

## String Railway Transport - Aide de jeu

### Mise en place

Chaque joueur prend : 5 cordes, une nouvelle gare, une loco de 3PA et un jeton d'ordre du tour.

On répartit 1/2/2/3 gares par couleur ainsi que 8/8/12/12 gares de banlieue à 2/3/4/5 joueurs .

On place 2 cubes par gare de couleur et 3 sur la gare de montagne.

On donne 2 tuiles d'objectif par joueur, chacun devant en conserver une (face visible) et défausser l'autre.

### Tour de jeu

#### **Phase 1 : Placement du chemin de fer :**

Coût de 1PA par corde chevauchée en dehors d'une gare, interdiction de boucler sur une même gare sans passer par une autre et ajout de 3 cubes sur les gares de banlieue connectées pour la première fois.

#### **Phase 2 : Transport :**

Coût de 1PA par gare traversée en empruntant ses propres cordes. Gain du cube si arrivée sur une gare de même couleur que le cube.

Une tuile d'objectif est réalisée si le cube blanc transite par au moins la dernière des gares requises et s'il termine sur sa propre nouvelle gare.

#### **Phase 3 : Locomotive :**

Coût de 1/2/3 PA pour évoluer vers une loco de valeur 4/5/6 PA.

### Actions réalisables n'importe quand à son tour :

- Placer sa **nouvelle gare** + 3 cubes (avec un jeton dessus).
- Ajouter des **cubes** (max 2 fois /tour) : contre 1PA, ajout de 2 cubes sur la gare de son choix.
- Echanger 1 cube livré contre 1PA (max 2 fois /tour).
- Piocher une **tuile d'objectif** : on en pioche 2, on en choisit une (face visible) et on défausse l'autre.

### Fin du tour

Les jetons d'ordre du tour sont redistribués : celui qui a le moins de cubes livrés prend le 1, etc... (au hasard en cas d'égalité).

### Décompte final

15/10/6/3/1 PV par série de 5/4/3/2/1 cubes livrés

-2 PV par tuile d'objectif non réalisée

+5 PV par tuile d'objectif entièrement réalisée

Egalité en faveur du joueur ayant le moins de cubes.

*aide de jeu réalisée par Ludo le gars - 2012*

## String Railway Transport - Aide de jeu

### Mise en place

Chaque joueur prend : 5 cordes, une nouvelle gare, une loco de 3PA et un jeton d'ordre du tour.

On répartit 1/2/2/3 gares par couleur ainsi que 8/8/12/12 gares de banlieue à 2/3/4/5 joueurs .

On place 2 cubes par gare de couleur et 3 sur la gare de montagne.

On donne 2 tuiles d'objectif par joueur, chacun devant en conserver une (face visible) et défausser l'autre.

### Tour de jeu

#### **Phase 1 : Placement du chemin de fer :**

Coût de 1PA par corde chevauchée en dehors d'une gare, interdiction de boucler sur une même gare sans passer par une autre et ajout de 3 cubes sur les gares de banlieue connectées pour la première fois.

#### **Phase 2 : Transport :**

Coût de 1PA par gare traversée en empruntant ses propres cordes. Gain du cube si arrivée sur une gare de même couleur que le cube.

Une tuile d'objectif est réalisée si le cube blanc transite par au moins la dernière des gares requises et s'il termine sur sa propre nouvelle gare.

#### **Phase 3 : Locomotive :**

Coût de 1/2/3 PA pour évoluer vers une loco de valeur 4/5/6 PA.

### Actions réalisables n'importe quand à son tour :

- Placer sa **nouvelle gare** + 3 cubes (avec un jeton dessus).
- Ajouter des **cubes** (max 2 fois /tour) : contre 1PA, ajout de 2 cubes sur la gare de son choix.
- Echanger 1 cube livré contre 1PA (max 2 fois /tour).
- Piocher une **tuile d'objectif** : on en pioche 2, on en choisit une (face visible) et on défausse l'autre.

### Fin du tour

Les jetons d'ordre du tour sont redistribués : celui qui a le moins de cubes livrés prend le 1, etc... (au hasard en cas d'égalité).

### Décompte final

15/10/6/3/1 PV par série de 5/4/3/2/1 cubes livrés

-2 PV par tuile d'objectif non réalisée

+5 PV par tuile d'objectif entièrement réalisée

Egalité en faveur du joueur ayant le moins de cubes.

*aide de jeu réalisée par Ludo le gars - 2012*