

# AMERICAN RAILS

Jim Harrison

ARTWORK ALEXANDRE ROCHE



## CONTENU DU JEU

• 1 plateau de jeu



• 12 marqueurs noirs de développement

• 1 marqueur noir

• 5 cartes "aide de jeu"



• 5 marqueurs d'action



• Des billets, répartis de la sorte :



60 billet  
de 1\$

50 billets  
de 5\$

40 billets  
de 25\$

• 21 actions et 144 cubes, répartis de la sorte :



**American:**  
31 cubes,  
5 parts



**National:**  
29 cubes,  
4 parts



**Continental:**  
26 cubes,  
3 parts



**Majestic:**  
22 cubes,  
4 parts



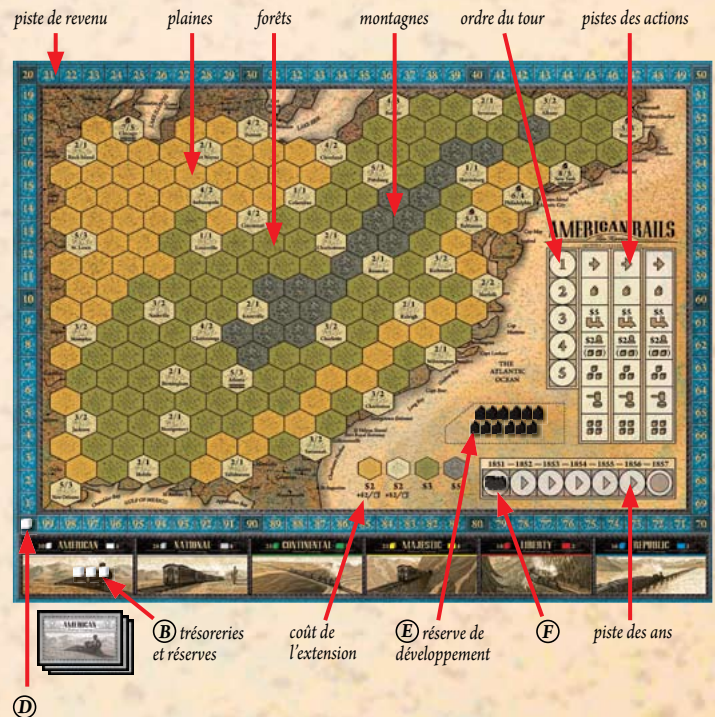
**Liberty:**  
19 cubes,  
2 parts



**Republic:**  
17 cubes,  
3 parts

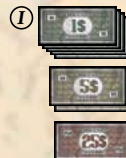
## MISE EN PLACE

- Placez le plateau de jeu au centre de la table.
- Placez les cubes blancs et les rails de l'American sur la table, à côté de son emplacement, en bas du plateau de jeu. Cette zone sert de trésorerie pour la compagnie, chaque compagnie ayant sa propre trésorerie. Faites la même chose pour les cinq autres compagnies.
- Pour une partie à trois joueurs, choisissez une compagnie au hasard et retirez-la du jeu. Remettez tous ses cubes et ses pistes dans la boîte de jeu.
- Prenez un cube de chaque trésorerie des compagnies jouées et placez-le sur le zéro de la piste de revenu du plateau de jeu.
- Placez les 12 marqueurs noirs de développement dans la zone du plateau de jeu qui leur est destinée.
- Placez le train noir sur l'emplacement marqué "1851" sur la piste des ans.
- Chaque joueur prend une carte "aide de jeu" et un marqueur action de couleur identique.
- Choisissez un joueur qui prendra le rôle de banquier et donnez-lui les billets. L'argent de la banque doit rester séparé des trésoreries des différentes compagnies ainsi que de l'argent possédé par chaque joueur.
- Le banquier donne ensuite les sommes suivantes à chaque joueur :
  - 50\$ pour une partie à 3 ou 4 joueurs.
  - 40\$ pour une partie à 5 joueurs.
 L'argent possédé par chaque joueur doit rester visible à tous durant la partie.



①

②





## DEMARRER LA PARTIE

Avant de démarrer la partie, une part de chaque compagnie est mise aux enchères.

Le joueur tenant le rôle du banquier choisit alors une des parts des compagnies en jeu et la met aux enchères. Il doit alors faire une proposition ou passer. L'enchère minimum est de 10\$. A tour de rôle, selon le sens horaire, chaque joueur fait une offre supérieure ou passe. Un joueur ayant passé ne peut plus participer à l'enchère en cours. L'enchère continue jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un enchérisseur en cours. Ce joueur a alors remporté l'enchère et :

- ① Prend la part remportée et la place face révélée devant lui, dans sa réserve personnelle.
- ② Paye la somme correspondant à son enchère et la place dans la trésorerie de la compagnie correspondante.
- ③ Prend un cube de la trésorerie de cette même compagnie et le place sur une ville du plateau de jeu n'en comportant pas.
- ④ Déplace le marqueur "revenu" de la compagnie correspondante jusqu'au nombre correspondant au revenu maximal de cet hexagone ville de départ (valeur inscrite à gauche de l'hexagone).
- ⑤ Met son marqueur action sur le plus petit nombre encore disponible de la piste d'ordre du tour. (Passez cette étape si le marqueur action est déjà placé sur la piste d'ordre du tour.)

- ⑥ Choisit une part parmi celles encore disponibles pour les enchères et la met ensuite aux enchères.

- ⑦ Enchérit ou passe.

Si personne n'enchérit sur une part, elle est définitivement retirée de la partie. Le dernier joueur à avoir passé choisit la part suivante mise aux enchères. La préparation du tour continue ainsi jusqu'à ce qu'une (et seulement une) part de chaque compagnie ait été mise aux enchères. Si des parts ont été retirées de la partie, la partie continue avec moins de compagnies présentes sur le plateau de jeu.

Si un ou plusieurs joueurs terminent cette phase de préparation du tour sans avoir remporté la moindre enchère, ces joueurs, en commençant par le banquier et en suivant l'ordre horaire, placent leurs marqueurs sur les places restantes de la piste d'ordre de tour, en prenant chaque fois la plus petite encore disponible.

## TOUR DE JEU

Une partie de American Rails se joue en sept tours de jeu, soit de 1851 à 1857 sur la piste des ans.

Un tour de jeu se décompose en trois phases d'actions distinctes, suivies par une phase de paiement des dividendes.

### PHASES D' ACTIONS & ORDRE DU TOUR

Le joueur dont le marqueur se trouve sur l'emplacement "1" de la piste d'ordre de tour débute toujours un tour de jeu. Il déplace son marqueur vers un emplacement disponible de la première colonne de la piste d'action. Il décide ensuite s'il active ou pas l'action sur laquelle il a placé son marqueur. Le joueur suivant sur la piste d'ordre de tour (emplacement "2") fait de même et ce jusqu'à ce que chaque joueur ai eu l'occasion de jouer une action.

L'ordre du tour des seconde et troisième phases d'action est déterminé par la phase d'action précédente : le joueur dont le marqueur se trouve le plus prêt du haut de la piste d'action déplace son marqueur en premier vers un emplacement libre de la colonne suivante (à droite de la première), et choisit d'activer ou pas l'action sur laquelle il place son marqueur. Le joueur suivant étant le plus proche du haut de la piste d'action fait de même et ce jusqu'à ce que chaque joueur ait de nouveau joué une action.

### PHASE DES DIVIDENDES

Une fois ces trois phases d'action jouées, les joueurs reçoivent une dividende pour chaque part qu'ils possèdent. Le paiement d'une dividende équivaut au revenu actuel d'une compagnie sur la piste des revenus divisé par le nombre de parts détenues par les joueurs pour cette compagnie, arrondi au supérieur. Les parts n'étant pas encore vendues ou ayant été retirées de la partie ne sont pas prises en compte. L'argent est donné aux joueurs par la banque. Une fois que toutes les compagnies ont payé leurs dividendes, le tour est terminé. Vous devez alors vérifier les conditions de fin de jeu écrites plus loin. Si la partie n'est pas terminée, déplacez les marqueurs action de la colonne de droite de la piste d'action vers la piste d'ordre de tour, en conservant leur ordre de tour actuel. Puis, avancez le marqueur de la piste des ans d'une année et continuez la partie en démarrant un nouveau tour de jeu.



**Exemple :** Rick est le premier joueur (marron), suivi par Mike (violet) et Mary (rose).

- Rick déplace son marqueur action sur l'action "s'étendre de 3" (et décide de jouer l'action).
- Mike déplace ensuite son marqueur action sur l'action "Développement".
- Mary aurait souhaité activer l'action "Développement" mais celle-ci est déjà prise et bloquée par Mike. Afin d'être certaine que cette action ne lui soit pas de nouveau bloquée lors de la phase d'action suivante, elle déplace son marqueur sur l'action "Passer", s'assurant d'être la première à jouer lors de la phase d'action suivante.



**Exemple :** Maintenant, la seconde phase d'action peut commencer. Cette fois-ci, c'est à Mary de choisir la première, et elle décide de déplacer son marqueur action sur l'action "Développement".

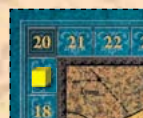
- Mike déplace son marqueur action sur l'action "Mettre une part aux enchères".
- Rick déplace son marqueur action sur l'action "Fonds de 5\$".
- Mary démarrera la troisième phase d'action, suivi par Rick puis Mike.



**Exemple :** Lors de la dernière Phase d'action, Mary choisit l'action "Fonds de 5\$", Rick choisit l'action "Prendre 2\$ (ou s'étendre de 2)" et Mike choisit l'action "s'étendre de 4".

Dans ce cas précis, le nouveau ordre de tour de jeu sera Mary (rose), Rick (marron) et Mike (violet).

**Exemple :** Le revenu actuel de Majestic (jaune) est de 19\$. Rick possède 2 parts de cette compagnie et Mary en possède une. La dividende par part est donc de 7\$ (19\$ divisés par 3, arrondi au supérieur). Rick reçoit donc 14\$ de la banque et Mary 7\$.



## FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin quand, après une dividende, une des conditions suivantes est rencontrée :

- Le marqueur année est placé sur l'année 1857,
- Toutes les parts ont été vendues ou retirées de la partie, ou
- Un certain nombre de réserves ne possèdent plus que deux ou moins de deux cubes/marqueurs de développement :
  - 3 joueurs: 3 réserves ont deux cubes ou moins de deux cubes/marqueurs
  - 4 joueurs: 4 réserves ont deux cubes ou moins de deux cubes/marqueurs
  - 5 joueurs: 5 réserves ont deux cubes ou moins de deux cubes/marqueurs

Le joueur possédant alors le plus d'argent remporte la partie. Dans le cas d'éventuelles égalités, la victoire est partagée.

## LES ACTIONS

Ce qui suit est la liste des actions que chaque joueur peut faire.

Sauf indication contraire, le joueur doit faire la totalité de l'action ou ne pas la faire du tout.



PASSER

Le joueur ne fait rien.



DEVELOPPEMENT

Le joueur prend un marqueur noir de développement (une maison noire) de la réserve et le place dans une ville pas encore développée et où se trouve au moins un cube de n'importe quelle couleur. Un marqueur développement ajoute 2\$ à la valeur finale et 1\$ à la valeur de la ville (voir Revenu de la compagnie). Ajustez les marqueurs revenu des compagnies ayant des parts dans cette ville en conséquence.

Les villes ayant des carrés noirs sur leur valeur de revenu (New York, Baltimore, Philadelphia, Boston, et Chicago) ne peuvent pas être développées. Un marqueur développement ne peut jamais être placé sur une de ces cinq villes, et leur revenu n'est jamais augmenté.

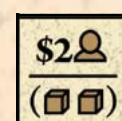


**Exemple :** Lors de la première Phase d'action, Mike choisit l'action "Développement". Il place une maison noire sur Cincinnati. Puisqu'il y a un cube de Continental (vert) sur Cincinnati et qu'il n'y a pas de carré noir à côté de la valeur de revenu, il est autorisé à jouer cette action.



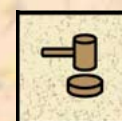
FONDS DE 5\$

Le joueur prend 5\$ de la banque et les ajoute à la trésorerie d'une compagnie de son choix.



PRENDRE 2\$ (OU S'ETENDRE DE 2)

Le joueur prend 2\$ à la banque et les ajoute à son argent personnel, ou prend 2\$ de chaque autre joueur et les donne à la banque. Le joueur peut également, lors d'une partie à 4 ou 5 joueurs, préférer jouer une action "s'étendre de 2" à la place (voir "Extension").



METTRE UNE PART AUX ENCHERES

Le joueur choisit une part de la réserve d'une compagnie de son choix et la met aux enchères. Il doit alors faire une offre ou passer. Le minimum pour la première enchère est de 10\$. A tour de rôle, selon le sens horaire, chaque joueur fait une offre supérieure ou passe. Un joueur ayant passé ne peut plus participer à l'enchère en cours. L'enchère continue jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un enchérisseur en cours. Le dernier joueur en lice (le vainqueur de l'enchère) prend ensuite la part et paie son enchère finale à la trésorerie de la compagnie à laquelle il vient de prendre une part.

Si aucune enchère n'est faite pour cette part, elle est retirée de la partie. Si la part achetée appartenait à une compagnie qui n'était pas encore présente sur une ville du plateau de jeu, le joueur doit prendre un cube de la réserve de cette compagnie et le placer sur une ville n'en comportant pas encore un. Il met à jour le revenu de la compagnie en prenant en compte le revenu de la ville. S'il n'y a plus de ville avec un emplacement disponible, la part achetée est retirée de la partie, ainsi que toutes les autres éventuelles parts restantes de cette compagnie.



EXTENSION

Le joueur prend un cube de la réserve d'une compagnie de son choix avec pour seule condition de devoir posséder au moins une part de cette compagnie. Il place ensuite le cube sur un hexagone adjacent à un autre cube de même couleur.

*Note : Un hexagone ne peut jamais contenir plusieurs cubes d'une même couleur, et un hexagone "forêt" ou "montagne" ne peut jamais avoir plus d'un cube sur lui.*

Le joueur prend ensuite la somme appropriée de la trésorerie de cette compagnie et paie la banque avec. Le terrain sur lequel le cube est placé détermine le prix à payer :

Villes: 2\$ plus 2\$ par cube ou marqueur développement déjà présent sur cet hexagone.

Plaines: 2\$ plus 2\$ par cube déjà présent sur cet hexagone.

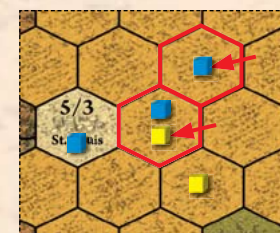
Forêts: 3\$ (limité à un cube)

Montagnes: 5\$ (limité à un cube)

La totalité du prix doit être payée par la trésorerie de la compagnie. Un joueur ne peut pas payer tout ou partie de cette somme à la place de la trésorerie de la compagnie. Si la compagnie ne peut pas payer la totalité de la somme, le cube ne peut pas être placé.

En suivant ces explications, le joueur peut donc placer des cubes additionnels sur le plateau de jeu. On peut ainsi placer jusqu'à quatre cubes "parts" avec l'action "s'étendre de 4", mais aussi trois cubes avec l'action "s'étendre de 3" et deux cubes avec l'action "s'étendre de 2" (pour les parties à quatre ou cinq joueurs seulement).

*Note : Les cubes sont choisis et placés les uns après les autres. Les cubes placés ne nécessitent pas d'être adjacents à ceux placés lors de cette même action. Ils ne sont pas obligés non plus d'appartenir à la même compagnie. Seules les contraintes de base sont toujours actives.*



**Exemple :** Lors de la première phase d'action, Rick choisit l'action "s'étendre de 3". Puisqu'il possède deux parts de Majestic (jaune) et une part de Republic (bleu), il est autorisé d'étendre ces deux compagnies.

- Il décide de prendre un cube bleu de la réserve de la compagnie Republic et le place sur le plateau de jeu, sur un emplacement disponible (vide) adjacent à St. Louis.
- Il prend ensuite 2\$ (un cube sur un hexagone de plaine) de la trésorerie de la compagnie et paye la banque avec.
- Il prend ensuite un second cube bleu et le place sur un autre emplacement disponible, prenant de nouveau 2\$ de la trésorerie de la compagnie pour payer la banque.

Le dernier cube qu'il prend provient de la réserve de Majestic. Il place ce cube sur le même hexagone que celui où il a placé son premier cube de Republic et prend 4\$ (pour le placement sur une plaine et le fait qu'un autre cube y soit déjà présent) de la trésorerie de la compagnie Majestic pour payer la banque.



**Exemple :** Mary veut placer un cube de American sur Cincinnati. Il s'y trouve déjà un cube de Continental (vert) et un marqueur développement. Mary prend donc 6\$ (2\$ pour la ville 2\$ par cube déjà présent sur l'hexagone et 2\$ pour le marquer développement) de la trésorerie de American pour payer la banque.



## LE REVENU DES COMPAGNIES

Les compagnies augmentent leur revenu en ayant leurs parts connectées aux villes. Chaque ville possède deux valeurs de revenu inscrites sur leur hexagone. La valeur de la ville maximale, sur la gauche n'est utilisée que si une seule compagnie est présente dans la ville. La valeur partagée de la ville, inscrite sur la droite de l'hexagone, est utilisée quand deux compagnies ou davantage se trouvent sur la ville. Quand un cube de "parts" est placé sur une ville, vous devez ajuster les marqueurs de revenu de la sorte :

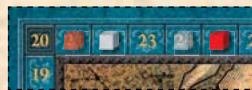
**Quand un premier cube est placé sur une ville, vous devez augmenter le revenu de la compagnie correspondante par la valeur maximum de la ville.**

Si un second cube est placé dans une ville, vous devez augmenter le revenu de la compagnie correspondante de la valeur partagée de la ville. Vous devez également réduire le revenu de la première compagnie arrivée de la différence de valeur entre la valeur maximale et la valeur partagée de la ville.

Si des cubes supplémentaires sont placés dans une ville, vous n'avez plus qu'à augmenter le revenu de la compagnie qui vient de s'installer de la valeur partagée de la ville. Les compagnies n'ont aucune limite de revenu.



**Exemple :** National décide de participer au développement de la ville de Buffalo. Plus tard, Liberty prend une part dans cette ville.



Cela a pour effet d'ajouter 4\$ au revenu de Liberty : 3\$ pour la valeur partagée de Buffalo, plus 1\$ pour le marqueur développement. National perd elle 2\$ de revenu : 1\$ pour la différence entre la valeur maximale et la valeur partagée de Buffalo (4-3), et 1\$ pour la réduction du bonus du marqueur développement, passant de 2\$ à 1\$.

**Note :** Un marqueur développement ajoute 2\$ à la valeur maximale et 1\$ à la valeur partagée d'une ville. De fait, si une seule compagnie se trouve sur une ville ayant un marqueur développement, cette compagnie obtient un revenu supplémentaire de 2\$. Si une autre compagnie est ajoutée à la ville, le revenu de la première subira une perte de 1\$.

## REVENUS BONUS POUR CONNECTIONS SPECIALES

Si les parts d'une compagnie parviennent à relier Chicago à New York, Chicago à Atlanta, ou New York à Atlanta, la compagnie remporte immédiatement un revenu supplémentaire de 10\$ (en supplément bien entendu des revenus obtenus par les villes elles-mêmes). Une compagnie ne peut recevoir un bonus qu'une seule fois pour chacune de ces trois connections. Remarquez bien que si une compagnie parvient à connecter deux de ces villes entre elles, elle recevra un bonus de 10\$ et que parvenir à connecter la troisième ville lui offrira 20\$ supplémentaires directement (puisque cela permettra de réaliser de fait les deux autres connections spéciales simultanément).

**Note :** Si la piste d'une compagnie est connectée à deux des villes, elle recevra un bonus de 10\$, mais si elle est connectée à la troisième ville, elle recevra un bonus additionnel de 20\$ (puisque en connectant la troisième ville, elle complète deux connections spéciales simultanément).

## NEGOCIATION

Négocier n'est pas seulement permis, mais vivement conseillé. Un joueur peut parler ouvertement des stratégies qu'il compte employer, analyser chaque action, ou négocier des alliances passagères avec d'autres joueurs à n'importe quel moment de la partie. Cependant, on ne peut donner ou échanger ni de l'argent, ni des parts de compagnies, et aucune promesse n'est obligée d'être tenue.

**Note :** Certains joueurs pourront préférer de jouer sans avoir droit de négocier ou de discuter des stratégies de chacun durant la partie. Les joueurs sont libres de décider dès le début de la partie de jouer ainsi, rendant toute négociation interdite.

### CREDITS

Auteur : **Tim Harrison**

Illustrations & Graphisme : **alexandre-roche.com**

Rédaction des règles : **Tim Harrison, Arno Quispel, Onno Walraven**

Traduction Française : **Cédric Blaise, du site Jedisjeux.net**

Editeur : **Quined Games b.v.**

**L'auteur souhaiterait remercier** John Bohrer pour avoir développé Wabash Cannonball et l'historique système de chemin de fer qui va avec, J.C. Lawrence pour avoir partagé ses analyses, Tom Brignall pour avoir suggéré le titre du jeu, et tous les membres de BGG pour leur enthousiasme et leur encouragement. **L'auteur voudrait également remercier** tous les playtesters pour leurs analyses, suggestions, et le temps qu'ils lui ont accordé : Ken Boone, Mike Galandiuk, Mark Haberman, Rob Herman, Jeff Langenderfer, Michael Miler, Jack Neal, Denny Nelson, Erin O'Malley, et Steve Shaw. **Enfin, l'auteur remercie sa formidable femme, Michele,** pour son soutien bienveillant et affectueux envers sa passion pour la création de jeux de société.



[www.quined.com](http://www.quined.com)

[info@quined.com](mailto:info@quined.com)