière les autres rails noirs et gris (à leur gauche donc). Lorsque le rail noir arrive en case 10, cela débloque les rails crème et en case 15 le joueur pourra prendre son rail blanc et l'avancer de 2 cases, si possible.

Il n'est jamais possible qu'un rail en dépasse un autre, et il ne peut y avoir qu'un rail par case. Voir l'ordre (inverse) des rails sur le plateau en haut à droite du plateau individuel. Le rail gris restera donc toujours derrière le noir. Le marron derrière le gris, le rose derrière le marron et le blanc derrière le rose. Derrière = A gauche.

Pour avoir le droit d'avancer un rail, il faudra donc toujours veiller à ce que la/les case(s) devant lui soit(ent) libre(s) et respecter l'ordre.

Construire et utiliser des locomotives :

Lorsqu'un joueur utilise l'action Locomotive, il peut prendre 1 locomotive dans la réserve. Les locomotives disponibles sont toujours celles avec le plus petit chiffre d'abord. Il construit sa locomotive en la plaçant devant la ligne de chemin de fer de son choix. La 1ère ligne (Moskow-Vladivostok) peut accueillir 2 locomotives. Les autres ne peuvent en accueillir qu'une seule. Si un joueur désire remplacer une locomotive par une autre, il faudra toujours que la seconde soit de valeur supérieure à la 1ère.

Chaque locomotive a une valeur qui permet de « valider » certaines cases et marquer des points lors des évaluations de fin de tour. S'il y a 2 locomotives, leurs valeurs s'additionnent. (Certains joueurs utilisent des petits Léo 2x1 comme barrière pour matériau-



liser cette limite... Il suffit de les placer sur les chiffres correspondant à la valeur de la loco. Les rails se trouvant à gauche des Léo valent des points tandis que ceux se trouvant à droite des Léo ne valent rien ou uniquement les points avant la barrière.)

Si un joueur ne peut pas placer une loco (parce que son chiffre est inférieur à toutes les autres sur son plateau), il la retourne et la pose dans la réserve, côté Usine.

A quoi servent les locomotives ? : Principalement à gagner des points en fin de tour. De plus, certains bonus ne sont activés que lorsque la valeur de la locomotive demandée est atteinte. Par exemple, sur la ligne Vladivostok, il faut avoir placé une valeur de locomotive supérieure à 3 ET avoir amené un rail marron jusqu'à cette case afin d'obtenir un ouvrier supplémentaire.

Bien faire la différence entre les bonus obtenus sans locomotive (rails) et ceux qui ne sont activés que si la valeur de loco est suffisante (PV, ouvriers supplémentaires, bonus).

Construire et utiliser des usines (verso des tuiles locomotives) :

Lorsqu'un joueur choisit l'action Locomotive ou usine, il peut décider de retourner la loco pour utiliser l'usine à la place. S'il choisit l'action Loco ET Usine, il prendra 2 loco et décidera laquelle sera utilisée en usine.

Les usines seront posées dans leurs emplacements (découpage triangulaire du plateau individuel) en commençant par les plus à gauche. Il y a 5 emplacements. Une fois remplis, vous pouvez éventuellement remplacer une usine par une nouvelle. L'ancienne sera

mise à disposition à la réserve.

Pour pouvoir bénéficier de l'action qui est inscrite sur l'usine, le joueur devra déplacer son marqueur d'industrie jusque sur cette usine. Des combos extraordinaires sont ainsi possibles.

Valider un bonus « ? » :

Lorsque les conditions d'obtention d'un bonus sont validées (un rail noir sur la case ou plus loin + une locomotive de valeur égale ou supérieure au chiffre de cette case), le joueur peut immédiatement choisir un des bonus et appliquer ses effets.

Les bonus permettent de gagner :
4 déplacements de rails
5 déplacements d'industrie
3 jetons x2
1 carte « ? » + 1 carte « objectif secret » (soit 2 cartes)
Une médaille de Kiev, permettant de marquer 20 PV par tour si les conditions sont remplies
Un second marqueur d'industrie à utiliser comme le 1er (Les PV seront alors cumulés et les bonus d'usines réutilisés, sauf la case permettant un bonus « ? »).

Industrialisation :

Lorsque le joueur choisit l'action industrialisation, il avance son marqueur octogonal sur la piste d'octogones violets. Il ne peut avancer vers les nombres 10/15/20 etc que si les emplacements vides sont comblés par des usines. Au moment même où son marqueur arrive sur une usine, il bénéficie du bonus inscrit sur cette dernière.

Les joueurs ayant posé un ouvrier sur la piste d'ordre de jeu peuvent le poser sur une

action libre. Puis on procède (s'il y a lieu) au changement de l'ordre du tour, en déplaçant le marqueur du joueur ayant utilisé l'action « devenir 1er joueur » sur la case 1 de la piste. Le joueur ayant choisi « 2ème joueur » pose son marqueur sur la case 2. Les autres sont décalés en 3ème et 4ème position sans changement d'ordre. Si personne ne s'est posé sur les cases d'ordre, l'ordre ne change pas. Si 1 seul joueur s'est posé sur 1er ou 2ème, on ne décale que son marqueur d'ordre. Les ouvriers turquoise sont remis sur leur emplacement. Chaque joueur récupère ses ouvriers. On procède ensuite au décompte des points du tour.

Intendance de fin de tour :

Les joueurs ayant posé un ouvrier sur la piste d'ordre de jeu peuvent le poser sur une action libre. Puis on procède (s'il y a lieu) au changement de l'ordre du tour, en déplaçant le marqueur du joueur ayant utilisé l'action « devenir 1er joueur » sur la case 1 de la piste. Le joueur ayant choisi « 2ème joueur » pose son marqueur sur la case 2. Les autres sont décalés en 3ème et 4ème position sans changement d'ordre. Si personne ne s'est posé sur les cases d'ordre, l'ordre ne change pas. Si 1 seul joueur s'est posé sur 1er ou 2ème, on ne décale que son marqueur d'ordre.

Les ouvriers turquoise sont remis sur leur emplacement. Chaque joueur récupère ses ouvriers. On procède ensuite au décompte des points du tour.

Marquer des points :

Avec l'industrialisation :

En fin de tour, chaque joueur marquera des points selon l'endroit où se trouve son marqueur octogonal. Si ce dernier est sur une usine, entre deux nombres, c'est le plus petit nombre qui sera retenu.

Avec les rails noirs (1 seul fois / partie) : Lorsqu'un rail noir arrive en fin de ligne, il marque immédiatement le bonus de 10 points. + voir ci-dessous Ligne Kiev.

Avec les autres rails (1x/tour) : Le décompte est fait en fin de tour. Les rails noirs ne valent rien.

- Pour chaque rail gris, le joueur marque 1 point par case d'avancement. 2 points pour les rails marron, 4 pour les rails crème et 7 pour le rail blanc. Cependant, on ne décompte qu'une fois chaque case, donc le plus fort des rails sur la piste ET uniquement les cases validées par la valeur de locomotive.

Exemple : La locomotive est de valeur 9. Si le rail gris est sur la case 10, le marron sur la 6, le crème sur la 3 et le blanc sur la 2, on comptera en commençant par le rail le plus à gauche. Le rail blanc rapportera 7x2 PV + le crème rapportera 4x1 PV, + le rail marron rapportera pour les

cases 4 à 6, donc 2x3 pv + enfin le gris rapportera pour les cases 7 à 9 (la case 10 ne sera pas décomptée puisque la loco n'a qu'une valeur de 9), soit 1x3 PV. En tout, le joueur aura 14 + 4 + 6 + 3 = 27 PV grâce à cette ligne de chemin de fer ce tour-ci. On décompte les 3 lignes une fois après chaque tour !

La valeur des rails peut être augmentée si le joueur acquiert le bonus rails. Dans ce cas, poser la tuile sur le tableau en haut à droite et compter les points de rails en fonction de leur nouvelle valeur.

- Sur la ligne Vladivostok, les jetons X2 doublent la valeur de chaque case. Dans l'exemple ci-dessus, sur le joueur avait 1 jeton x2 sur la 1ère case, il aurait marqué 7x2 = 14 PV pour sa case 1. S'il avait eu 2 jetons x2, la seconde case aurait aussi rapporté 14 PV.

- Sur la ligne St Petersburg, un rail gris sur la case 7 + une loco de valeur 7 minimum double la valeur de la ligne entière !

- Sur la ligne Kiev, un rail noir + une loco de valeur suffisante rapporte les PV notés dans l'étoile. On ajoute le total de chaque étoile validée (1+2+3...) à chaque tour.

Points de Fin de partie (en plus de ceux obtenus lors du dernier décompte de PV à la fin du dernier tour) :

- Les joueurs ayant obtenu une carte « objectif secret » grâce à leur bonus « ? » marquent les PV que cette carte leur procure (voir détail des cartes).
- Les joueurs ayant le + de conducteurs gagnent 20/40 Pv selon barème sur le plateau (voir emplacement conducteur à côté de la pièce).

