

DAMPFROSS

Mise en place

Chaque joueur prend 20 crédits, un crayon et un pion train

Phase de construction

- Le joueur actif tire un dé 6
- Chaque joueur possède un crédit immédiat égal à ce tirage qu'il utilise pour construire ses voies :

Coûts normaux (valeur du dé)

Plaine – Plaine : 1 crédit

Plaine – Montagne : 3 crédits

Montagne – Montagne : 5 crédits

Traverser un fleuve : +2 crédits

Coûts spéciaux (compte personnel)

Jonction à un réseau adverse : 1 crédit

Croisement d'un réseau adverse : 1 crédit

Voie parallèle à un réseau adverse : 2 crédits par ½ hexagone

Remarques

Des taxes sont payées également dans les villes

Si plusieurs voies, plusieurs taxes

Gains perçus (compte personnel)

Première liaison à une ville : 6 crédits

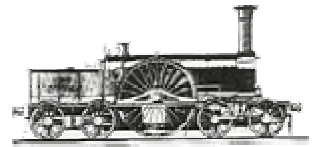
Jonction, croisement ou voie parallèle de la part d'un adversaire

- Changement de joueur actif
- Fin de la phase de construction :

S'il ne reste plus que 3 villes non reliées et que chaque objectif spécial est au moins relié par un réseau

Phase de courses

- 21 courses ont lieu (15 normales reliant 2 gares et 6 spéciales reliant 1 gare et 1 objectif spécial)
- Courses spéciales : la 4^{ème}, 7^{ème}, 11^{ème}, 14^{ème}, 18^{ème} et 21^{ème} (voir les règles pour la numérotation des objectifs)
- Chaque gare ne peut être utilisée qu'une seule fois (si second tirage, on incrémente la valeur)
- Dans l'ordre décroissant des richesses, les joueurs annoncent leur intention de participer en :
 - Désignant la route qu'il suivra (au moins un hexagone de son réseau)
 - Payant 1 crédit par hexagone d'un autre joueur (limite de 10 pour un même adversaire, sauf réciprocité)
 - Plaçant son pion train sur la gare de départ
- Possibilité de faire des courses communes en partageant dépenses et recettes et en utilisant un seul pion
- Gains d'une course : **20** pour le premier et **10** pour le second (on termine le tour et le classement est fait en fonction de points non utilisés. Si égalité : partage)
- Toutes les 2 courses (avant la 3^{ème}, la 5^{ème}, ...), les joueurs, dans l'ordre croissant des richesses peuvent utiliser jusqu'à 10 crédits de leur compte personnel pour allonger leur réseau.
- Fin de partie :
Le plus riche gagne la partie



Aide de jeu réalisée par Ludo le gars – <http://lgimet.free.fr>

DAMPFROSS

Mise en place

Chaque joueur prend 20 crédits, un crayon et un pion train

Phase de construction

- Le joueur actif tire un dé 6
- Chaque joueur possède un crédit immédiat égal à ce tirage qu'il utilise pour construire ses voies :

Coûts normaux (valeur du dé)

Plaine – Plaine : 1 crédit

Plaine – Montagne : 3 crédits

Montagne – Montagne : 5 crédits

Traverser un fleuve : +2 crédits

Coûts spéciaux (compte personnel)

Jonction à un réseau adverse : 1 crédit

Croisement d'un réseau adverse : 1 crédit

Voie parallèle à un réseau adverse : 2 crédits par ½ hexagone

Remarques

Des taxes sont payées également dans les villes

Si plusieurs voies, plusieurs taxes

Gains perçus (compte personnel)

Première liaison à une ville : 6 crédits

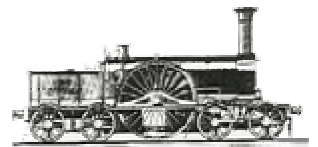
Jonction, croisement ou voie parallèle de la part d'un adversaire

- Changement de joueur actif
- Fin de la phase de construction :

S'il ne reste plus que 3 villes non reliées et que chaque objectif spécial est au moins relié par un réseau

Phase de courses

- 21 courses ont lieu (15 normales reliant 2 gares et 6 spéciales reliant 1 gare et 1 objectif spécial)
- Courses spéciales : la 4^{ème}, 7^{ème}, 11^{ème}, 14^{ème}, 18^{ème} et 21^{ème} (voir les règles pour la numérotation des objectifs)
- Chaque gare ne peut être utilisée qu'une seule fois (si second tirage, on incrémente la valeur)
- Dans l'ordre décroissant des richesses, les joueurs annoncent leur intention de participer en :
 - Désignant la route qu'il suivra (au moins un hexagone de son réseau)
 - Payant 1 crédit par hexagone d'un autre joueur (limite de 10 pour un même adversaire, sauf réciprocité)
 - Plaçant son pion train sur la gare de départ
- Possibilité de faire des courses communes en partageant dépenses et recettes et en utilisant un seul pion
- Gains d'une course : **20** pour le premier et **10** pour le second (on termine le tour et le classement est fait en fonction de points non utilisés. Si égalité : partage)
- Toutes les 2 courses (avant la 3^{ème}, la 5^{ème}, ...), les joueurs, dans l'ordre croissant des richesses peuvent utiliser jusqu'à 10 crédits de leur compte personnel pour allonger leur réseau.
- Fin de partie :
Le plus riche gagne la partie



Aide de jeu réalisée par Ludo le gars – <http://lgimet.free.fr>