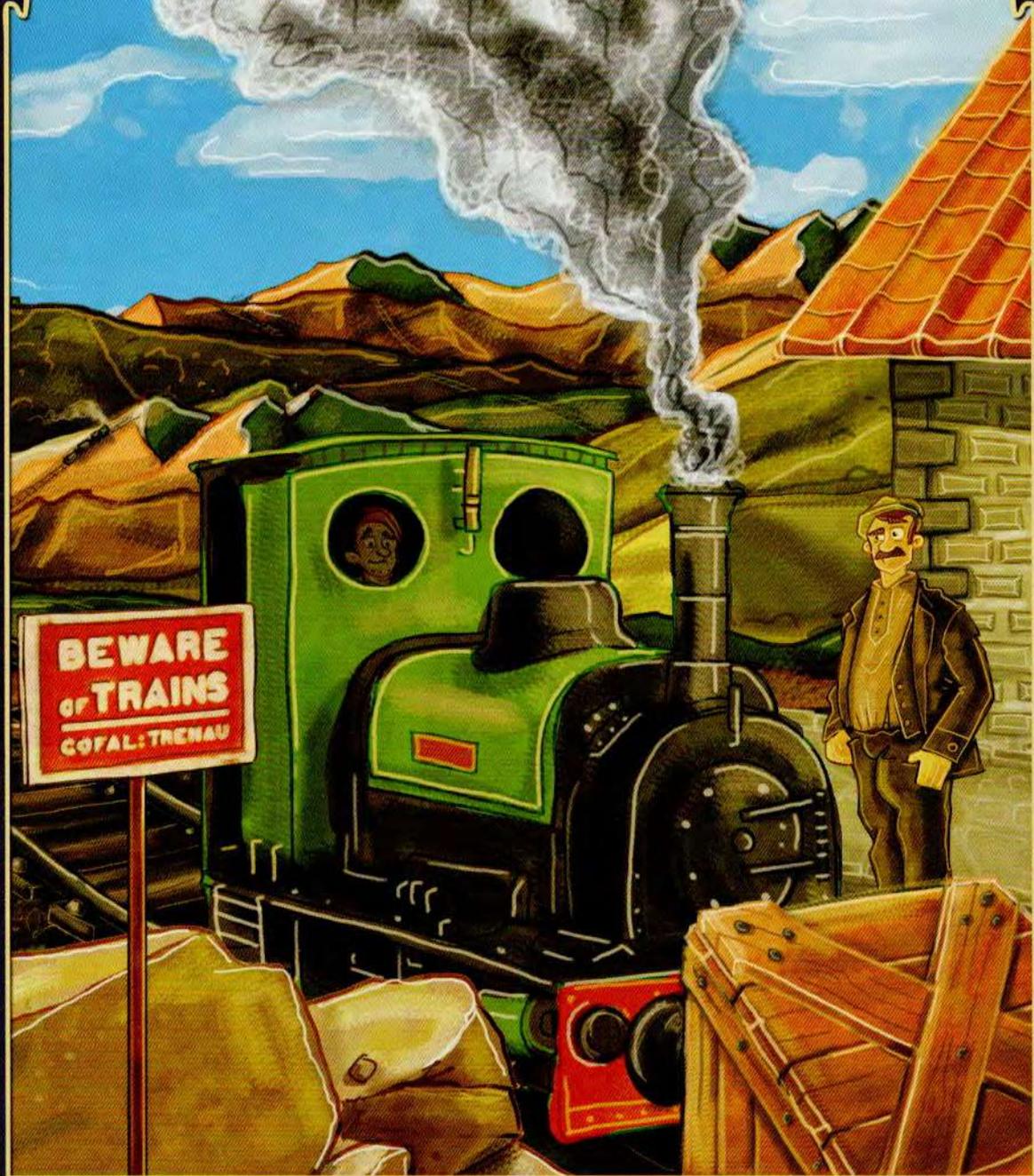


Ben Bateson & Tony Boydell



FootHills

À la découverte du massif de Snowdonia

Pour 2 joueurs à partir de 12 ans - 30 minutes



Introduction

La construction du réseau ferré a commencé avec quelques hommes équipés de pelles et de pioches. Ils foulaient le terrain de leurs solides bottes tout le jour, et le soir venu, allaient dépenser leur salaire dans les pubs du coin. Dans **Foothills**, vous êtes le contremaître d'une équipe d'ouvriers œuvrant à la réalisation du réseau ferroviaire du Pays de Galles. Préparez le terrain, posez les rails, et menez des passagers où ils souhaitent se rendre... avant que votre adversaire ne vous coupe l'herbe sous le pied! Gérez votre équipe comme il le faut en faisant attention au moindre détail, et vous devriez pouvoir les récompenser par une bonne bière au pub à la fin de la journée.

But du jeu

Utilisez intelligemment vos cinq cartes Action, collectez des ressources, retirez des gravats, construisez des voies ferrées et des gares, et utilisez les cases que vous débloquent pour gagner plus de points que votre adversaire. Le joueur qui a le plus de points de victoire à la fin de la partie l'emporte.

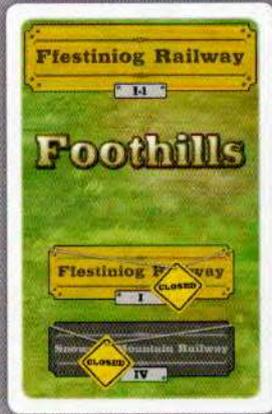
Matériel

60 cartes

34 cartes Gare



recto



verso

25 cartes Action



recto



verso

100+ éléments en bois

2 pions Géomètre
(1 bleu et 1 vert)



La pierre et le fer sont des **ressources**.

4 cubes Événement
(blanc)



16 cubes Pierre (gris)



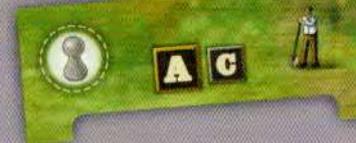
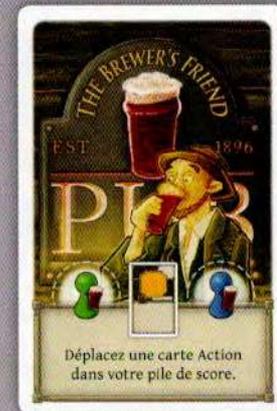
20 cubes Fer (orange)



58 cubes Gravats (marron)

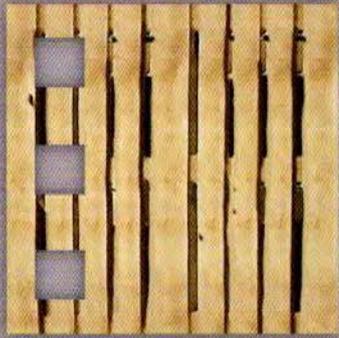


1 carte Pub



118 éléments en carton

1 tuile Entrepôt



14 billets (2 dans chacun des 7 types)



10 tuiles Concurrent



16 jetons Passenger



1 jeton Premier joueur

1 jeton Sommet



32 jetons Points de Victoire (PV)
(2x 1/2 PV, 8x 1 PV,
12x 3 PV, 10x 10 PV)

32 tuiles voie/gare
(16 bleu et 16 vert)



voie

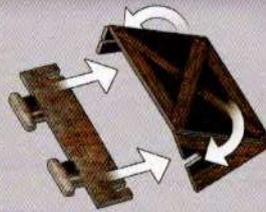


gare

2 jetons Bonus



5 heurtoirs



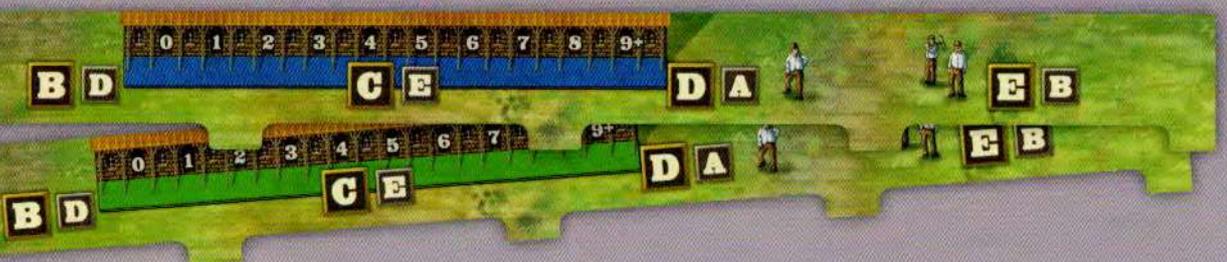
1 sac de ressources



2 marqueurs Gare
(1 bleu et 1 vert)



2 plateaux individuels (1 bleu et 1 vert)



Mise en place



1. Prenez les **cartes Gare** et choisissez six lignes de train parmi les 8 existantes (les lignes comprennent de 2 à 7 cartes). Remettez les cartes non utilisées dans la boîte.

Comment choisir les lignes

Il existe 28 combinaisons de lignes possibles. Prenez les cartes Gare, mélangez-les, puis tirez-en une au hasard. Le verso de la carte indique deux lignes qui seront fermées pendant la partie. Retirez ces 2 lignes du jeu et remettez-les dans la boîte. Six cartes Gare n'affichent pas cette information, si vous tombez dessus, piochez une autre carte.



Formez une rangée de cartes pour chacune des 6 lignes de train restantes, dans l'ordre des chiffres romains indiqués sur les cartes Station (la ligne I forme la première rangée, etc.). Dans chaque rangée, classez les cartes par ordre croissant des chiffres arabes, de telle sorte que toutes les cartes d'une même colonne

indique le même chiffre.

Note : *Porthmadog (I/II-5) et Llanberis (III/IV-1) appartiennent à deux lignes. Si ces deux lignes sont en jeu, placez ces cartes à cheval entre les deux lignes.*

Gares doubles

Sept paires de cartes Gare sont des gares doubles. Elles se distinguent par une illustration qui s'étend sur les deux cartes. Les gares doubles sont considérées comme une seule carte, avec une seule case Voie, deux ou trois cases Gare, et une seule case (ou effet) Géomètre.

Les gares doubles s'étendent sur deux colonnes sur le plan de jeu.

2. Placez les **deux billets** correspondants à chaque ligne sur la gare la plus à gauche (carte indiquant le nom de la ligne).

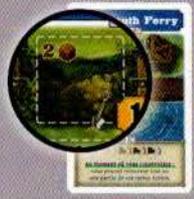
3. Placez la tuile **Entrepôt** et la carte **Pub** à proximité des cartes Gare. Placez les tuiles **Concurrent**, les jetons **Passager**, les jetons **Points de Victoire** et les **heurtoirs** à portée de main pour former une réserve.





4. Placez les ressources (cubes orange et gris) dans le **sac de ressources** et mélangez-les. Piochez 6 ressources au hasard et placez-les sur la tuile Entrepôt. Puis, ajoutez les cubes blancs (événements) au sac, mélangez-le, puis mettez-le de côté.

5. Posez sur chaque case Voie des cartes Gare le nombre de cubes Gravats correspondant au nombre indiqué dans chaque case. Formez une réserve avec les cubes Gravats restants.



6. Si les lignes *Ffestiniog Railway (I)* et *Welsh Highland Railway (II)* sont en jeu, placez les **jetons Bonus** correspondants sur la *Gare Porthmadog (I/II-5)*. Si la ligne *Snowdon Mountain Railway (IV)* est en jeu, placez le **jeton Sommet** sur la *Gare Yr Wyddfa (IV-5)*. Remettez les jetons non utilisés dans la boîte.

7. Chaque joueur choisit une couleur (bleu ou vert). Prenez chacun un **plateau individuel**, un **marqueur Gare**, un pion **Géomètre** et les **16 tuiles Voie/Gare** de cette couleur. Placez le pion du géomètre sur l'emplacement indiqué de votre plateau (à gauche) et le marqueur Gare à côté de la case 0 de votre **compteur de gares**.

8. Prenez les **5 cartes Action** de votre couleur et glissez-les dans les emplacements de votre plateau individuel, face dorée visible.



9. Prenez **2 cartes** au hasard de chaque type (A à E) parmi les cartes Action restantes et placez-les face dorée visible, elles constituent la réserve. Placez-les comme indiqué pour laisser apparaître la lettre qui indique l'action du verso. Rangez le reste des cartes dans la boîte.



10. Choisissez qui sera le **premier joueur** et donnez-lui le **jeton premier joueur** : il le conservera jusqu'à la fin de la partie. Ensuite, en commençant par le second joueur, chacun choisit 2 ressources de l'entrepôt et les place dans sa réserve. Ne remplacez pas les ressources prises à l'entrepôt pour le moment.



Vous êtes prêts à commencer.

Comment jouer

En commençant par le premier joueur, chacun joue à son tour, jusqu'à ce que l'une des deux conditions de fin de partie soit remplie. À votre tour, vous devez jouer les étapes suivantes.

1. Choisissez l'une de vos cartes Action.

Il y a cinq types de cartes Action (**A** à **E**). Il peut arriver qu'au début de votre tour, vous ayez deux cartes Action du même type et aucune d'un autre type.

2. Résolez l'action de votre carte.

Ignorez les effets qui ne peuvent pas être résolus. Si vous ne pouvez pas résoudre au moins une partie des effets indiqués, alors vous ne pouvez pas choisir cette action. Dans le rare cas où vous ne pouvez jouer aucune action, passez votre tour et placez une tuile Concurrent (voir Placer un Concurrent p.7).

3. Retournez la carte Action

Une fois que vous avez résolu tous les effets de l'action choisie, retournez la carte du côté opposé (face grise). Vous révélez ainsi une nouvelle action.



Retourner une carte Action supplémentaire

Certaines actions vous permettent de retourner une carte Action supplémentaire si vous le désirez. Cela signifie que lors de l'étape 3 de votre tour, vous **pouvez** retourner une carte Action **en plus** de celle que vous avez résolue (et donc retournée) à l'étape 2. Si la carte est sur sa face dorée, vous la retournez sur sa face grise, et inversement. Ne résolvez pas l'action de cette carte. Que vous fassiez cette action supplémentaire ou non, vous devez toujours retourner la carte résolue à l'étape 2.

4. Vérifier les conditions de fin de partie

À la fin de votre tour, vérifiez si l'une des deux conditions de fin de partie est remplie (voir Fin du jeu et Décompte p.12).

Les cartes Action

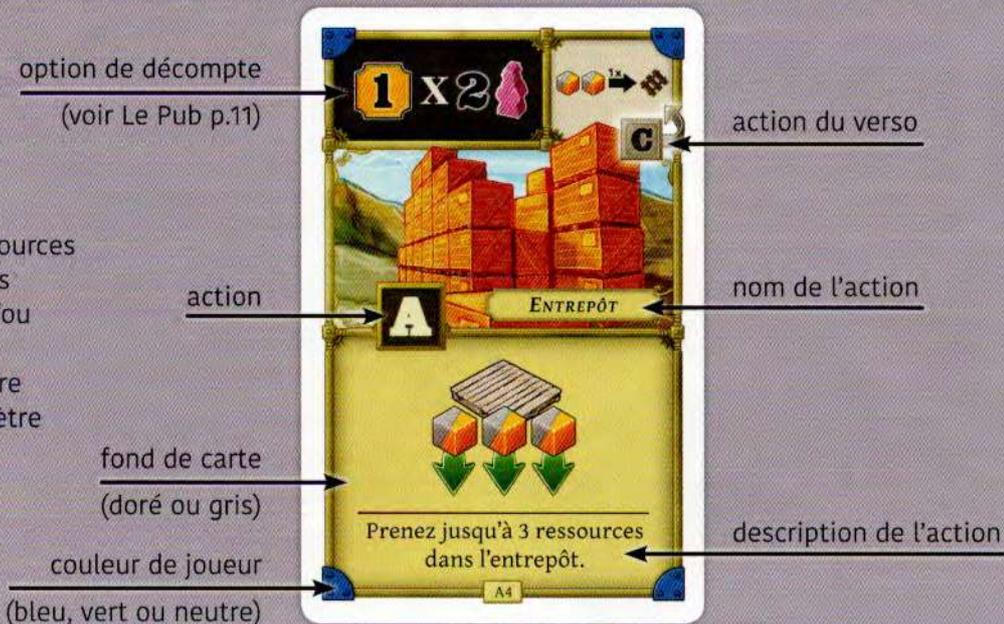
Les cartes Action sont recto verso. Le recto affiche la **version principale** d'une action (fond doré) et le verso indique une **action secondaire** (fond gris).

Note : toutes les actions principales de chaque type sont identiques, alors que les actions secondaires sont toutes différentes.

Les actions sont expliquées par des icônes et/ou un texte. Les règles qui suivent décrivent les actions principales, mais s'appliquent aussi aux actions secondaires du même type, et aux actions du géomètre.

Types d'Action

- A** Collecter des ressources
- B** Retirer des gravats
- C** Poser une voie et/ou obtenir 1 pierre
- D** Construire une gare
- E** Déplacer le géomètre



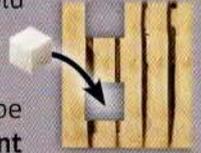
A Collecter des ressources

Action principale : prenez jusqu'à 3 ressources (minimum 1) de votre choix de l'entrepôt et mettez-les dans votre réserve.

Vous pouvez prendre n'importe quelle combinaison de fer (orange) et de pierre (gris) dans la limite des stocks disponibles. Si vous videz l'entrepôt, complétez-le, puis prenez les ressources auxquelles vous avez encore droit.

Compléter l'entrepôt

Lorsque vous prenez la dernière ressource de l'entrepôt, piochez **immédiatement** 6 cubes du sac et placez-les dans l'entrepôt. Un cube blanc donne lieu à un événement qui doit être résolu **immédiatement**, avant même que vous ne repreniez le cours de votre action.



Résoudre un événement

Lorsqu'un cube Événement (blanc) est tiré, et sauf mention contraire, placez le cube sur la tuile Entrepôt, dans l'un des trous prévus à cet effet. Puis, placez **immédiatement** une tuile Concurrent.

Placer une tuile Concurrent

De **colonne en colonne**, de haut en bas, cherchez la première carte Gare qui ne comporte aucune tuile Voie, Gare ou Concurrent (la première carte de chaque ligne ne compte pas). Retirez les gravats, puis posez une tuile Concurrent sur la carte. La tuile recouvre la case voie et la (ou les) case(s) Gare. Cette carte n'est plus disponible. Ces installations ont été construites par un concurrent, ce qui débloque l'action du géomètre pour cette carte (voir Déplacer le géomètre p.11).



Exemple : ici, la tuile Concurrent doit être placée sur la gare double Two Viaducts/Hebron (IV/2-3). En effet, les cartes Gare de la première ligne ont déjà une tuile Concurrent, et une gare a été construite par un joueur sur les cartes de la deuxième ligne. Les 3 cubes Gravats sont retirés de la carte et remis dans la réserve.

Si une tuile Concurrent est placée sur la dernière carte d'une ligne, placez un **heurtoir** à la fin de cette ligne (voir Terminer une ligne p.9).

À la fin d'un tour, s'il y a 3 cubes blancs ou plus sur la tuile Entrepôt, remettez-les dans le sac.

Si vous ne pouvez pas placer une tuile Concurrent (parce qu'il n'y en a plus, ou si toutes les gares ont déjà des tuiles), la fin du jeu se déclenche (voir Fin du jeu et Décompte p.12).

Précisions au sujet des actions secondaires A (au verso des actions principales **D**) :

Grand bateau (neutre) : s'il y a déjà 6 cubes ou plus sur l'entrepôt (en comptant les cubes Événement), ne le complétez pas.

Marché portuaire (vert) : si vous piochez un cube Événement pendant cette action, ignorez-le et prenez un autre cube à la place. Puis, remettez-le(s) cube(s) Événement pioché(s) dans le sac.

Petit bateau (neutre) : vous pouvez faire cette action même s'il y a déjà 6 cubes ou plus à l'entrepôt. Vous ne récupérez pas de ressource à cette occasion.

Petit chariot (neutre) : vous ne pouvez pas faire cette action si vous n'avez pas de billet.

Récupération (bleu) : si vous piochez un cube Événement pendant cette action, ignorez-le et prenez un autre cube à la place. Puis, remettez-le(s) cube(s) Événement pioché(s) dans le sac.

B Retirer des gravats

Action principale : retirez 4 cubes Gravats de n'importe quelle ligne et placez-les dans votre réserve. Recevez 1 PV de la réserve pour chaque carte Gare totalement nettoyée de gravats.

Choisissez une ligne qui contient au moins un cube Gravats et retirez autant de cubes Gravats que possible (jusqu'à 4 cubes), de gauche à droite. S'il y a moins de 4 cubes dans la ligne, récupérez tous les cubes et complétez avec ceux de la réserve. S'il n'y a plus aucun cube sur les cartes Gare, récupérez 4 cubes Gravats de la réserve.

Nettoyer une carte Gare

Lorsque vous retirez le **dernier** cube d'une carte Gare, vous recevez **immédiatement** 1 PV, comme indiqué en bas à droite de chaque case Voie. Si vous nettoyez plusieurs cartes Gare de la ligne, vous recevez les PV en correspondance. Attention, si vous nettoyez une gare double, vous gagnez qu'un seul PV, car elle est considérée comme une seule carte.

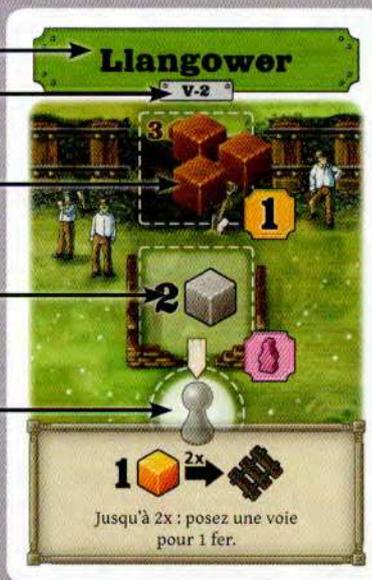
nom de la gare

ligne et numéro de la gare

case Voie

case Gare

case Action du géomètre



Exemple : vous décidez de retirer les gravats de la ligne Bala Lake (V). Vous devez commencer par retirer les 3 cubes Gravats de Llangower (V-2), ce qui vous rapporte 1 PV, puis l'un des cubes Gravats de Llanuwchllyn (V-3).

Porthmadog

Porthmadog (I/II-5) est le terminus de deux lignes et possède deux cases Voie. Seule la case de gauche est encombrée de gravats. Vous pouvez les retirer dès que tous les gravats de l'une des deux lignes y menant ont été retirés. Nettoyer Porthmadog rapporte 1 PV comme d'habitude, même si cela débloque deux cases Voie.

Précisions au sujet des actions secondaires B (au verso des actions principales **E**) :

Aide locale (vert) : vous pouvez retirer 2 cubes en tout (soit 1 cube sur deux lignes, soit 2 cubes sur une ligne).

Ouvriers itinérants (neutre) : aucune précision requise.

Prêt d'ouvriers (neutre) : si vous nettoyez une carte Gare, vous recevez 1 PV (et pas votre adversaire).

Terrassiers novices (bleu) : aucune précision requise.

Terrassiers vétérans (neutre) : vous ne pouvez pas faire cette action si vous n'avez pas de billet. Si les lignes pour lesquelles vous avez un billet n'ont plus de gravats, prenez les cubes depuis la réserve.

C Poser une voie et/ou obtenir 1 pierre

Action principale : payez 2 fer pour poser une voie **OU** payez 2 gravats pour obtenir 1 pierre. Vous pouvez le faire jusqu'à 3 fois (en utilisant l'action de votre choix à chaque fois). Vous pouvez par exemple, poser 3 voies, ou poser 1 voie et obtenir 2 pierres.

Poser une voie

Payez 2 fer de votre réserve et mettez-les dans le sac. Placez une **tuile Voie** sur la case Voie disponible **la plus à gauche** d'une ligne de votre choix. Une case Voie est disponible si elle ne contient ni gravats, ni concurrent, ni tuile Voie. Vous ne pouvez pas poser de voie si aucune case n'est disponible.



Pour chaque voie posée, recevez 1 PV, comme indiqué en bas à droite de chaque case Voie.

Note : cette icône vous rappelle que vous recevez 1 PV quand vous nettoyez la case de ses gravats **ET** 1 PV quand vous y placez une tuile Voie.

Terminer une ligne

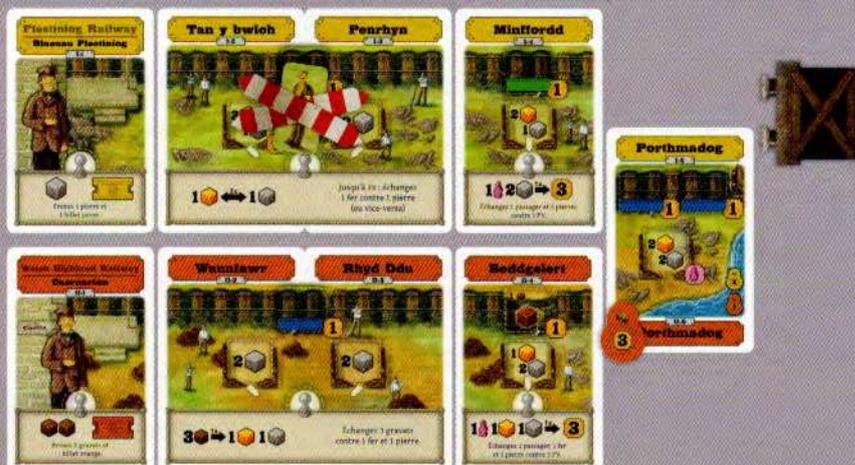
Lorsque **toutes** les cases Voie d'une ligne sont occupées (par des tuiles Voie ou Concurrent), placez un **heurtoir** à la fin de cette ligne. Il n'est plus possible de poser de voie sur cette ligne. Poser le dernier heurtoir déclenche la fin de la partie (voir Fin du jeu et Décompte p.12).



Porthmadog

Porthmadog (I/II-5) est le terminus de deux lignes et possède deux cases Voie. Vous pouvez poser une voie sur chacune de ces cases, en commençant par celle de gauche (dès que la carte ne contient plus de gravats).

Poser la voie de droite de Porthmadog ne termine pas forcément les deux lignes qui y aboutissent. Ne placez le heurtoir que pour la ligne qui est terminée, comme indiqué. Lorsque la seconde ligne est terminée, placez le second heurtoir. S'il n'y a qu'une ligne en jeu, vous ne placez qu'un seul heurtoir.



Obtenir 1 pierre

Payez 2 gravats de votre réserve et remettez-les dans la réserve principale. Puis, prenez 1 pierre dans l'entrepôt ou le sac (dans ce cas, vous ne tirez pas au hasard). Si vous videz l'entrepôt, complétez-le (voir Compléter l'entrepôt p.7).

Précisions au sujet des actions secondaires **C** (au verso des actions principales **A**) :

Briquetier (neutre) : vous ne pouvez pas poser de voie avec cette action.

Concasseur (bleu) : vous pouvez payer 2 fer, 2 pierre, ou 1 fer et 1 pierre. Vous ne pouvez pas obtenir de pierre avec cette action.

Forgeron (neutre) : vous ne pouvez pas faire cette action si vous n'avez pas de billet. Vous ne pouvez pas obtenir de pierre avec cette action.

Gros bras (vert) : aucune précision requise.

Pause thé (neutre) : aucune précision requise.

D Construire une gare

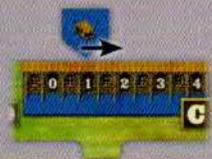
Action principale : construisez une des gares disponibles en payant son coût, et recevez son bonus, le cas échéant. Vous pouvez faire l'action du géomètre si elle est disponible.

Une gare est disponible si elle n'a pas été construite (par un joueur ou par la concurrence). Elle ne peut être construite que sur une carte Gare nettoyée de ses gravats. Vous n'êtes pas obligé de construire les gares de gauche à droite. Vous pouvez construire une gare même s'il n'y a pas de tuile voie dessus.

Note : les doubles gares accueillent, logiquement, deux gares. Vous ne pouvez construire qu'une seule gare par action.



Payez depuis votre réserve le coût indiqué dans la case Gare que vous construisez (fer, pierre, gravats ou passagers). Le fer et la pierre retournent dans le sac, tandis que les gravats et les passagers regagnent la réserve générale.



Placez ensuite une **tuile Gare** sur la case Gare et avancez votre **marqueur Gare** d'un cran vers la droite. Le compteur de gares indique le nombre de gares que vous avez construites. Cette information est importante pour l'action Pub (voir Le Pub p.11).



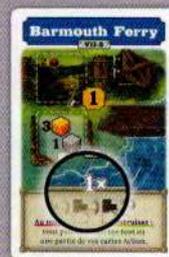
Si un bonus est indiqué en bas à droite de la case Gare (PV ou passagers), vous recevez ce bonus. Prenez-le dans la réserve générale et conservez-le dans votre propre réserve.



Si une case Géomètre est libre sous la case Gare que vous venez de construire, vous pouvez **immédiatement** déplacer votre pion Géomètre dans cette case (voir Déplacer le géomètre p.11).

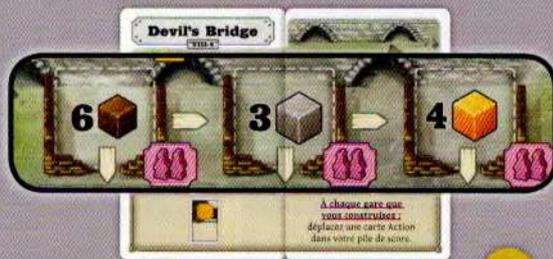
Barmouth Ferry

Lorsqu'un joueur construit la gare de *Barmouth Ferry* (VII-2), il peut immédiatement retourner autant de cartes Action qu'il le souhaite, **en plus** de celle qu'il vient de résoudre. Cette action ne se produit qu'une seule fois dans la partie, au moment où la gare est construite. Ce n'est pas une action de géomètre.



Devil's Bridge

La carte Gare de *Devil's Bridge* (VIII-4) comporte **3 cases Gare** qui doivent être construites dans l'**ordre** (comme le rappellent les flèches). Chaque fois que vous construisez une gare sur cette carte, vous pouvez marquer les points d'une carte Action comme vous le feriez au pub (voir Le Pub p.11). Ce n'est pas une action de géomètre.



Jetons Bonus

Au moment du décompte, les lignes *Ffestiniog Railway* (I) et *Welsh Highland Railway* (II) accordent chacune un **bonus** au joueur qui y possède le plus de gares. Ce bonus rapporte 3 PV pour chaque ligne. La gare de Porthmadog compte pour les deux lignes (voir Fin du jeu et Décompte p.12).



Précisions au sujet des actions secondaires D (au verso des actions principales B) :

Architecte (neutre) : vous ne pouvez pas faire cette action si vous n'avez pas de billet. Vous devez payer la ressource supplémentaire en plus du coût de la gare choisie.

Aide Maçon (neutre) : vous ne recevez pas le bonus de la gare, mais vous pouvez quand même faire l'action de géomètre.

Maçon (vert) : vous ne pouvez pas faire cette action si vous n'avez pas de billet.

Paysagiste (bleu) : vous devez payer 2 gravats en plus du coût de la gare choisie.

Sidérurgiste (neutre) : vous ne pouvez pas faire cette action si vous n'avez pas de billet ou de voie. Vous pouvez construire n'importe quelle gare de la ligne (vous n'êtes pas obligé de construire sur la carte où vous avez une voie).

E Déplacer le géomètre

Action principale : déplacez votre pion Géomètre sur une case Géomètre disponible ou sur le Pub, et faites l'action indiquée. Vous pouvez aussi ramener votre géomètre chez vous et ne faire aucune action.

Une case Géomètre est disponible si elle est vide et qu'au moins une gare a été construite sur sa carte (par un joueur ou par la concurrence). Les gares de départ sont considérées comme ayant une gare préconstruite sur leur face. Au début de la partie, ce sont les seules cartes Gare qui remplissent les critères pour déplacer le géomètre.

Si une action de géomètre vous demande de dépenser des ressources, vous devez les prendre dans votre réserve et les mettre dans le sac. Les passagers et les gravats regagnent la réserve générale. Sauf mention contraire, quand vous recevez des ressources suite à une action, vous pouvez les prendre depuis l'entrepôt ou le sac. Les passagers et les gravats sont quant à eux pris dans la réserve générale. Si une action vous permet de poser une voie, faites-le selon les règles normales (voir Poser une voie p.8).



Recevoir des billets

L'action du géomètre sur chacune des **gares de départ** vous permet de recevoir un billet de la couleur de cette ligne et un bonus supplémentaire (1 fer, 1 pierre, 1 ressource au choix, 2 gravats, ou 1 passager). Placez le billet et le bonus dans votre réserve. Vous ne pouvez avoir qu'un seul billet de chaque ligne. Si vous retournez sur une gare de départ dont vous avez déjà pris le billet, vous ne recevez que le bonus.

Note : plusieurs actions secondaires nécessitent un billet. Ils peuvent aussi rapporter des PV à la fin de la partie (voir Fin du jeu et Décompte p.12).

Yr Wyddfa

L'action de géomètre de *Yr Wyddfa* (IV-5) permet de prendre le **jeton Sommet**. Si vous faites cette action alors que votre adversaire a déjà pris le jeton Sommet, vous le lui prenez. À la fin de la partie, le jeton Sommet rapporte 2 PV.

Le Pub

Vous pouvez envoyer votre géomètre au pub **uniquement avec une action principale E**. Cela vous permet de marquer les points d'une de vos cartes Action. Choisissez une carte Action de votre choix sur votre plateau individuel (quel qu'en soit le côté affiché) et mettez-la dans votre **pile de score**. Puis, remplacez-la par une carte de la réserve avec les mêmes lettres (**A-E**) que la carte que vous avez écartée. Placez cette carte face **dorée** visible. Si aucune carte de la réserve ne correspond à celle que vous avez écartée, vous finissez la partie avec une carte en moins.

Note : si vous remplacez la carte **E** qui a envoyé le géomètre au pub, vous n'avez pas à la retourner lors de l'étape 3 du tour en cours. Vous ne devez pas non plus retourner la carte qui la remplace.

Important : votre pile de score est limitée par le nombre de gares que vous avez construites. Autrement dit, avant d'envoyer votre géomètre au pub, vérifiez que le nombre de cartes de votre pile de score est inférieur à celui affiché sur votre compteur de gares.

Précisions au sujet des actions secondaires E (au verso des actions principales G) :

Dessinateur (neutre) : aucune précision requise.

Inspecteur (bleu) : vous ne pouvez pas faire cette action si vous n'avez pas de billet.

Ouvriers de terrain (neutre) : les gares doubles peuvent être adjacentes à 6 cartes. Si votre géomètre est au pub, il peut aller vers n'importe quelle gare de départ. Le géomètre ne peut pas aller au pub avec cette action.

Touriste (vert) : aucune précision requise.

Voyagiste (neutre) : votre géomètre reste où il se trouve (ne refaites pas son action).

Matériel disponible

Les ressources (fer et pierre), les tuiles Voie et les tuiles Gare sont limitées par le stock disponible. Les gravats, les passagers et les points de victoire ne sont pas censés être limités. Si vous en manquez, utilisez des substituts.

Fin du jeu et Décompte

La partie s'arrête lorsque l'une des conditions suivantes est remplie :

- tous les heurtoirs ont été placés (voir Terminer une ligne p.9);
- vous devez placer une tuile Concurrent, mais il n'en reste plus (voir Placer une tuile Concurrent p.7).

Si la situation se produit pendant le tour du premier joueur, le second joueur joue son tour, puis la partie prend fin. Si la situation se produit pendant le tour du second joueur, la partie se termine à la fin de son tour.

Décompte

1. Pour chaque **jeton Bonus** en jeu, le joueur qui dispose d'une majorité de gares dans la ligne correspondante (I ou II) remporte le bonus (3 PV). En cas d'égalité, le bonus n'est pas accordé. Si en cours de jeu, un joueur construit une majorité absolue de gares sur une ligne, il peut directement prendre le bonus de la ligne.

Note : les tuiles Concurrent ne comptent pas. Le bonus de ligne est accordé même si certaines gares de la ligne n'ont pas été construites. La gare de Porthmadog (I/II-5) compte pour deux lignes.

2. Ensuite, comptez les points des cartes stockées dans votre pile de score et recevez la valeur correspondante en jetons PV (les cartes de votre plateau individuel ne comptent pas).

Comptez les points comme suit :



Marquez 1 PV pour chaque paire de passagers dans votre réserve, arrondi à l'inférieur (en plus de la valeur de chaque passager que vous compterez après).



Marquez 1 PV pour chaque paire de voies que vous avez construites, arrondi à l'inférieur (en plus des PV accordés par les voies pendant le cours du jeu).



Marquez 1 PV par gare que vous avez construite (en plus des bonus reçus pour celles-ci en cours de jeu).



Marquez 1 PV par billet en votre possession.



Marquez 1 PV par carte de votre pile de score, en comptant celle-ci.

3. Faites la somme de vos points de victoire : jetons Bonus (3 PV), jetons PV, passagers (1/2 PV par passager), et jeton Sommet (2 PV). **Le joueur qui a le plus de points de victoire remporte la partie.** S'il y a égalité, jouez donc une revanche en gardant les mêmes lignes, mais en changeant de couleur.

Crédits

L'éditeur et les auteurs remercient tous leurs testeurs pour leurs contributions inestimables. Remerciements spéciaux à Becky Bateson, John Plant, Lucien P, Meeplepeat, Nick Case, Stuart Burnham, Oliver Voigt, et tous nos camarades de Leiriacon et Bastion !

Auteurs : Ben Bateson & Tony Boydell

Développement : Grzegorz Kobiela

Illustrations : Klemens Franz

Conception Graphique : atelier198

Traduction : Antoine Prono

Relecture : Gersende Cheylan



www.lookout-games.de

© 2019 Lookout GmbH

Elsheimer Strasse 23

55270 Schwabenheim - Germany



www.funforge.fr

24 Rue Charlot - 75003 Paris - France

© 2019 Funforge S.A.R.L.

Tous droits réservés pour l'édition française.