

## RailRoad Dice 2

### Préparation :

- Chaque joueur prend 1 gare colorée + 1, 2 ou 4 gares neutres (répartition homogène) et 2 disques marrons.
- Les 6 tuiles sont placées au centre de la table et à tour de rôle chaque joueur place sa gare colorée, puis les neutres, avec au moins 2 cases entre 2 gares.
- Un disque marron est placé en face de chaque tuile pour chaque gare présente.

**Tour de jeu :** autant d'actions que souhaitées parmi les suivantes (ordre indifférent, répétition possible) :

- **Lancer des dés (1 seule fois / tour) :** soit 4 blancs, soit 2 blancs et 1 orange, soit 2 oranges, soit un ? d'un dé orange. Si tous les dés ne sont pas utilisés durant le tour, ils seront défaussés.
- **Construire des voies :** gratuit sur des cases normales, 1 disque orange sur de la montagne, 2 disques oranges sur de l'eau. Les dés oranges doivent remplacer des dés blancs, en conservant au moins le tracé original. Le dé remplacé peut être utilisé par le joueur. Un dé ne peut pas être placé s'il « frappe sans connecter » un dé orange préalablement placé. Si une gare en connecte une autre (pour la première fois), un gain d'un disque marron est enregistré pour chacun des joueurs concernés à partir de la banque.
- **Acheter des locomotives :** elles doivent être achetées dans l'ordre. Quand quelqu'un achète la première de valeur 4, toutes les valeurs 2 sont défaussées.
- **Transporter des passagers :** chaque locomotive de valeur  $n$  possédée permet de transporter un maximum de  $n$  passagers depuis une gare située à une distance maximale de  $n$  tuiles. Une seule fois une même locomotive et une même gare par tour. Les passagers transportés sont pris à partir de la pile en face de la tuile de départ.
- **Placer de nouveaux passagers :** en défaussant un dé locomotive, le joueur place autant de disques marrons que de gares présentes à côté de la tuile de son choix.

**A tout moment du jeu :** si 3 tuiles de terrain sont vides de passagers, autant de disques marrons que de gares sont replacés à côté de ces tuiles.

### Fin de partie :

- L'un des joueurs a connecté sa gare à toutes les autres
- OU il n'y a plus de disques à la banque
- OU il n'y a plus de dés oranges OU pas plus de 2 dés à la banque.

La partie se poursuit avec les restrictions suivantes :

- Une seule fois aura lieu le rajout de passagers en cas de 3 tuiles vides,
- Les joueurs ne peuvent qu'acheter des locomotives ou transporter des passagers.

La partie s'arrête quand il n'y a plus de passager à transporter ou qu'ils ne peuvent plus l'être.

Aide de jeu réalisée par Ludo le gars – 2006

## RailRoad Dice 2

### Préparation :

- Chaque joueur prend 1 gare colorée + 1, 2 ou 4 gares neutres (répartition homogène) et 2 disques marrons.
- Les 6 tuiles sont placées au centre de la table et à tour de rôle chaque joueur place sa gare colorée, puis les neutres, avec au moins 2 cases entre 2 gares.
- Un disque marron est placé en face de chaque tuile pour chaque gare présente.

**Tour de jeu :** autant d'actions que souhaitées parmi les suivantes (ordre indifférent, répétition possible) :

- **Lancer des dés (1 seule fois / tour) :** soit 4 blancs, soit 2 blancs et 1 orange, soit 2 oranges, soit un ? d'un dé orange. Si tous les dés ne sont pas utilisés durant le tour, ils seront défaussés.
- **Construire des voies :** gratuit sur des cases normales, 1 disque orange sur de la montagne, 2 disques oranges sur de l'eau. Les dés oranges doivent remplacer des dés blancs, en conservant au moins le tracé original. Le dé remplacé peut être utilisé par le joueur. Un dé ne peut pas être placé s'il « frappe sans connecter » un dé orange préalablement placé. Si une gare en connecte une autre (pour la première fois), un gain d'un disque marron est enregistré pour chacun des joueurs concernés à partir de la banque.
- **Acheter des locomotives :** elles doivent être achetées dans l'ordre. Quand quelqu'un achète la première de valeur 4, toutes les valeurs 2 sont défaussées.
- **Transporter des passagers :** chaque locomotive de valeur  $n$  possédée permet de transporter un maximum de  $n$  passagers depuis une gare située à une distance maximale de  $n$  tuiles. Une seule fois une même locomotive et une même gare par tour. Les passagers transportés sont pris à partir de la pile en face de la tuile de départ.
- **Placer de nouveaux passagers :** en défaussant un dé locomotive, le joueur place autant de disques marrons que de gares présentes à côté de la tuile de son choix.

**A tout moment du jeu :** si 3 tuiles de terrain sont vides de passagers, autant de disques marrons que de gares sont replacés à côté de ces tuiles.

### Fin de partie :

- L'un des joueurs a connecté sa gare à toutes les autres
- OU il n'y a plus de disques à la banque
- OU il n'y a plus de dés oranges OU pas plus de 2 dés à la banque.

La partie se poursuit avec les restrictions suivantes :

- Une seule fois aura lieu le rajout de passagers en cas de 3 tuiles vides,
- Les joueurs ne peuvent qu'acheter des locomotives ou transporter des passagers.

La partie s'arrête quand il n'y a plus de passager à transporter ou qu'ils ne peuvent plus l'être.

Aide de jeu réalisée par Ludo le gars – 2006