

Santa Fe Rails

Un jeu de Alan R. Moon
Pour 2 à 5 joueurs

Santa Fe Rails raconte la rivalité entre les premières grandes compagnies ferroviaires dans l'Ouest des États-Unis.

Matériel

- Une carte de l'Ouest des États-Unis
- 66 cartes villes
- 3 cartes de boom économique (boomtown)
- 4 cartes de compagnies locales (short line)
- 4 cartes double tour
- 1 carte triple tour
- 1 carte "quatre en un"
- 15 cartes d'embranchement
- 10 jetons de boom économique
- 160 tronçons de différentes couleurs
- 60 pièces de monnaie (cuivre = \$1, argent = \$5, Or=\$10)
- Un pion "train" indiquant le premier joueur
- Le livret de règles

Mise en place

Triez les tronçons par couleur et placez les à côté du plateau de jeu.

Au début de la partie, seules les grandes compagnies sont en jeu:

- Santa Fe : 32 tronçons bleus
- Southern Pacific : 30 tronçons blancs
- Great Northern : 25 tronçons verts
- Union Pacific : 24 tronçons rouges
- Kansas Pacific : 17 tronçons jaunes

Les compagnies locales entreront en jeu en cours de partie, lorsque la carte "Short Line" correspondante sera piochée. Ce sont:

- Rock Island : 10 tronçons orange
- Texas Pacific : 8 tronçons noirs
- Western Pacific : 7 tronçons marron
- Denver & Rio Grande Western : 6 tronçons mauves

Un joueur est désigné comme banquier. Il donne à chaque joueur \$2 qui constituent son capital de départ. L'argent restant, la banque, est placé à côté du plateau de jeu.

Le banquier mélange les 66 cartes **villes** et en distribue **4** à chaque joueur. Il divise ensuite le paquet de cartes villes restant en trois paquets de tailles à peu près égales. Il ajoute les quatre cartes **Short Line** à l'un des paquets, qu'il mélange ensuite soigneusement. Il constitue ensuite la pioche en empilant les trois paquets, faces cachés, le paquet où se trouve les cartes Short Line devant se trouver au milieu, de manière à ce que ces cartes entrent en jeu durant le second tiers de la partie.

On prend ensuite autant de cartes **double tour**, moins une, qu'il y a de joueurs (ex: 3 cartes pour 4 joueurs), et on les place en une pile, faces visibles, à côté du plateau de jeu. Les autres cartes double tour ne seront pas utilisées dans la partie et sont retirées du jeu. Les cartes **triple tour** et **4 en 1** sont également placées faces visible à côté du plateau de jeu, tout comme les cartes et les jetons de **boom** économique.

But du jeu

Le vainqueur sera celui qui aura le plus de points à la fin de la partie. Chaque \$ rapportera alors un point, et chaque carte **ville** jouée rapportera sa valeur multiplié par le nombre de compagnies ferroviaires qui la desservent.

Déroulement du jeu

Le jeu se déroule en un certain nombre de tours. Chaque tour se compose de six phases consécutives:

1) Pioche

En commençant par le premier joueur, et en tournant en sens horaire, chaque joueur complète sa main de manière à avoir quatre cartes. Chaque joueur ayant quatre cartes au début du jeu, il n'y a pas de phase de pioche au premier tour.

2) Jeu des cartes

Chaque joueur choisit une carte de sa main et la joue devant lui, face cachée. Au premier tour de jeu, les joueurs doivent nécessairement

jouer une carte **ville**. Aux tours suivants, ils ont d'autres possibilités, décrites plus bas.

3) Révélation des cartes

Tous les joueurs révèlent simultanément la carte qu'ils ont joué.

4) Première phase de pose de tronçons

Chacun à son tour, en commençant par le premier joueur et en tournant en sens horaire, doit poser un premier tronçon sur le plateau de jeu.

5) Seconde phase de pose de tronçons

Chacun à son tour, en commençant par le premier joueur et en tournant en sens horaire, doit poser un second tronçon sur le plateau de jeu.

6) Changement de premier joueur

Le premier joueur passe le train au joueur assis à sa gauche, qui devient le premier joueur du tour suivant.

Pioche

Un joueur qui pioche une carte a le choix entre :

- 1) Piocher la première carte **ville** de la pioche
- 2) Prendre une carte **double tour** s'il y en a une disponible
- 3) Prendre la carte **triple tour** si elle est disponible
- 4) Prendre la carte **4 en 1** si elle est disponible*
- 5) Acheter une carte **embranchement** disponible pour 1\$
- 6) Prendre une carte **boomtown** disponible.

** la mention d'un coût de \$1 par tour qui figure sur la carte **4 en 1** est une erreur de maquette. Cette carte est gratuite.*

Quelle que soit la carte qu'il a jouée au tour précédent, un joueur peut toujours piocher n'importe quel type de carte.

Un joueur qui, au tour précédent, a joué une carte **embranchement** et une autre carte n'a plus que deux cartes en main. Il doit donc en piocher deux, afin de compléter sa main à quatre cartes. Il peut choisir n'importe quelle combinaison de deux cartes, sauf :

- la carte **triple tour** et la carte **4 en 1**
- deux cartes **embranchement**
- une carte **embranchement** et la carte **triple tour** ou la carte **4 en 1**

Lorsque la pioche de cartes **villes** est épuisée, la partie se termine sans que l'on puisse y piocher de cartes. S'il n'y a plus de cartes dans la pioche, un joueur n'est pas obligé de prendre une autre carte. En revanche, tant que la pioche n'est pas épuisée, un joueur est toujours obligé soit de piocher une carte, soit de prendre l'une des cartes visibles disponibles.

Cartes « Short Line » et Compagnies locales

Un joueur qui pioche une carte **short line** de la pioche de cartes **villes** doit immédiatement la révéler et la poser, face visible, sur la table, sans attendre la phase de jeu des cartes. Le joueur qui a pioché la carte **short line** pioche alors une autre carte de la pioche pour la remplacer. Tous les joueurs peuvent désormais, durant les phases de pose de tronçons, placer des tronçons de cette compagnie locale à la place, ou en plus, des tronçons des grandes compagnies.

Jeu des cartes

Tous les joueurs, simultanément, décident quelle(s) carte(s) ils jouent et les posent, faces cachées, devant eux. Si un joueur vient de prendre une carte **triple tour**, **4 en 1**, ou **embranchement**, il doit obligatoirement la jouer.

Un joueur peut jouer l'une des cartes ou combinaisons suivantes :

- 1) la carte **triple tour**
- 2) la carte **4 en 1**
- 3) une carte **Ville**, seule ou accompagnée d'une carte **embranchement**
- 4) Une carte **double tour**, seule ou accompagnée d'une carte **embranchement**
- 5) Une carte **boomtown**

Ce sont les seules combinaisons possibles. Il n'est donc pas possible, par exemple, de jouer une carte **boom** et une carte **embranchement**.

Pose des tronçons

Durant chacune des deux phases de pose de tronçons, chaque joueur peut normalement poser un tronçon. Ce peut-être un tronçon d'une grande compagnie, ou un tronçon d'une compagnie locale si la carte **short line** correspondante a déjà été piochée. Chaque joueur est tenu de poser un tronçon, à moins que cela ne soit impossible. On ne peut poser qu'un seul tronçon sur chaque trait gris ou brun représenté sur le plateau de jeu.

Le premier tronçon d'une compagnie, que ce soit une grande compagnie ou une compagnie locale, doit obligatoirement partir de la ville d'origine ou est dessiné son sigle:

Grande compagnie :	Ville d'origine :
Great Northern	Milwaukee
Kansas Pacific	Kansas City
Santa Fe	Chicago
Southern Pacific	New Orleans
Union Pacific	Chicago

Compagnies locales :	
Denver & Rio Grande Western	Denver
Rock Island	Chicago
Texas Pacific	New Orleans
Western Pacific	Sacramento

Ensuite, les tronçons suivants de la même compagnie doivent obligatoirement être placés au delà du dernier tronçon de cette compagnie à avoir été placé, c'est à dire de manière à en **prolonger** la ligne. Les deux exceptions concernent les embranchements des grandes compagnies et les compagnies locales.

Un joueur qui joue une carte **embranchement** d'une grande compagnie peut faire partir une nouvelle ligne de la compagnie correspondante depuis n'importe quelle ville déjà desservie par cette compagnie, y compris s'il le souhaite depuis sa ville d'origine. Par la suite, les joueurs qui poseront des tronçons de cette compagnie pourront prolonger soit la ligne d'origine, soit la nouvelle branche du réseau. Ainsi, chaque compagnie peut avoir au maximum quatre lignes en construction, celle d'origine plus trois embranchements.

Tout se passe comme si les **compagnies locales** avaient une "carte d'embranchement permanente" en jeu. Par conséquent, dès qu'une compagnie locale est en jeu, sa carte ayant été piochée, un joueur peut poser l'un de ses tronçons soit pour prolonger l'une de ses lignes, soit pour créer une nouvelle ligne depuis sa ville d'origine ou depuis une ville déjà desservie par la compagnie.

Pour faciliter la vision du plateau de jeu, et se souvenir quel est le dernier tronçon posé de chaque branche d'un réseau, on peut retourner le tronçon de tête de chaque branche.

Sur certains trajets, les traits figurant sur le plateau de jeu sont des **flèches**, allant d'Est en Ouest. Cela signifie que, sur ces trajets, on ne peut poser des tronçons que dans la direction indiquée. *Exemple: on peut construire une ligne allant de Milwaukee à Minneapolis, mais pas de Minneapolis à Milwaukee.*

Lorsqu'une compagnie a commencé à établir une ligne entre deux villes, une autre compagnie ne peut pas bloquer la route en commençant à construire une ligne sur le même trajet depuis la ville se trouvant à l'autre extrémité. Il va de soi qu'il est en revanche parfaitement possible d'avoir deux lignes en construction entre les villes reliées par un trait double, indiquant que deux lignes parallèles peuvent être construites entre deux villes.

Lorsque deux lignes **parallèles** peuvent être construites entre deux villes, elles ne doivent pas appartenir à la même compagnie.

Une même compagnie peut en revanche avoir plusieurs lignes arrivant dans la même ville depuis des directions différentes, mais elles ne compteront cependant que comme une seule, en fin de partie, pour le décompte des points.

Une grande compagnie peut se trouver bloquée dans un « **cul de sac** », sans possibilités de développement. Dans ce cas, le seul moyen de poser de nouveaux tronçons de cette compagnie est de jouer une carte d'embranchement. Si la ligne d'origine et tous les embranchements sont bloqués, les tronçons restant de cette compagnie ne sont plus utilisables et sont retirés du jeu.

Un joueur peut commencer à construire une liaison entre deux villes même s'il sait qu'il n'y aura pas suffisamment de tronçons pour les relier, uniquement pour empêcher une autre compagnie d'emprunter le même trajet.

Bonus

Bonus de première desserte :

Un joueur qui pose le **premier** tronçon arrivant dans une ville jusque là **non desservie** par aucune compagnie ferroviaire reçoit \$2 de la banque. Cela ne concerne que la toute première ligne arrivant dans une ville, et les joueurs qui, par la suite, amèneront d'autres lignes à la même ville ne recevront aucun bonus. Les villes d'origine des grandes compagnies ne donnent droit à aucun bonus. Les villes d'origine des compagnies n'y donnent droit que si une autre compagnie parvient à les desservir avant que la compagnie locale n'ait posé son premier tronçon, mais ne rapportent aucun bonus si le premier tronçon posé est celui de leur propre compagnie.

Bonus historiques

Les carrés de couleur dessinés à côté de certaines villes correspondent à des compagnies qui, historiquement, sont passées par là. Le joueur qui, le premier, parvient à relier une compagnie à une ville ayant un carré de la couleur de la compagnie reçoit un bonus de \$4. Ce bonus est accordé pour chacune des compagnies indiquées, et est éventuellement en sus du bonus de première desserte.

Exemple : Un joueur connecte El Paso au réseau de la Santa Fe : il reçoit 6\$. Un autre joueur, par la suite, relie El Paso au réseau de la Southern Pacific : il reçoit \$4.

Tous les bonus sont **doublés** si le joueur a joué ce tour-ci la carte **double tour**. En revanche, un joueur qui a joué la carte **triple tour** ne reçoit aucun bonus. Un joueur qui a joué la carte **4 en 1** reçoit des bonus normaux.

Les cartes

Cartes villes

Il y a 66 cartes villes, une ou deux pour chaque ville représentée sur la carte.

Valeur de la ville	# de cartes par ville	# total de cartes
2	1	3
3	1	7
4	2	10
5	2	14
6	2	18
7	2	14

Les cartes **villes**, une fois jouées, restent faces visibles devant le joueur jusqu'à la fin de la partie. Chaque carte rapportera, à la fin de la partie, un nombre de points égal à la valeur de la ville multipliée par le nombre de compagnies qui la desservent.

Exemple : Si deux compagnies desservent Los Angeles, chaque carte Los Angeles rapporte 14 points.

Cartes « boom économique » (Boomtown)

Un joueur qui joue une carte **boom** peut placer un ou deux jetons « boom économique ». Les jetons 4 peuvent être placés sur les villes de valeur 2, les jetons 5 sur les villes de valeur 3. Le jeton modifie la valeur de la cité, et ne peut plus être enlevé ou déplacé. S'il n'y a plus de jetons d'une valeur donnée disponibles, on ne peut plus en placer.

Cartes « double tour »

Un joueur qui joue une carte **double tour** bénéficie pour le tour des avantages suivants :

- 1) Il peut poser **un ou deux tronçons** durant chacune des deux phases de pose de tronçon. Les deux tronçons peuvent appartenir à la même compagnie, ou à des compagnies différentes
- 2) La valeur de tous les **bonus** qu'il reçoit de la banque est **doublée**.
- 3) Au début de la **seconde** phase de pose de tronçons, le joueur peut échanger des cartes **villes** de sa main. Il se défait d'un certain nombre de cartes villes de sa main, faces cachées, et pioche le même nombre de cartes pour le remplacer. Les cartes ainsi défaussées sont retirées du jeu sans les regarder. Cet échange ne peut être fait qu'au début de la **seconde** phase de pose de tronçons, jamais au début de la première.

Carte « triple tour »

Cette carte doit obligatoirement être jouée durant le tour où elle a été piochée. Le joueur qui la joue bénéficie pour le tour des avantages et désavantages suivants :

- 1) Il peut poser **jusqu'à trois tronçons** durant chacune des deux phases de pose de tronçons. Les tronçons peuvent appartenir à la même compagnie, ou à deux ou trois compagnies différentes.
- 2) Il ne reçoit **aucun bonus** de la banque.

Cartes « 4 en 1 »

Cette carte doit obligatoirement être jouée durant le tour où elle a été piochée. Le joueur qui la joue bénéficie pour le tour des avantages et désavantages suivants :

- 1) Il peut poser jusqu'à **quatre tronçons** durant l'une ou l'autre des deux phases de pose de tronçons. Les tronçons peuvent appartenir à la même compagnie, ou à plusieurs compagnies différentes.
- 2) Le joueur ne peut poser **aucun** tronçon durant l'autre phase de pose de tronçons.
- 3) Il reçoit normalement ses **bonus** de la banque.

Cartes embranchement

Elles sont au nombre de quinze, trois pour chacune des cinq grandes compagnies.

Pour prendre une carte d'embranchement durant la phase de pioche, un joueur doit payer \$1 à la banque. Il ne peut pas emprunter ou s'endetter.

Cette carte doit obligatoirement être jouée durant le tour où elle a été piochée. Une carte **embranchement** doit toujours être jouée accompagnée d'une autre carte, qui peut être soit une carte **ville**, soit une carte **double tour**.

Un joueur qui joue une carte **embranchement** peut faire partir une nouvelle ligne de la compagnie correspondante depuis n'importe quelle ville déjà desservie par cette compagnie. Par la suite, les joueurs qui poseront des tronçons de cette compagnie pourront prolonger soit la ligne d'origine, soit sa nouvelle branche.

Défausse et remise en jeu des cartes

Une carte **embranchement** est retirée du jeu à la fin du tour où elle a été jouée, même si le joueur qui l'avait jouée à préféré ne pas l'utiliser. Un joueur qui joue une carte **embranchement** n'est en effet pas obligé de l'utiliser.

En revanche, les cartes **double tour**, **triple tour**, **4 en 1** et **Boomtown** sont, à la fin du tour, replacées faces visibles à côté du plateau de jeu, où elles peuvent de nouveau être prises, à la phase de pioche du tour suivant, par un autre joueur.

Fin du jeu

La partie se termine lorsque l'une des deux situations suivantes se produit :

- 1) Tous les tronçons des cinq grandes compagnies ont été posés.
- 2) Toutes les grandes compagnies dont il reste des tronçons disponibles sont bloqués, et ce même si un joueur pourrait encore jouer une carte **embranchement** ce tour-ci pour en débloquer une.

Peu importe que des compagnies locales aient encore des tronçons disponibles et des possibilités de développement.

Score

Chaque joueur calcule son score comme suit :

- 1) Chaque \$ en sa possession rapporte 1 point
- 2) Chaque carte ville jouée rapporte la valeur de la ville multipliée par le nombre de compagnies différentes qui la desservent.

Le joueur ayant le score le plus élevé est vainqueur. En cas d'égalité, le vainqueur est celui des ex-æquos ayant joué le plus grand nombre de cartes citées de valeur 7.

Parties à deux joueurs

Le premier joueur ne change pas. Celui qui a joué en premier au premier tour reste premier joueur jusqu'à la fin de la partie.

À la fin de la phase de pioche, le second joueur, après avoir complété sa main à quatre cartes, pioche une carte supplémentaire et la place, sans la regarder, dans la boîte. À la fin de la partie, on regarde toutes les cartes ainsi défaussées et on calcule le score d'un troisième joueur fictif qui aurait joué toutes ces cartes ville. Un joueur ne gagne que s'il a à la fois plus de points que son adversaire et plus de points que le troisième homme.

Les autres règles sont inchangées.

Règle optionnelle : traversée des fleuves et des montagnes

Cette règle prend en compte la plus grande difficulté qu'il y a à construire des voies ferrées en terrain difficile.

Chaque joueur démarre la partie avec \$5 et non \$2.
Les cartes **embranchement** coûtent \$2 et non \$1.

Les traits bruns indiquent les trajets de montagne. Les joueurs doivent désormais dépenser pour poser des tronçons en terrain difficile :

- \$1 en montagne
- \$1 pour traverser un fleuve (pas un lac)
- \$2 pour traverser un fleuve en montagne

Un joueur ne peut en aucun cas s'endetter ou emprunter à un autre joueur.

On n'est plus obligé de poser un tronçon. Un joueur peut « passer » durant une phase de pose de tronçons. Néanmoins, si tous les joueurs passent consécutivement et qu'aucun tronçon n'est posé durant une phase de pose de tronçons, la partie se termine immédiatement.

Les autres règles sont inchangées.

Un jeu de Alan R. Moon

Publié par GMT games

Traduction française de Bruno Faidutti