

SMALL RAILROAD EMPIRES



Greetings, entrepreneur, and welcome to the 19th century!

It is a time of industrial revolutions and inventions, and higher levels of productivity, profit, and prosperity! You are here because you have decided to found a train-freight company during these exciting times! As the chief executive of this new company, your job will be to build your railway network, establish delivery routes, fulfill contracts and demands, invest in new locomotives, and gain prestige for your company through the completion of grand achievements!

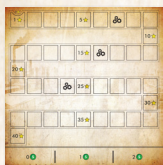
But be careful – competition can be fierce! Other companies are fighting to claim the same delivery routes and fulfill the same demands, so you must plan carefully!

Are you ready to grow your company into the most prestigious and successful train-freight service?

GAME COMPONENTS



4 Map Tiles



1 Prestige Track



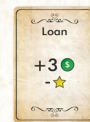
32 Train Cards



10 Achievement Cards



10 Secret Contract Cards



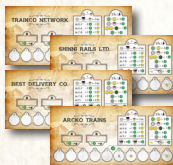
10 Loan Cards



1 Starting Player Marker



20 Resource Goods
(5 of each type)



4 Player Boards



92 Railroad Tracks
(23 per player)



32 Train Meeples
(8 per player)



28 Marker Discs
(7 per player)



1 Industry Board
and 1 Achievement Card
(for the "Industrial Boom" Variant)



16 Rural Town Tokens
and 1 Achievement Card
(for the "Rural Connections" Variant)



12 City + 12 Factory Tokens
(for the City and Factory Tokens Variant)



Game Objective:
Build the best railway empire and have the most prestige at the end of the game!

SETUP

1. Assemble the Map:

Use the map tiles to create the country in which you will build your railroad empire. For a 2-player game, use 3 map tiles; for 3- and 4-player games, use all 4 map tiles.

Note the white dots on the edge of each map tile. Arrange the map tiles so that the dots line up as much as possible, as shown in the image on the right. The dots don't have to line up perfectly, and not all dots will touch, but this arrangement will help to build a better, more-balanced map.

2. Place Goods on Factory Spaces:

Place Goods markers on each corresponding Factory space on the board.

3. Distribute Player Pieces:

Give each player a player board, 23 tracks, 8 train meeples, and 7 disc markers in their chosen color. Then, each player will place one of their tracks on each "locked" space of their Player Board, and one disc on the "\$5" space. Each player will then place another disc outside of the 1st space of the Prestige (victory points) track.

4. Prepare Achievements:

Shuffle the Achievement Cards. Draw 5 of these cards and place them face-up near the board, within sight of all players.

5. Secret Contracts:

Shuffle the Secret Contract cards and deal one 1 to each player, face-down; players may look at their own cards, but should not show them to other players.

6. Train & Loan Cards:

Shuffle the Train Cards and deal 3 to each player. Draw another 3 Train Cards and place them face-up along the bottom of the Prestige Board, to form the Train Market. Place the Loan Cards near the Prestige Board.

7. Place Starting Tracks:

Beginning with the last player to have been on a train and following counterclockwise, each player will place 1 starting track on a Factory of their choice anywhere on the board. A player cannot place a starting track on a Factory that already contains another player's track. After this, play will proceed in clockwise order, starting with the last player to have placed a track during this setup step.



GAMEPLAY

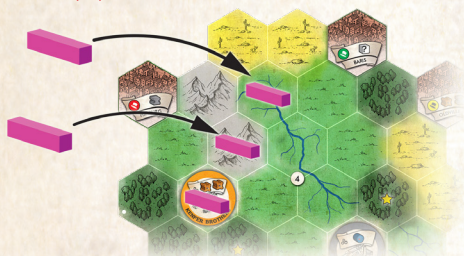
A player's turn consists of the following steps:

1. Construct Tracks (mandatory)
2. Deliver a Good (optional)
3. Complete Achievements (optional, and only if eligible)
4. Buy a Train Card (optional)

1. Construct Tracks (mandatory):

During this step, a player **must** place 2 tracks to extend their rail network. Each track placed must be adjacent to at least one track or train meeple of the same color, and a track cannot be placed where there is already one of the same color. When placing tracks, a player must pay the corresponding track costs (if applicable). For easy reference, each player board includes a Track Cost Table.

Note: A maximum of two players can have tracks or train meeples on any space.



Locked Tracks:

Twice during the game, you may place a third track on your turn. To do so, you must unlock that track on your player board by paying its associated cost (\$2 for the first track, \$3 for the second). **You may only unlock a track if you are not in first place on the Prestige Track.** You cannot unlock and place both Locked Tracks on the same turn.

New Unconnected Route:

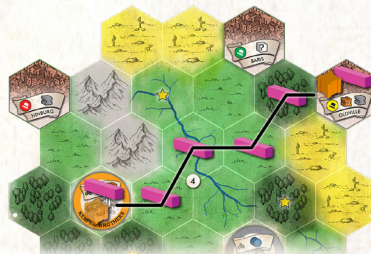
You can start a new route, unconnected to any of your other tracks, by paying \$2 and placing a track on any Factory where you don't already have a track. This counts as one of the two tracks you can construct on your turn.

2. Deliver a Good (optional):

If you have connected a Factory that contains Goods to a City that demands any of those Goods on this turn or a prior one, you may deliver one Good from that Factory to its connected City. The Good may pass through other Factories and Cities en route to its destination, but it may only travel along your own tracks and trains.

- ❗ You may only make one delivery per turn.
- ❗ You cannot deliver to a City that already contains one of your train meeples.
- ❗ If there is more than one route available for your delivery, you must always choose the shortest one.

Example: The purple player below has connected a Factory containing an orange Good to the City of Oldville, which demands that kind of Good. The purple player can now deliver the orange Good to Oldville.



2 / 1	
	= 0 \$
	= 0 \$
	= 0 \$
	= 1 \$
	= 2 \$
	= 3 \$
	= 1 \$

Track Cost Table:

The Track Cost Table provides information on how much it costs to construct tracks over different types of terrain; note that there is no cost to construct a track on a Factory or City. If you construct a track on a space that already contains an opponent's track, you must also pay \$1 to that opponent, except on a Factory or City space; both players should immediately adjust the money discs on their player boards.

Star Spaces: If you are the first player to construct a track on a space marked with a star, you will immediately receive 1 Prestige.

To make a delivery, do the following:

- 1 Remove the appropriate Good from the Factory and return it to the supply.
- 2 Calculate the final route length (⊕) by counting each of **your spaces (including tracks and train meeples)** along the route as +1. Then, subtract **-2 for each of your train meeples** along the delivery route to get the final route length. Once you have calculated the final length of your route, adjust your money and Prestige discs according to the Route Earnings Table on your player board.



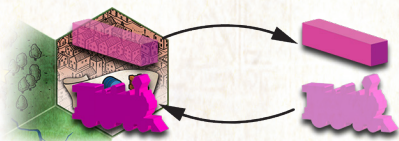
Example: The purple player wants to deliver the orange Good to Lowdown, so they must calculate the length of the route to see their delivery earnings. Counting from the Factory to the destination City, there are 9 spaces, including 1 Train Meeple. The length of the route is calculated as follows:

9 (from spaces) - 2 (from train meeples) = **7 total length.**

The player will gain \$2 and 1 Prestige for that route length, as shown on the Route Earnings Table:

⊕ 7-8 +2 \$ +1 ★

- 3 Replace your track in the delivery City with one of your train meeples, marking your delivery to that City. Return the replaced track to your supply.



- 4 If you are the first player to deliver a good to a particular City, you receive an additional \$2; the second player to deliver to that City receives an additional \$1.
- 5 Finally, you **must** play a Train Card from your hand into your play area, face-up. If your delivery fulfilled the condition on that train card, you will gain 1 bonus Prestige. Train Cards' conditions are explained as follows:



Gain 1 bonus Prestige if you have delivered this type of Good this turn.



Gain 1 bonus Prestige if the length of your route is 5 or greater.



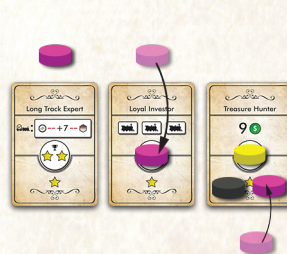
Gain 1 bonus Prestige if your delivery route passed through these type/s of terrain.

3. Claim Achievement(s) (optional, and only if eligible):

In this step, you may claim any Achievements that you are eligible to claim. Each Achievement has two sections; top and bottom. Each Achievement's top section may only be claimed once per game, and only by a single player; a player may claim a maximum of one top section per turn. A player may claim the bottom sections of multiple Achievement cards during this step only if their top section has been claimed, and may never claim a particular Achievement more than once per game.

If you are the first to claim an Achievement, you will earn +2 bonus Prestige at the end of the game; place your marker on the circle in the middle of that Achievement Card. If that circle has already been covered, you may instead place your marker on the bottom of the card, for a +1 Prestige bonus at the end of the game.

An Achievement Card rule reference can be found on page 7.



Example: On their turn, the purple player is eligible to claim these 3 Achievements. They are eligible to claim the top sections of the two leftmost Achievements, but they are only allowed to choose one of them (a player can't claim two top sections in a single turn), so they choose the Loyal Investor Achievement. The yellow player has already claimed the top section of the rightmost Achievement, so the purple player can only claim the bottom section of that card.

4. Buy a Train Card (optional):

Finally, you can buy a Train Card from those available on the market. From left to right, these cards cost \$0, \$1, and \$2. When a Train Card is purchased, slide the remaining cards to the left and draw a new card to fill the \$2 slot.

If the market ever shows 3 Train Cards of the same color, shuffle them back into the deck and draw 3 new cards to fill the market.

Hand size is limited to 3 cards. If you already have 3 Train Cards in your hand, you cannot buy a new Train Card. Train Cards cannot be discarded.

If the last card of the train deck is drawn when refreshing the market, this will trigger the end of the game (see Game End section).

OTHER IMPORTANT RULES



Factory Production:

Three spaces on the Prestige Track are marked with the Factory icon. The first time that any player reaches each of these spaces, it will cause some or all of the Factories to produce Goods; each of these spaces may only be triggered once during a game. When this happens, refill each Factory on the board so that it contains the same number and types of Goods as are printed on that Factory.



Secret Contracts:

When you make a delivery from a Factory that matches the one named on your Secret Contract card, you may immediately reveal it and score that Contract's bonus Prestige; do not draw a new Secret Contract card.



Loans:

If you are unable to pay for terrain costs, or to unlock a track, you may take a Loan Card. Each Loan Card immediately provides \$3, but at the end of the game you will lose 1 Prestige for each Loan you have taken. Loans cannot be repaid.



Cities and their Demands:

The goods icons printed on each City represent the goods that can be delivered to that City. This means that the same type of good can be delivered to a City multiple times (although by separate players). Return delivered goods to the supply.



Passengers:

Cities are marked with colored top hats, which represent their citizens' travel demands. By connecting 2 Cities that have same-color top hats, you will receive +1 Prestige at the end of the game; if you can connect 3 Cities that have same-color top hats, you will instead receive +3 Prestige at the end of the game.

Money Track:

Players can never have more than \$9, as indicated on the Player Boards.

GAME END

Several events can trigger the end of the game:

1. If a player constructs their last track (not counting locked tracks) during the Construct Tracks step. A player that has only one track left in their supply may still construct that single track as part of their turn.

A player may still make a delivery after constructing their final track; this will still trigger the end of the game, even if the player takes a track back to their supply when it is replaced with a train meeple.

2. During the Buy a Train Card step, if the last card from the train deck is drawn when refreing the train cards on the market.

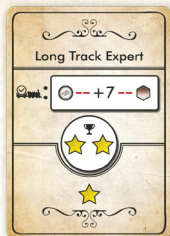
3. During the Deliver a Good step, if after replacing the track with a train meeple, all Cities now have 2 train meeples each.

When the end of the game is triggered, the player that triggered it finishes their turn. Then, all other players complete the round so that all players have taken the same number of turns.

Players are not required to unlock their locked tracks during their final turn.

Once the last turn has been taken, players then calculate the Prestige they have gained from Achievement Cards, Passenger connections (top hats) and variant end-game scoring. **The player with the most Prestige wins!**

ACHIEVEMENT CARD REFERENCE



Long Track Expert:

This turn, I made a delivery along a route with a length of 7 or more.



Longer Track Expert:

This turn, I made a delivery along a route with a length of 9 or more.



Landscape Artist:

This turn, I made a delivery along a route that passes through 5 different terrain types.



Master of Deliveries:

I have made 5 deliveries (I have 5 Train Cards).



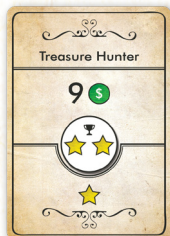
Ardent Collector:

I have at least one Train Card in each of the 4 colors.



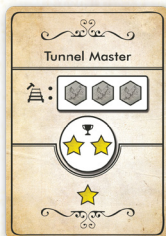
Loyal Investor:

I have at least 3 Train Cards of a single color.



Treasure Hunter:

I have \$9 on my Player Board.



Tunnel Master:

I have constructed tracks on 3 mountain spaces anywhere on the board.



Bridge Master:

I have constructed tracks on 3 river spaces anywhere on the board.



Express Network:

My network includes Cities of all 4 passenger (top hat) colors.

VARIANTS

City and Factory Tokens:

This simple variant provides you with the ability to alter the locations of Cities and Factories on the map.

To do so, after placing the map tiles during setup: cover each City space on the map with a City token, and each Factory space with a Factory token; then proceed with setup as normal.

"Industrial Boom" Variant:

This variant introduces the Industry Board and a new Achievement Card ("Industrial Pioneer"). During setup, place the Industry Board near the map, and place a matching marker on the starting position of each Industry track (marked with "S"). If you wish to use the Industrial Pioneer card, include it during setup as the 5th Achievement Card.

Additional Rules/Rules Changes:

- **6th Delivery Step:** When a player makes a delivery, note which industry's Factory the delivery came from and move its associated marker one space up on the Industry Board.
- **Industry Production Change:** Rather than triggering industry production when reaching a factory space on the Prestige Track, players now trigger resource production on the Industry Board. When an industry's marker reaches the "produce resources" step on its track, that industry's Factories produce goods as they would in a normal game.

Industrial Pioneer Achievement:



Industrial Pioneer:

I have made deliveries from each of the 4 industries.

"Rural Connections" Variant:

This simple variant adds Rural Town Tokens, along with an additional Achievement Card ("Rural King"). During setup, shuffle the Rural Town Tokens face-down, then put one face-down token on each map space marked with a star. If you wish to use the Rural King card, include it during setup as the 5th Achievement Card.

Additional Rules/Rules Changes:

- **After the "Construct Tracks" step:** If you construct a track on a space that contains a Rural Town Token, immediately reveal that token and resolve its effect, then discard the token. Play then proceeds as normal.

The effects of Rural Town Tokens are as follows:



"Train Breakdown!:" You must pay \$1. If you have no money, you must take a loan to pay for this effect.



"Gold Cache:" You receive \$1.



"Beautiful Location:" You receive 1 Prestige.



"Abandoned Locomotive:" This token counts towards the corresponding color Train Card type for Achievements.

Note: Rural Town Tokens are discarded once they have been revealed. Thus, only the first player to construct a track on a Rural Town Token space will resolve a token's effect.

Rural King Achievement:



Rural Town King:

I have constructed tracks on 3 Rural Town spaces anywhere on the board.

SOLO RULES

In the solo game, your company will go head-to-head with the Great Steam Conglomerate ("GSC"), a train-freight conglomerate made up of two companies: Black and Yellow. Will you outwit the GSC, or will your plans be derailed?

SETUP

1. Construct Map:

Use 3 map tiles to make a modular map of the country.

As with the standard setup, arrange the tiles so that the white dots line up.

Note: The dots don't have to line up perfectly, but doing so will help to build a better, more-balanced map.



2. Prepare Destination Cards:

Look through the Destination Cards and set aside any that correspond to the numbers on the tiles you used

to build your map. For example, if you are playing with map tiles 2, 3, and 4, you must find the 4 cards that have those numbers in the bottom left corner. Shuffle these cards into a deck and place them face-down on the table. Then, reveal the top card and place it next to the deck.

3. Prepare GSC Action Cards:

Sort the Action Cards by Era (1, 2, 3 dots) and shuffle each deck separately. Set aside 2 face-down cards from the Era 3 deck; cover these with 4 face-down cards from the Era 2 deck, followed by 6 face-down cards from the Era 1 deck. There should now be 12 cards in the GSC Action Card deck; return all leftover cards to the game box.

4. Place Goods on Factory Spaces:

As with the standard setup, place the appropriate goods on each Factory space on the map.

5. GSC Starting Tracks:

Place starting tracks from each GSC color onto the map, on the factories noted on the face-up Destination Card. These will be the GSC's origin Factories; the GSC will always construct tracks toward



the destination City closest to an origin Factory, until that track is complete and a delivery has been made to that City.

Looking at a Destination Card, you will see that Location 1 (L1) always refers to the black GSC pieces, while Location 2 (L2) always refers to the yellow GSC pieces.

6. Player Boards, Tracks, Train Meeples, and Disc Markers:

Gather the tracks, train meeples, disc markers, and Player Board of one color (not black or yellow). Put one track of your chosen color on each of the locked track spaces on your Player Board, and place your starting Money marker on \$5.

7. Prepare Achievements:

Select 5 Achievement Cards at random, and place them face-up near the board.

8. Secret Contracts:

Draw one Secret Contract card; keep this face-up near your Player Board.

9. Train Cards:

Shuffle the train cards and draw 3 for yourself. Draw another 3 cards from the deck and place them face-up at the bottom of the Prestige Board to create the train market.

10. Place your Starting Track:

Place one track on a starting Factory of your choice that does not already contain a GSC starting track.

GAMEPLAY

Player Turns:

You will take the first turn of the game, which is played much the same as the multiplayer game, with the following exceptions and additions to the rules:

1. To construct track on a space that already contains a GSC track, pay \$1; ignore any terrain costs for that space. If the GSC constructs a track on a space that already contains one of your tracks, you gain \$1.
2. You do not receive a bonus for being the first or second player to deliver a Good to a City.
3. There is no limit to how many players can have a track on any given space (so all three players can have tracks on a single space).
4. The game is played for exactly 12 rounds; it ends when the GSC plays their last Era 3 card.

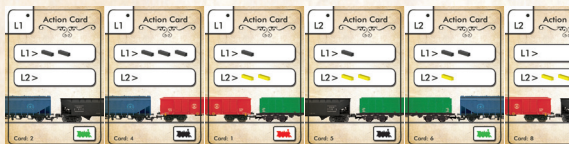
Once you have completed your turn, play passes to the GSC.

The GSC Turn:

The GSC will play 1 Action Card is each round of the game. The GSC takes turns in the order described below:

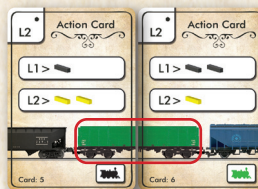
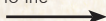
1. Action Card:

Draw the top card of the Action Card deck and place it, face-up, on the right of the deck; place each Action Card that follows to the right of the previous round's card. At the end of the game, the GSC will have formed a tableau of 12 Action Cards, similar to the diagram below:



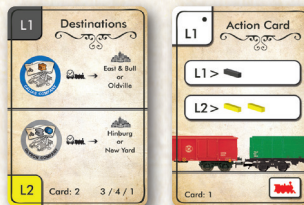
First played card

Each card that follows is placed to the right side of the last card drawn



2. Prestige for Connected Railcars:

If two Action Cards connect to form a railcar of a single color, the GSC gains 1 Prestige.



3. Construct Tracks:

The Action Cards determine how many tracks Black and Yellow will construct in each round, starting from their origin Factories and moving outward to their respective destination Cities.

In this example the card on the left is the GSC's starting Destination Card, while the card on the right is the GSC's first Action Card. These cards indicate that Black will construct one track that goes from its L1 origin Factory (Calias Company) towards its L1 destination (East & Bull or Oldville, whichever is closer). Yellow will then construct two tracks going from its L2 origin Factory (Glyson Company) towards the L2 destination (Hinsburg or New Yard, whichever is closer).

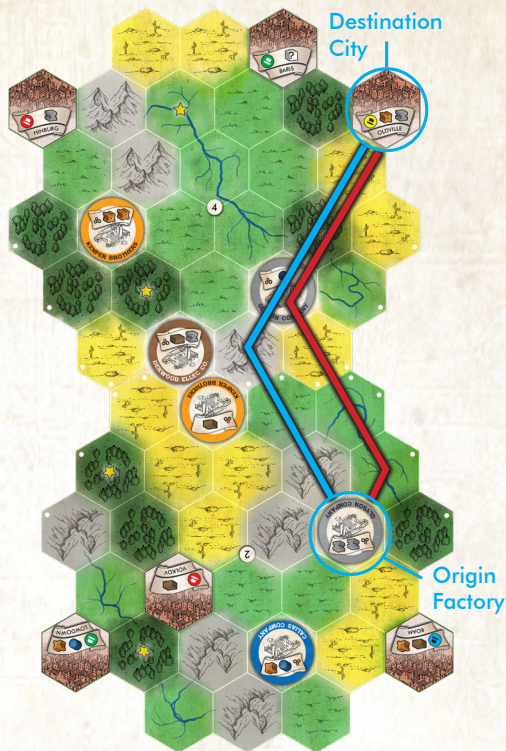
Note: Remember that when the GSC constructs tracks on any space that already contains one of your tracks, you gain \$1 for each newly-shared space.

If the GSC constructs a track on a space that shows a star, it gains 1 Prestige.

Determining Closest City and Shortest Route:

To determine which of two cities is the closer destination, you must determine how the GSC can reach each of those Cities with the fewest changes in direction. Start from the GSC's origin Factory and count space-by-space in a straight line toward the destination City. If this line does not connect directly to the destination City, get as close as possible and then change direction, adding the spaces in this new line to the previous total. If more explanation is needed, see the example on the next page:

The origin Factory is the Glyson Company, and the destination City is Oldville. Because the red route changes direction twice and the blue route only changes direction once, we must use the blue route.



If the origin Factory does not have the resource demanded by the Destination City, the GSC still makes the delivery but receives one fewer Prestige.

When the GSC makes a delivery, draw the next Destination Card and place a track for each GSC player onto the corresponding origin Factory.

5. Buy a Train Card from the Market:

When the GSC makes a delivery, they will buy one Train Card from the market. To determine which card the GSC takes, count how many locomotives there are of each color at the bottoms of the Action Cards; the GSC takes the Train Card that matches the most-common color of locomotive. If there is no Train Card of that color, the GSC takes the Train Card matching the second-most common color of locomotive, and so on. Then, refresh the market as usual.

6. Claim Achievements:

The GSC can claim Achievements as normal, with the exception that they can claim multiple top section Achievements on the same turn. Note that each GSC (Black and Yellow) must claim their Achievements independently.

That concludes the GSC's turn. Now it's your turn!

GAME END

As mentioned above, the game ends when the GSC plays out the last of their 12 Action Cards.

At that point, calculate the Prestige each player has earned from Achievements and add any Passenger points from Cities. Finally, combine both GSC players' scores to determine the Grand Steam Conglomerate's final score. Whoever has the most points wins the game and is declared the Emperor of the Railroads!

4. Make a Delivery:

If the GSC constructs track into a City, they will make a delivery to that City. When this happens, place a train meeple of the appropriate GSC color in that City and return the delivered good to the game box. The GSC player that made the delivery then gains Prestige according to the length of their delivery route, as shown in the table to the left.

- ? -
≡ 3-5 +1 ★
≡ 6-8 +2 ★
≡ 9+ +3 ★



Have any rules questions or you want to simply discuss the game?

You are welcome to join our Facebook group by scanning the QR code on the left!

Salve imprenditore e benvenuto nel XIX secolo!

E' il tempo delle rivoluzioni industriali e delle invenzioni, un alto livello di produttività, profitto e prosperità! Tu sei qui perché hai deciso di fondare una compagnia di treni merci durante questi momenti eccitanti!

In qualità di amministratore delegato di questa nuova compagnia, il tuo lavoro sarà di costruire la tua rete ferroviaria, consolidando linee di spedizione, soddisfare contratti e richieste, investire in nuove locomotive e guadagnare prestigio, per la tua compagnia, attraverso il raggiungimento di grandi risultati!

Cerca di essere cauto, la competizione può essere feroce! Le altre compagnie lottano per richiedere gli stessi percorsi di spedizione e soddisfare le stesse richieste, quindi è necessario pianificare con attenzione!

Sei pronto a far crescere la tua compagnia nel più prestigioso e vincente servizio di treni merce ?

COMPONENTI DI GIOCO



4 Tessere Mappa



1 Tracciato Prestigio



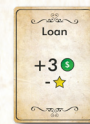
32 Carte Treno



10 Carte Obiettivo



10 Carte Contratto
Segreto



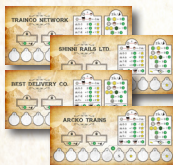
10 Carte Prestito



1 Segnalino Primo
Giocatore



20 Mercì Risorsa
(5 per ogni tipo)



4 Plance Giocatore



92 Binari Ferrovia
(23 per giocatore)



32 Segnalini Treno
(8 per giocatore)



28 Dischi
(7 per giocatore)



1 Plancia Industriale
e 1 Carta Obiettivo
(per la Variante "Boom
industriale")



16 Gettoni Città Rurali
e 1 Carta Obiettivo
(per la Variante "Connessioni Rurali")



12 Città + 12 Gettoni Fabbrica
(per la Città e la variante Gettoni
Fabbrica)



Obiettivo del gioco:

Costruire il migliore impero ferroviario e avere il maggiore prestigio alla fine della partita!

PREPARAZIONE

1. Comporre la mappa:

Usare le tessere mappa per creare il territorio nel quale vorrai costruire il tuo impero ferroviario. Per una partita a 2 giocatori usare tre tessere mappa, per una partita a 3 o 4 giocatori usare tutte e quattro le tessere mappa in dotazione.

Fare attenzione ai punti bianchi sul bordo della tessera di ogni mappa. Disporre le tessere della mappa in modo che i punti siano allineati il più possibile, come mostrato nell'immagine a destra. I punti non devono allinearsi perfettamente e non tutti i punti si toccheranno, ma questa disposizione aiuterà a costruire una migliore e più bilanciata mappa.

2. Posizionare le merci sugli Spazi Fabbrica:

Piazzare le merci su ogni Spazio Fabbrica corrispondente sulla mappa.

3. Distribuzione del materiale ad ogni giocatore:

Dare a ogni giocatore 1 plancia giocatore, 23 binari, 8 segnalini treno e 7 dischi del colore scelto. Poi, ogni giocatore piazzerà uno dei suoi binari su ogni spazio bloccato sulla propria Plancia Giocatore e un disco sullo spazio " \$5 ". Ogni giocatore piazzerà poi un altro disco fuori e a fianco del primo spazio del tracciato Prestigio (punti vittoria).

4. Preparazione degli Obiettivi:

Mescolare le carte Obiettivo. Pescare 5 di queste carte e piazzarle faccia in su accanto la mappa, in modo che tutti i giocatori possano facilmente vederle.

5. Contratti Segreti:

Mescolare le carte Contratto Segreto e consegnarne una ad ogni giocatore a faccia in giù. I giocatori potranno guardare le carte in loro possesso, ma non potranno mostrarle agli altri giocatori.

6. Treni e Carte Prestito:

Mescolare le Carte Treno e consegnarne 3 ad ogni giocatore. Pescare altre 3 Carte Treno e piazzarle faccia in su lungo il fondo del Tracciato Prestigio, per formare il Mercato dei Treni. Piazzare le Carte Prestito accanto al Tracciato Prestigio.

7. Piazzare i Binari di Partenza:

Iniziando dall'ultimo giocatore che è stato su un treno e proseguendo in senso antiorario, ogni giocatore piazzerà 1 binario su una Fabbrica a sua scelta ovunque sulla mappa. Un giocatore non può piazzare un binario di partenza su una Fabbrica che già contiene il binario di un altro giocatore. Successivamente, il gioco continuerà in senso orario partendo dall'ultimo giocatore che ha piazzato il binario nella fase di preparazione.



COME SI GIOCA

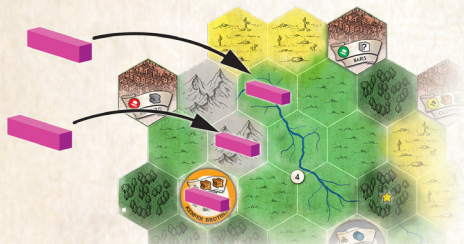
Il turno di un giocatore si compone delle seguenti fasi:

1. Costruire binari (obbligatorio);
2. Spedire una merce (opzionale);
3. Completare un obiettivo (opzionale e solo se possibile);
4. Acquistare una carta treno (opzionale).

1. Costruire i binari (obbligatorio):

Durante questa fase, un giocatore **DEVE** piazzare 2 binari per estendere la sua rete ferroviaria. Ogni binario piazzato deve essere adiacente all'ultimo binario o segnalino treno dello stesso colore e un binario non può essere piazzato dove è già presente uno dello stesso colore. Quando piazzate i binari, dovete pagare il costo corrispondente (se applicabile). Per una facile consultazione, ogni plancia giocatore riporta una tabella di costi binario.

Nota: Al massimo 2 giocatori possono avere binari o segnalini treno in un uno stesso spazio.



Binari bloccati:

Due volte durante la partita, potete piazzare un terzo binario nel vostro turno. Per fare questo, dovete sbloccare questo binario nella vostra plancia giocatore pagando il costo relativo (2\$ per il primo binario, 3\$ per il secondo). Potrete sbloccare un binario se voi non sarete al primo posto sul tracciato prestigio. Non potrete sbloccare e piazzare entrambi i binari nello stesso turno.

Nuova tratta non collegata:

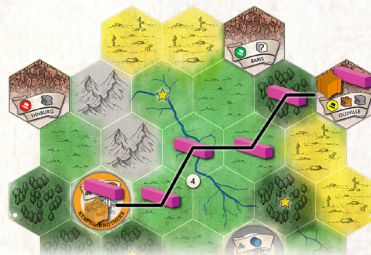
Potete iniziare una nuova tratta, non connessa a nessuna delle vostre altre tratte pagando 2\$ e piazzando un binario su una Fabbrica dove non lo avete ancora. Questo conta come uno dei due binari che potete costruire durante il vostro turno.

2. Spedire una Merce (opzionale):

Se avete collegato una Fabbrica che contiene merci a una Città che richiede una di quelle Merci in questo turno o uno dei turni precedenti, potete spedire una Merce da questa Fabbrica alla Città collegata. La Merce può passare attraverso altre Fabbriche e Città lungo il percorso verso la sua destinazione, ma può viaggiare solo lungo i vostri binari o segnalini treno.

- ❗ Potete effettuare solo una spedizione per turno
- ❗ Non potete effettuare spedizioni a una Città che contiene già un vostro segnalino treno
- ❗ Se è disponibile più di un percorso per la spedizione, dovete sempre scegliere quello più breve

Esempio: Il giocatore viola sotto ha collegato una Fabbrica contenente una Merce arancione alla Città di Oldville, la quale richiede questo tipo di Merce. Il giocatore viola può adesso spedire la Merce arancione a Oldville.



2▲ / 0	
	= 0 \$
	= 0 \$
	= 1 \$
	= 2 \$
	= 3 \$
	= 1 \$

Tabella costi binario:

La tabella dei costi binario fornisce informazioni su quanto costa costruire binari sopra differenti tipi di terreno; fai attenzione che non sono costi di costruzione di un binario su una Fabbrica o una Città.

Se costruisci un binario su uno spazio che già contiene un binario di un avversario, devi pagare in aggiunta 1\$ all'avversario, ad eccezione che avvenga su una Fabbrica o uno spazio Città; entrambi i giocatori dovranno immediatamente spostare il disco misuratore dei soldi sulle loro plance di gioco.



Spazi stella: Se sei il primo giocatore a costruire un binario, su uno spazio contenente una stella, riceverai immediatamente un punto prestigio.

Per effettuare una spedizione, procedete come segue:

- 1 Rimuovere la Merce richiesta dalla Fabbrica e metterla nella riserva.
- 2 Calcolate la lunghezza del percorso finale (🚂) contando ciascuno dei vostri spazi (inclusi binari e segnalini treno) lungo il percorso come +1. Successivamente, sottraete -2 per ogni vostro segnalino treno lungo il percorso di spedizione per ottenere la lunghezza finale del percorso, spostate il disco marcatore dei soldi e i dischi prestigio in base alla tabella dei guadagni del percorso sulla vostra plancia del giocatore.



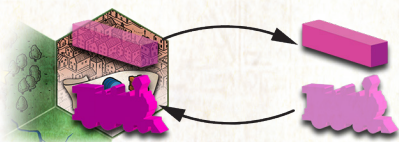
Esempio: Il giocatore viola vuole spedire la Merce arancione a Lowdown, quindi dovrà calcolare la lunghezza della tratta per stabilire il valore (guadagno) della spedizione. Conteggiando dalla Fabbrica alla Città di destinazione, ci sono 9 spazi, incluso 1 segnalino treno. La lunghezza della tratta è calcolata nel modo seguente:

9 (dagli spazi) - 2 (dal segnalino treno) = 7 **lunghezza totale.**

Il giocatore guadagnerà 2\$ e 1 Prestigio per la lunghezza di questa tratta, come mostrato sulla tabella dei guadagni tratta:

🚂 7-8 +2 \$ +1 ⭐

- 3 Sostituire il vostro binario nella Città di spedizione con uno dei vostri segnalini treno, segnalando così la vostra spedizione in questa Città. Mettete il binario sostituito nella vostra riserva.



- 4 Se voi siete il primo giocatore a spedire una Merce in una specifica Città, ricevete 2\$ aggiuntivi; il secondo giocatore a spedire in questa Città riceve solo 1\$ aggiuntivo.

- 5 Infine dovete giocare una carta treno dalla vostra mano nella vostra area di gioco, a faccia in su. Se la vostra spedizione soddisfa la condizione presente sulla carta treno, guadagnerete +1 Prestigio bonus. Le condizioni delle carte treno sono spiegate di seguito:



Guadagnate 1 Prestigio bonus se avete spedito questo tipo di Merce questo turno.



Guadagnate 1 Prestigio bonus se la lunghezza della vostra tratta è di 5 o più.



Guadagnate 1 Prestigio bonus se la vostra tratta di spedizione passa attraverso questi tipo/i di terreno.

3. Annunciare un obiettivo/i raggiunto/i (opzionale e solo se possibile):

In questa fase, potete reclamare qualunque obiettivo che siete in grado di soddisfare. Ogni obiettivo ha due sezioni; superiore e inferiore. Ogni obiettivo della sezione superiore può essere reclamato solo una volta a partita e solo da un giocatore; un giocatore può reclamare al massimo un obiettivo di quelli superiori a turno. Un giocatore può reclamare le sezioni inferiori di più carte obiettivo in questa fase, solo se la sezione superiore è stata reclamata e non può mai reclamare un particolare obiettivo più di una volta a partita.

Se siete il primo a reclamare un obiettivo, guadagnerete +2 Prestigio bonus alla fine della partita; piazzate un vostro disco sul cerchio in mezzo alla carta obiettivo. Se questo spazio è stato già coperto da un altro giocatore, potrete piazzare il vostro disco sulla parte inferiore della carta, per un +1 bonus Prestigio alla fine della partita.

Una guida alle regole Carte Obiettivo la trovate a pagina 7.

Esempio: Nel suo turno, il giocatore viola è nelle condizioni di reclamare questi 3 obiettivi. Potrebbe reclamare le sezioni superiori dei due obiettivi più a sinistra, ma può permettersi di sceglierne solo uno di loro (un giocatore non può reclamare due obiettivi superiori in un singolo turno), quindi sceglie l'obiettivo 'Investitore fedele'. Il giocatore giallo ha appena reclamato l'obiettivo nella sezione superiore più a destra, quindi il giocatore viola può reclamare solo la sezione inferiore di questa carta.



4. Acquistare una carta treno (opzionale):

Infine, potete acquistare una carta treno fra quelle disponibili al mercato. Da sinistra a destra, queste carte costano 0\$, 1\$ e 2\$. Quando una carta treno è acquistata, muovere le carte rimanenti verso sinistra e pescare una nuova carta da inserire nello slot 2\$ rimasto vuoto.

Se mai il mercato mostrasse 3 carte treno dello stesso colore, rimescolatele con il mazzo carte treno e pescate 3 nuove carte e riempite gli spazi mercato.

La mano è limitata a 3 carte. Se avete già 3 carte nella vostra mano, non potete acquistare una nuova carta treno. Le carte treno non possono essere scartate.

Quando viene pescata l'ultima carta treno per riempire il mercato, ci sarà la fine della partita (guardate la sezione Fine della partita).



Passeggeri:

Le Città che sono contrassegnate con un cappello a cilindro, indicano che i loro cittadini chiedono di essere trasportati. Collegando 2 Città che hanno lo stesso colore di cappello a cilindro, riceverete +1 di Prestigio alla fine della partita; se collegate 3 Città che hanno lo stesso colore di cappello a cilindro, riceverete +3 di Prestigio alla fine della partita.

ALTRE REGOLE IMPORTANTI



Produzione delle Fabbriche:

Tre spazi del Tracciato Prestigio sono contrassegnati con il simbolo Fabbrica. La prima volta che qualsiasi giocatore raggiunge uno di questi spazi, farà sì che

alcune o tutte le Fabbriche producano Merci; ognuno di questi spazi può essere attivato una volta a partita. Quando accade, riempite ogni Fabbrica sulla mappa in modo che contenga lo stesso numero di tipo di Merci stampate su quella Fabbrica.



Contratti segreti:

Quando effettuate una spedizione da una Fabbrica che coincide con una nominata su un vostro Contratto Segreto, potete immediatamente rivelarlo e assegnarvi il bonus Prestigio di questo Contratto; non pescherete un nuovo Contratto Segreto.



Prestiti:

Se non siete in grado di pagare i costi terreno o sbloccare un binario, potete prendere una Carta Prestito. Ogni Carta Prestito vi eroga immediatamente 3\$, ma alla fine del gioco perderete 1 Prestigio per ogni Carta Prestito che avrete preso. I Prestiti non possono essere estinti.



Città e loro richieste:

Le icone Merci stampate su ogni Città rappresentano le Merci che possono essere spedite a quella Città.

Questo significa che lo stesso tipo di Merce può essere spedita a una Città diverse volte (anche se da giocatori diversi). Rimettere le Merci spedite nella riserva di gioco.

Tracciato soldi:

I giocatori non possono avere più di 9\$, come indicato sulle plance del giocatore.

FINE DELLA PARTITA

Diverse condizioni possono determinare la fine della partita:

1. Se un giocatore costruisce il suo ultimo binario (non si considerano i binari bloccati) durante la fase Costruire i binari. Un giocatore a cui rimane solo un binario nella sua riserva può ancora costruire questo binario singolo come parte della sua fase del turno.

Un giocatore può ancora effettuare una spedizione dopo aver costruito il suo ultimo binario; questo attiverà comunque la fine della partita, anche se il giocatore riprende in mano il binario quando è sostituito da un segnalino treno.

2. Durante la fase Acquistare una carta treno, se si pesca l'ultima carta treno dal mazzo quando si riempie il mercato con le carte treno.

3. Durante la fase Spedire una Merce, se dopo aver sostituito il binario con un segnalino treno, tutte le Città avranno 2 segnalini treno ognuna.

Quando si attiva la fine della partita, il giocatore che l'ha attivata finisce il suo turno. Successivamente tutti gli altri giocatori completeranno il proprio turno, in modo che tutti i giocatori avranno effettuato lo stesso numero di turni.

I giocatori non sono tenuti a sbloccare i loro binari durante lo svolgimento del turno finale.

Una volta che l'ultimo turno è stato effettuato, i giocatori conteranno i punti Prestigio che hanno guadagnato con le Carte Obiettivo, il trasporto passeggeri (cappelli a cilindro) e dalle eventuali varianti di gioco. **Il giocatore con più punti Prestigio vince!**

GUIDA ALLE CARTE OBIETTIVO



Long Track Expert:

Questo turno, ho effettuato una spedizione lungo una tratta di lunghezza di 7 o più.



Longer Track Expert:

Questo turno, ho effettuato una spedizione lungo una tratta di lunghezza di 9 o più.



Landscape Artist:

Questo turno, ho effettuato una spedizione lungo una rotta che passa attraverso 5 differenti tipi di terreno.



Master of Deliveries:

Ho effettuato 5 spedizioni (ho 5 carte treno).



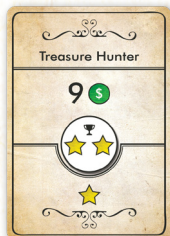
Ardent Collector:

Ho almeno una carta treno di ognuno dei 4 colori.



Loyal Investor:

Ho almeno 3 carte treno di un solo colore.



Treasure Hunter:

Ho 9\$ sulla mia plancia giocatore.



Tunnel Master:

Ho costruito binari su 3 spazi di montagna ovunque sulla mappa.



Bridge Master:

Ho costruito binari su 3 spazi fiume ovunque sulla mappa.



Express Network:

La mia rete include Città di tutti i 4 colori passeggero (cappello a cilindro).

VARIANTI

Città e gettoni Fabbrica:

Questa semplice variante vi offre la possibilità di cambiare le posizioni delle Città e delle Fabbriche sulla mappa.

Per fare ciò, dopo aver posizionato le tessere della mappa durante la preparazione del gioco, coprite ogni spazio Città sulla mappa con un gettone Città e ogni spazio Fabbrica con un gettone Fabbrica, poi procedete con la normale preparazione del gioco.

Varianti "Boom industriale":

Questa variante introduce la Plancia Industriale e una nuova Carta Obiettivo ("Industrial Pioneer"). Nella fase di preparazione del gioco, piazzate la Plancia Industriale vicino la mappa, e piazzate un segnalino in corrispondenza ad ogni inizio tracciato (indicato con "S"). Se lo desiderate, inserite la Carta Obiettivo Industrial Pioneer e includetela nella preparazione del gioco come 5° Carta Obiettivo.

Regole aggiuntive / Modifica alle regole:

• **6° Fase di Spedizione:** Quando un giocatore effettua una spedizione, muove l'indicatore relativo alla Fabbrica di partenza di uno spazio in alto sulla Plancia Industriale.

• **Variazione Produzione Industriale:** In alternativa all'attivare la Produzione Industriale, quando si raggiunge uno spazio Fabbrica sul Tracciato Prestigio, i giocatori attivano la produzione di risorse sulla Plancia Industriale. Quando un segnalino raggiunge lo spazio "Produci risorse" sul Tracciato, producono Merce come nel gioco base.

Obiettivo Pioniere Industriale:



Industrial Pioneer:

Ho fatto spedizioni da ognuna delle 4 Industrie.

Varianti "Connessioni Rurali":

Questa semplice variante aggiunge i Gettoni delle Città Rurali insieme ad una Carta Obiettivo ("Rural King"). Durante la preparazione del gioco mescolate a faccia in giù i Gettoni delle Città Rurali, poi posizionate un Gettone a faccia in giù su ogni spazio della mappa contrassegnato da una stella. Se desiderate usare la Carta Obiettivo Rural King, includetela come 5° Carta Obiettivo durante la preparazione del gioco.

Regole aggiuntive / Modifica alle regole:

• **Dopo la Fase Costruire i binari:** Se costruite un binario su uno spazio che contiene un Gettone Città Rurale, rivelate immediatamente questo Gettone e risolvete il suo effetto, successivamente scartate il Gettone. Il gioco dopo procederà normalmente.

Gli effetti dei Gettoni Città Rurali sono i seguenti:



"Guasto del Treno!" Dovete pagare 1\$. Se non avete soldi a sufficienza, dovete prendere una Carta Prestito per pagare.



"Cassa d'oro:" Ricevete 1\$.



"Bella Posizione:" Ricevete 1 Prestigio.



"Locomotiva Abbandonata:" Questo Gettone conta come il colore corrispondente del tipo di Carta Treno per gli Obiettivi.

Nota: I Gettoni Città Rurali vengono scartati una volta rivelati. Quindi solo il primo giocatore che costruirà un binario su un Gettone Città Rurale risolverà l'effetto del Gettone.

Obiettivo Re Rurale:



Rural Town King:

Ho costruito binari su 3 spazi Città Rurale ovunque sulla mappa.

MODALITA' SOLITARIO

Nella modalità solitario, la vostra compagnia si scontrerà contro la Great Steam Conglomerate ("GSC"), una fusione di due compagnie: Nera e Gialla. Supererai in astuzia la GSC, oppure i tuoi piani deraglieranno?

PREPARAZIONE

1. Costruire la Mappa:

Usate 3 tessere mappa per preparare una mappa modulare del territorio.

Come nella preparazione del gioco normale, sistemate le tessere in modo che i punti siano allineati.

Nota: I punti non devono essere perfettamente allineati, ma ciò vi consentirà di avere una mappa migliore e più equilibrata.



2. Preparazione delle Carte Destinazione:

Guarda i numeri sulle Carte Destinations e mettele da parte quelle che corrispondono al numero delle tessere usate per costruire la mappa. Ad Esempio..., se state giocando con le tessere mappa 2, 3 e 4, dovete trovare le quattro carte che hanno quei numeri in basso a destra. Mescolate queste carte in un mazzo e ponetele a faccia in giù sul tavolo. Quindi rivelate la carta in cima al mazzo e posizionalatela accanto al mazzo.

3. Preparazione delle Carte Azione GSC:

Ordinate le Carte Azione per Era (Punti 1, 2 e 3) e mescolate ogni mazzo separatamente. Mettete da parte due Carte coperte dal mazzo Era 3; coprire queste Carte con quattro Carte coperte del mazzo Era 2; seguite da sei Carte coperte del mazzo dell'Era 1. Ora dovrebbero esserci 12 Carte in totale nel mazzo delle Carte Azione GSC; rimettete tutte le Carte rimanenti nella scatola del gioco.

4. Piazzare le Merci sugli spazi Fabbrica:

Come nella preparazione normale, posizionate le Merci corrispondenti su ognuno degli spazi Fabbrica sulla mappa.

5. Binari di partenza GSC:

Piazzate i binari di partenza di ogni colore GSC sulla mappa, sulle Fabbriche riportate sulle Carte Destinations a faccia in su. Queste



saranno le Fabbriche iniziali della GSC; la GSC costruirà sempre i binari verso la Città di destinazione più vicina a una Fabbrica di origine finché quella tratta si completerà ed è stata effettuata una spedizione a quella Città.

Guardando una Carta Destinations, vedrete che la Posizione 1 (L1) si riferisce sempre ai pezzi neri di GSC, mentre la Posizione 2 (L2) sempre ai pezzi gialli di GSC.

6. Plancia giocatore, Binari, segnalini Treno e Dischi:

Prendete i Binari, i segnalini Treno, i Dischi e la Plancia Giocatore di un colore (non nere e gialle). Mettete un Binario del vostro colore scelto su ognuno degli spazi Binario bloccati sulla vostra Plancia giocatore e piazzate il marcatore dei Soldi su 5\$.

7. Preparare gli Obiettivi:

Prendete 5 Carte Obiettivo a caso e piazzatele a faccia in su accanto alla mappa.

8. Contratti Segreti:

Pescate una Carta Contratto Segreto; tenetela a faccia in su accanto alla vostra plancia giocatore.

9. Carte Treno:

Mescolate le carte treno e pescatene 3 per voi stessi. Pescate altre 3 carte dal mazzo e piazzatele a faccia in su in fondo al Tracciato Prestigio per creare il mercato dei treni.

10. Piazzare il vostro Binario di Partenza:

Piazzate un binario su una Fabbrica di partenza a vostra scelta che non contenga già un binario di partenza GSC.

COME SI GIOCA

Turni del Giocatore:

Farete il primo turno del gioco, il quale è molto simile a quello della partita a più giocatori, con le seguenti eccezioni e aggiunte rispetto le regole:

1. Per costruire un binario su uno spazio che già contiene un binario GSC, pagate 1\$, ignorate ogni eventuale costo di terreno per questo spazio. Se la GSC costruisce un binario su uno spazio che contiene già uno dei vostri binari, guadagnate 1\$.
2. Non riceverete un bonus per essere il primo o secondo giocatore a spedire una Merce a una Città.
3. Non c'è limite al numero di giocatori che possono avere un binario su qualsiasi dato spazio (quindi tutti e tre i giocatori possono avere binari su un singolo spazio).
4. Si gioca per esattamente 12 turni; Il gioco finisce quando la GSC gioca la sua ultima carta della Era 3.

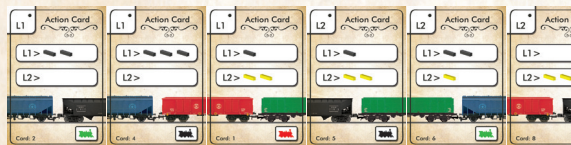
Una volta completato il vostro turno, il gioco passa alla GSC.

Turno della GSC:

La GSC giocherà 1 Carta Azione in ogni turno del gioco. La GSC procederà nel turno come nella descrizione di seguito:

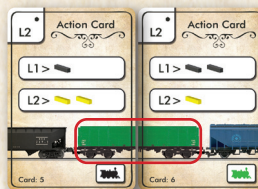
1. Carta Azione:

Pescate la carta in cima al mazzo Carte Azione e piazzatela, faccia in su, sulla destra del mazzo; piazzate ogni Carta Azione che seguirà, alla destra della carta del turno precedente. Alla fine della partita, la GSC avrà formato una serie di 12 Carte Azione, similare all'immagine seguente:



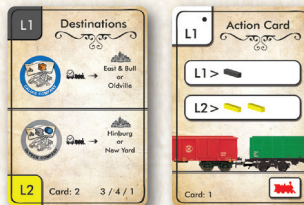
Prima carta giocata

Carte successive messe lungo la destra



2. Prestigio per Motrici Collegate:

Se due Carte Azione si collegano a formare una motrice di un singolo colore, la GSC guadagna 1 Prestigio.



3. Costruire Binari:

Le Carte Azione determinano quanti binari Neri e Gialli saranno costruiti in ogni turno, partendo dalle Fabbriche di origine e muovendosi verso l'esterno alle rispettive Città di destinazione.

In questo esempio la carta sulla sinistra è la Carta Destinations di partenza della GSC, mentre la carta sulla destra è la prima Carta Azione GSC. Queste carte indicano che il Nero costruirà un binario che andrà dalla sua Fabbrica L1 di origine (Compagnia Calias) verso la sua destinazione L1 (East & Bull o Oldville, qualunque sia più vicino). Il Giallo dopo costruirà 2 binari che andranno dalla sua Fabbrica L2 di origine (Compagnia Glyson) verso la destinazione L2 (Hinburg o New Yard, qualunque sia più vicino).

Nota: Ricordate che quando la GSC costruisce binari su ogni spazio che già contiene uno dei vostri binari, voi guadagnate 1\$ per ogni spazio nuovamente condiviso.

Se la GSC costruisce un binario su uno spazio che mostra una stella, egli guadagna 1 Prestigio.

Determinare la Città più vicina e la rotta più corta:

Per determinare quale di due Città è la destinazione più vicina, è necessario determinare in che modo la GSC può raggiungere ognuna di queste Città con il minor numero di cambi di direzione. Si parte dalla Fabbrica di origine della GSC e si contano gli spazi in linea retta verso la Città di destinazione. Se questa linea non collega direttamente alla Città di destinazione, girate dalla casella più vicina e cambiate direzione, sommando questi spazi al totale della linea precedente. Per maggiore chiarezza, se serve, guardate l'esempio della pagina seguente:

La Fabbrica di origine è della Compagnia Glyson e la Città di destinazione è Oldville. Poiché il percorso rosso cambia direzione 2 volte e il blu una volta, dovrete usare il percorso blu.



Se la Fabbrica di origine non dispone della Merce richiesta dalla Città di destinazione, la GSC effettua comunque la spedizione, ma riceverà un Prestigio in meno.

Quando la GSC effettua una spedizione, pescate la successiva Carta di Destinazione e piazzate un binario per ogni giocatore GSC nella corrispondente Fabbrica di origine.

5. Acquistare una Carta Treno dal Mercato:

Quando la GSC effettua una spedizione, acquisterà una Carta Treno dal mercato. Per determinare quale carta prende la GSC, contegiate quante locomotive ci sono per ogni colore in fondo alla Carta Azione; la GSC prende la Carta Treno che corrisponde al colore della locomotiva più frequente. Se non c'è nessuna carta di quel colore, la GSC prende la Carta Treno del colore del secondo colore della locomotiva più comune e così via. Successivamente, reimposta il mercato normalmente.

6. Dichiarare un Obiettivo:

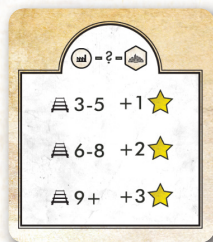
La GSC può reclamare un Obiettivo raggiunto normalmente, con l'eccezione che può reclamare raggiungimenti di più obiettivi della sezione superiore nello stesso turno. Fate attenzione che ogni GSC (Nero e Giallo) può reclamare gli obiettivi indipendentemente.

Concluso il turno GSC. Ora tocca a voi !

FINE DELLA PARTITA

Come riportato precedentemente, la partita finisce quando la GSC gioca l'ultima delle sue 12 Carte Azione.

A questo punto, calcolate i Prestigi che ogni giocatore ha guadagnato dagli Obiettivi raggiunti e sommate ogni punto passeggero dalle Città. Infine combinate i punti di entrambi i giocatori di GSC per determinare il punteggio finale del "Gran Steam Conglomerate". Chi ha più punti vince la partita e viene dichiarato Imperatore delle Ferrovie!



4. Fare una spedizione:

Se la GSC costruisce il binario in una Città, dovrà fare una spedizione a questa Città. Quando questo accade, piazzate un segnalino treno del colore GSC appropriato in questa Città e riponete la merce spedita nella scatola del gioco. Il giocatore GSC che effettua la spedizione guadagna quindi Prestigio in base alla lunghezza della sua spedizione, come mostrato nella tabella a sinistra.



Per maggiori informazioni scrivi a:

info@boardgamesinvasion.com

Consigliamo anche di visitare il negozio on line:

www.boardgamesinvasion.com



Se hai delle domande oppure vuoi semplicemente parlare del gioco ?

Sarai il benvenuto se vorrai unirti nel nostro gruppo Facebook scansionando il QR Code sulla sinistra!

Sei begrüßt, Unternehmer und willkommen im 19. Jahrhundert!

Es ist die Zeit der industriellen Revolutionen und der Erfindungen, höherer Produktivität, des Profits und des Wohlstands! Du bist hier, weil du beschlossen hast, in diesen aufregenden Zeiten ein Zugfrachtunternehmen zu gründen! Als Geschäftsführer dieses neuen Unternehmens besteht deine Aufgabe darin, dein Eisenbahnnetz aufzubauen, Lieferwege einzurichten, Verträge und Anforderungen zu erfüllen, in neue Lokomotiven zu investieren und durch die Erreichung von Meilensteinen Prestige für dein Unternehmen zu erlangen!

Aber sei vorsichtig - der Wettbewerb kann hart sein! Andere Unternehmen kämpfen darum, die gleichen Lieferwege zu beanspruchen und die gleichen Anforderungen zu erfüllen. Plane also sorgfältig!

Bist du bereit, dein Unternehmen zum renommiertesten Zugfrachtdienst auszubauen?

SPIELMATERIAL



4 Spielplanteile



1 Wertungstableau



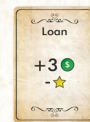
32 Lokkarten



10 Meilensteinkarten



10 Geheime Vertragskarten



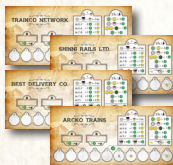
10 Darlehenskarten



1 Startspielermarker



20 Warenmarker
(5 pro Typ)



4 Spielertableaus



92 Gleise
(23 pro Spielerfarbe)



2 Lokomotiven
(8 pro Spielerfarbe)



28 Spielermarker
(7 pro Spielerfarbe)



1 Industrietableau
und 1 Meilensteinkarte
("Industrial Boom" Variante)



16 ländliche Stadtplättchen
und 1 Meilensteinkarte
("Rural Connections" Variante)



12 Stadt- & 12 Fabrikplättchen
(Stadt- & Fabrikplättchen Variante)



Spielziel:
Erschaffe das größte Eisenbahnimperium und habe am Ende des Spiels am meisten Prestige!

SPIELAUFBAU

1. Baue den Spielplan zusammen:

Nutze die Spielplanteile, um den Spielplan zu erstellen, auf dem du dein Eisenbahnimperium aufbauen wirst. Für ein 2-Spieler-Spiel, verwendest du 3 Spielplanteile; Für 3- und 4-Spieler-Spiele, verwendest du alle 4 Spielplanteile.

Beachte die weißen Punkte am Rand jedes Spielplanteils. Ordne die Spielplanteile so an, dass so viele Punkte wie möglich zu einander angrenzend liegen, wie in der Abbildung auf der rechten Seite gezeigt. Die Punkte müssen nicht perfekt aneinander liegen, und nicht alle Punkte werden sich berühren, aber diese Anordnung wird helfen, einen besseren, ausgeglicheneren Spielplan zu erstellen.

2. Waren auf Fabriken platzieren:

Platziere entsprechende Warenmarker auf jeder Fabrik auf dem Spielplan.

3. Spielermaterial verteilen:

Gebe jedem Spieler ein Spielertableau, 23 Gleise, 8 Lokomotiven und 7 Spielermarker in der von ihnen gewählten Farbe. Dann legt jeder Spieler eine seiner Gleise auf jedes „gesperrt“ Feld seines Tableaus und einen Spielermarker auf das Feld „\$5“. Jeder Spieler platziert dann einen weiteren Spielermarker neben dem ersten Feld der Wertungsleiste auf dem Wertungstableau (Prestige).

4. Meilensteine vorbereiten:

Mische die Meilensteinkarten. Ziehe 5 dieser Karten und lege sie offen in die Nähe des Spielplans, in Sichtweite aller Spieler.

5. Geheime Verträge:

Mische die geheimen Vertragskarten und gib jedem Spieler eine 1 verdeckt aus. Nur der Spieler kann auf seine geheime Vertragskarte schauen.

6. Darlehens- und Lokkarten:

Mische die Lokkarten und gib jedem Spieler 3 aus. Ziehe weitere 3 Lokkarten und lege sie offen an die untere Kante des Wertungstableaus. Diese Karten bilden den Lokmarkt. Lege die Darlehenskarten neben das Wertungstableau.

7. Platziere Start-Gleise:

Beginnend mit dem letzten Spieler, der in einem Zug war und dann gegen den Uhrzeigersinn, platziert jeder Spieler 1 Gleis auf einer Fabrik seiner Wahl an einer beliebigen Stelle auf dem Spielplan. Ein Spieler kann kein Gleis auf einer Fabrik platzieren, auf der bereits ein Gleis eines Mitspielers liegt. Das Spiel wird dann im Uhrzeigersinn fortgesetzt, beginnend mit dem Spieler, der während dieses schritts zuletzt ein Gleis platziert hat.



SPIELABLAUF

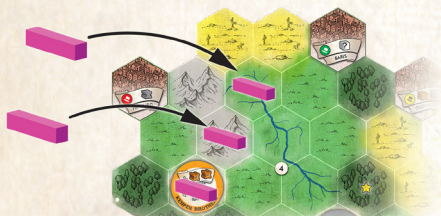
Der Spielzug eines Spielers besteht aus folgenden Schritten:

1. Gleise platzieren (pflicht)
2. Eine Ware liefern (optional)
3. Meilenstein abschließen (optional und nur wenn berechtigt)
4. Eine Lokkarte kaufen (optional)

1. Gleise platzieren (pflicht):

Während dieses Schritts muss ein Spieler 2 Gleise platzieren, um sein Gleisnetz zu erweitern. Jedes platzierte Gleis muss neben mindestens einem Gleis oder einer Lokomotive derselben Farbe liegen, und ein Gleis kann nicht dort platziert werden, wo bereits eines derselben Farbe vorhanden ist. Beim Platzieren von Gleisen muss ein Spieler die entsprechenden Gleiskosten bezahlen (falls gefordert). Zur einfachen Übersicht enthält jedes Spielertableau eine Gleiskosten Tabelle.

Achtung!: Maximal zwei Spieler können auf einem Feld (Unabhängig vom Geländetyp) Gleise oder Lokomotiven haben.



2 A / 1 L	
	= 0 \$
	= 0 \$
	= 1 \$
	= 2 \$
	= 3 \$
	= 1 \$



Gleiskosten Tabelle:

Die Gleiskosten Tabelle enthält Informationen darüber, wie viel es kostet, Gleise auf verschiedene Geländetypen zu platzieren. Beachte, dass der Bau eines Gleis in einer Fabrik oder Stadt keine Kosten verursacht. Wenn du ein Gleis auf einem Feld platzierst, das bereits ein Gleis eines Mitspielers enthält, musst du diesem Gegner ebenfalls \$1 zahlen, außer auf einem Fabrik- oder Stadtfeld. Beide Spieler passen sofort die Geldmarker auf ihren Spielertableaus an.

Sternfelder:

Wenn du der erste Spieler bist, der ein Gleis auf einem mit einem Stern markierten Feld platzierst, erhältst du sofort 1 Prestige.



Gesperrte Gleise:

Zweimal während des Spiels kannst du ein drittes Gleis in deinem Spielzug platzieren. Dazu musst du diese Gleise auf deinem Spielertableau freischalten, indem du die damit verbundenen Kosten bezahlst (\$2 für das erste Gleis, \$3 für das zweite). Du kannst ein Gleis nur freischalten, wenn du auf der Wertungsleiste nicht an erster Stelle stehst. Du kannst nicht beide gesperrten Gleise in derselben Runde entsperren und platzieren.

Neue Strecke außerhalb des Netzwerks:

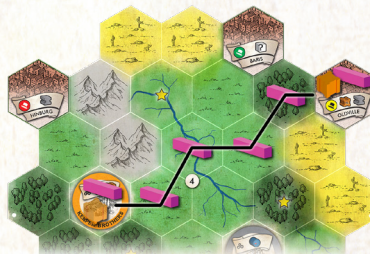
Du kannst eine neue Strecke starten, die nicht mit einem deiner anderen Strecken verbunden ist, indem du \$2 bezahlst und ein Gleis in einer Fabrik platzierst, in der du noch kein Gleis hast. Dies zählt als eine der beiden Gleise, die du in deinem Spielzug platzieren kannst.

2. Eine Ware liefern (optional):

Wenn du eine Fabrik, die Waren enthält, mit einer Stadt verbunden hast, die eine dieser Waren verlangt, kannst du eine Ware aus dieser Fabrik an die verbundene Stadt liefern. Die Ware kann auf dem Weg zu seinem Ziel durch andere Fabriken und Städte fahren, aber es darf nur auf eigenen Gleisen und Lokomotiven fahren.

- ! Du kannst nur eine Lieferung pro Spielzug abfertigen.
- ! Du kannst keine Stadt beliefern, in der schon eine Lokomotive von dir steht.
- ! Stehen dir mehr als eine Strecke zur Lieferung zur Verfügung, musst du stets die kürzeste wählen.

Beispiel: Der lila Spieler unten hat eine Fabrik mit einer orangenen Ware und die Stadt Oldville verbunden, die diese Ware verlangt. Der lila Spieler kann eine orangene Ware in diese Stadt liefern.



Gehe wie folgt vor, um eine Lieferung zu absolvieren:

- 1 Nehme die entsprechende Ware aus der Fabrik und gebe sie in den Vorrat zurück.
- 2 Berechne die endgültige Streckenlänge (A), indem du jedes deiner Felder (einschließlich Gleise und Lokomotiven) entlang der Strecke als +1 zählst. Ziehe dann -2 für jede deiner Lokomotive entlang der Lieferstrecke ab, um die endgültige Streckenlänge zu erhalten. Wenn du die endgültige Länge deiner Strecke berechnet hast, passe deine Geld- und Prestigemarker gemäß der Gewinnabelle auf deinem Spielertableau an.



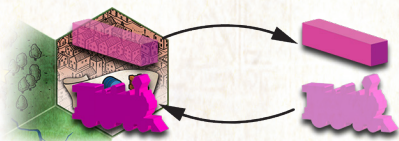
Beispiel: Der lila Spieler auf der linken Seite möchte eine Lieferung dieser orangenen Ware nach Lowdown vornehmen. Jetzt muss er die Länge der Strecke berechnen, um sein Gewinn zu erhalten. Er zählt insgesamt 9 Felder von der Fabrik bis zur Zielstadt und hat eine Lokomotive entlang der Strecke. Die endgültige Berechnung lautet also wie folgt:

9 (für Felder) - 2 (für Lokomotive) =
7 **Endgültige Länge.**

Der Spieler erhält \$2 und 1 Prestige für diese Streckenlänge, wie in der Gewinnabelle gezeigt:

A 7-8 +2 \$ +1 ★

- 3 Ersetze dein Gleis in der Zielstadt durch eine deiner Lokomotiven um deine Lieferung in diese Stadt zu markieren. Lege das ersetzte Gleis zurück in deinen Vorrat.



- 4 Wenn du der erste Spieler bist, der eine Ware in eine Stadt lieferst, erhalte zusätzlich \$2. Der zweite Spieler, der in diese Stadt liefert, erhält zusätzlich \$1.
- 5 Spiele eine Lokkarte von deiner Hand offen in dein Spielbereich. Wenn deine Lieferung die Bedingung auf dieser Lokkarte erfüllt, erhältst du 1 Bonus-Prestige. Die Bedingungen der Lokkarten werden im folgenden Abschnitt erläutert:



Erhalte 1 Bonus-Prestige, wenn du diesen Waren Typ mit dieser Lokomotive geliefert hast.



Erhalte 1 Bonus-Prestige, wenn deine Strecke 5 oder länger war.



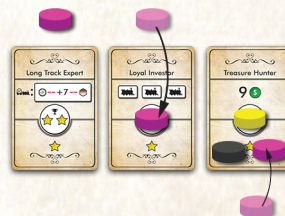
Erhalte 1 Bonus-Prestige, wenn deine Lieferung über diese Geländetypen geliefert wurde.

3. Meilenstein erreichen (optional und nur wenn berechtigt):

In diesem Schritt kannst du Meilensteine erreichen (sofern du dazu berechtigt bist). Jeder Meilenstein besteht aus zwei Bereichen; oben und unten. Der obere Bereich eines Meilensteins kann von nur einem Spieler im gesamten Spiel erreicht werden. Ein Spieler darf nur einen oberen Bereich eines Meilensteins pro Spielzug erreichen. Während dieses Schritts kannst du jedoch die unteren Bereiche mehrerer Karten gleichzeitig erreichen. Jeder Meilenstein kann während eines Spiels nur einmal von einem Spieler erreicht werden.

Wenn du der Erste bist, der einen Meilenstein erreichst, erhältst du am Ende des Spiels +2 Bonus-Prestige. Platziere einen deiner Spielermarker auf dem Kreis in der Mitte dieser Meilensteinkarte. Wenn der Kreis bereits bedeckt ist, kannst du stattdessen deinen Spielermarker auf dem unteren Bereich der Karte platzieren, um am Ende des Spiels einen Prestige-Bonus von +1 zu erhalten.

Eine Übersicht der Meilensteinkarten findest du auf Seite 27.



Beispiel: In diesem Zug kann der lila Spieler 3 der 5 Meilensteine erreichen. Für die ersten beiden Meilensteine auf der linken Seite könnte er den oberen Bereich erreichen, muss jedoch einen davon auswählen (man kann nicht 2 oder mehrere obere Bereiche in einem Spielzug erreichen), so wählt er den Loyal Investor Meilenstein. Beim dritten Erfolg hat der gelbe Spieler den oberen Bereich bereits abgeschlossen, sodass der lila Spieler nur noch den unteren Bereich abschließen kann.

4. Eine Lokkarte kaufen (optional):

Als letztes kannst du eine der auf dem Markt erhältlichen Lokkarte kaufen. Von links nach rechts kosten diese Karten \$0, \$1 und \$2. Wenn du eine Karte kaufst, schiebst du die anderen nach links und ziehst eine neue Karte, um den \$2 Platz (ganz rechts) aufzufüllen.

Sobald der Markt 3 Lokkarten derselben Farbe zeigt, mische sie zurück ins Deck und ziehe 3 neue Karten, um den Markt zu füllen.

Das Handkartenlimit ist auf 3 Karten begrenzt. Wenn du bereits 3 Lokkarten auf der Hand hast, kannst du keine neue Lokkarte kaufen. Lokkarten können nicht abgelegt werden.

Wenn beim Auffüllen des Marktes die letzte Karte des Lokdecks gezogen wird, wird das Spielende ausgelöst (siehe Abschnitt Spielende).

WEITERE WICHTIGE REGELN



Fabrik Produktion:

Drei Felder auf der Prestigeleiste sind mit dem Fabriksymbol gekennzeichnet. Wenn ein Spieler zum ersten Mal eines dieser Felder erreicht, produzieren alle nicht mehr vollen Fabriken Waren. Jedes dieser Felder darf während eines Spiels nur einmal ausgelöst werden. Fülle in diesem Fall jede Fabrik auf dem Spielplan nach, sodass sie die gleiche Anzahl und Art von Waren enthält, die auf dieser Fabrik gedruckt sind.



Geheime Verträge:

Wenn du eine Lieferung von einer Fabrik ausführst, die der deiner geheimen Vertragskarte entspricht, kannst du diese sofort aufdecken und das Bonus-Prestige dieses Vertrags erhalten. Du ziehst keine neue geheime Vertragskarte.



Darlehen:

Wenn du nicht in der Lage bist, Geländekosten zu bezahlen oder ein Gleis freizuschalten, kannst du eine Darlehenskarte nehmen. Jede Darlehenskarte bietet sofort \$3, aber am Ende des Spiels verlierst du 1 Prestige für jedes Darlehen, das du aufgenommen hast. Darlehen können nicht zurückgezahlt werden.

Städte und ihre Nachfrage:



Die auf jeder Stadt aufgedruckten Warensymbole repräsentieren die Waren, die an diese Stadt geliefert werden können. Dies bedeutet, dass dieselbe Art von Ware mehrmals an eine Stadt geliefert werden kann (allerdings von separaten Spielern). Lege gelieferte Waren in den allgemeinen Vorrat.



Passagiere:

Städte sind mit farbigen Zylinderhüten gekennzeichnet, die die Reiseanforderungen der Bürger darstellen. Wenn du 2 Städte mit gleichfarbigen Zylinderhüten verbindest, erhältst du am Ende des Spiels +1 Prestige. Wenn du 3 Städte mit gleichfarbigen Zylinderhüten verbinden konntest, erhältst du am Ende des Spiels sogar +3 Prestige.

Geldleiste:

Spieler können niemals mehr als \$9 haben, wie auf den Spielerealeaus angegeben.

SPIELENDE

Das Spielende kann durch eines von mehreren Ereignissen ausgelöst werden:

1. Während des Schritts "Gleise Platzieren", wenn der Spieler sein letztes Gleis aus seinem Vorrat platziert (unabhängig der gesperrten Gleise). Beachte, dass wenn ein Spieler nur noch ein Gleis in seinem Vorrat hat, er dieses Gleis als seinen finalen Spielzug platzieren kann.

Es ist auch möglich, dass ein Spieler eine Lieferung absolvieren kann, nachdem er sein letztes Gleis aus seinem Vorrat platziert hat. Dies führt immer noch zu einem Auslöser für das Spielende, selbst wenn der Spieler ein Gleis zurück in seinen Vorrat bekommt, wenn er diese durch eine Lokomotive ersetzt.

2. Wenn im Schritt "Lokkarte kaufen" die letzte Karte vom Lokdeck gezogen wird, während die auf dem Lokmarkt befindlichen Lokkarten aktualisiert werden.

3. Wenn nach dem Ersetzen der Gleise durch eine Lokomotive alle Städte jetzt jeweils 2 Lokomotiven haben.

Sobald das Spielende eingeläutet wird, beendet jeder Spieler noch seinen Spielzug, so dass jeder Spieler die gleiche Anzahl an Spielzügen hatte.

Die Spieler müssen ihre gesperrten Gleise in ihrer letzten Runde nicht freischalten.

Sobald der letzte Spielzug gemacht wurde, berechnen die Spieler das Prestige, das sie durch Meilensteine, Passagierverbindungen (Zylinder) und andere Varianten erhalten haben. **Der Spieler mit dem meisten Prestige Gewinner!**

MEILENSTEINKARTEN ÜBERSICHT



Long Track Expert:

In dieser Runde habe ich eine Lieferung entlang einer Strecke mit einer Länge von 7 oder mehr absolviert.



Longer Track Expert:

In dieser Runde habe ich eine Lieferung entlang einer Strecke mit einer Länge von 9 oder mehr absolviert.



Landscape Artist:

In dieser Runde habe ich eine Lieferung entlang einer Strecke absolviert, die durch 5 verschiedene Geländetypen führt.



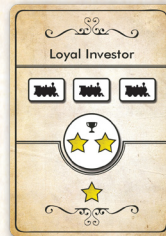
Master of Deliveries:

Ich habe 5 Lieferungen absolviert (ich habe 5 Lokkarten).



Ardent Collector:

Ich habe mindestens eine Lokkarte in jeder der 4 Farben.



Loyal Investor:

Ich habe mindestens 3 Lokkarten einer einzigen Farbe.



Treasure Hunter:

Ich habe \$9 auf meinem Spielertableau.



Tunnel Master:

Ich habe Gleise auf 3 Gebirgen platziert.



Bridge Master:

Ich habe Gleise auf 3 Flüssen platziert.



Express Network:

Mein Netzwerk umfasst Städte aller 4 Passagierfarben.

VARIANTEN

Stadt und Fabrikplättchen:

Diese einfache Variante bietet die Möglichkeit, die Städte und Fabriken auf dem Spielplan zu ändern.

Gehe während des Aufbaus nach dem Platzieren der Spielplan-teile wie folgt vor: Decke jede Stadt auf dem Spielplan mit einem Stadtplättchen und jede Fabrik mit einem Fabrikplättchen ab. Fahre dann wie gewohnt mit dem Aufbau fort.

„Industrial Boom“ Variante:

Diese Variante führt das Industrietableau und eine neue Meilensteinkarte („Industrial Pioneer“) ein. Platziere das Industrietableau während des Aufbaus in der Nähe des Spielplans. Platziere einen passenden Warenmarker auf der Startposition jeder Industrieleiste (markiert mit „S“). Wenn du die Industrial Pioneer-Karte verwenden möchtest, lege sie während des Aufbaus als 5. Meilenstein aus.

Zusätzliche Regeln/Regeländerung:

- **6. Lieferungsschritt:** Wenn ein Spieler eine Lieferung absolviert, verschiebt er den Marker um ein Feld nach oben auf dem Industrietableau, entsprechend der Industrie der liefernden Fabrik.
- **Änderung der Fabrik Produktion:** Anstatt die Fabrik Produktion auszulösen, wenn ein Fabrikfeld auf der Prestigeleiste erreicht wird, lösen die Spieler jetzt die Fabrik Produktion auf dem Industrietableau aus. Wenn ein Marker einer Industrie den Schritt „Ressourcen produzieren“ auf seinem Weg erreicht, produzieren die Fabriken dieser Industrie Waren wie in einem normalen Spiel.

Industrial Pioneer Meilensteinkarte:



Industrial Pioneer:

Ich habe Lieferungen aus jeder der 4 Industrien absolviert.

„Rural Connections“ Variante:

Diese einfache Variante fügt ländliche Stadtplättchen zusammen mit einer zusätzlichen Meilensteinkarte („Rural Town King“) hinzu. Mische während des Aufbaus die ländlichen Stadt Plättchen verdeckt und lege dann ein verdecktes Plättchen auf jeden mit einem Stern markierten Felder des Spielplans. Wenn du die Rural Town King-Karte verwenden möchtest, lege sie während des Aufbaus als 5. Meilensteinkarte aus.

Zusätzliche Regeln/Regeländerung:

- **Nach dem Schritt „Gleise platzieren“:** Wenn du ein Gleis auf einem Feld platzierst, das ein ländliches Stadtplättchen enthält, decke dieses Plättchen sofort auf und führe seinen Effekt aus. Wirf das Plättchen danach zurück in die Box. Das Spiel läuft dann wie gewohnt weiter.

Die Effekte der ländlichen Stadtplättchen sind folgende:



Lokschaden: Du musst \$1 bezahlen. Wenn du kein Geld hast, musst du ein Darlehen aufnehmen um die Kosten zu zahlen.



Geldtransport: Du erhältst \$1.



Schöne Aussicht: Du erhältst 1 Prestige.



Verlassene Lokomotive: Dieses Plättchen zählt als entsprechende Lokkarte für Erfolge.

Achtung!: Ländliche Stadtplättchen werden abgeworfen, sobald sie aufgedeckt wurden. Daher führt nur der erste Spieler, der ein Gleis auf einem ländlichen Stadtplättchen platziert, den Effekt aus.

Rural Town King Meilensteinkarte:



Rural Town King:

Ich habe Gleise auf 3 ländlichen Stadtplättchen platziert.

SOLO REGELN

Im Solospiel trifft dein Unternehmen auf das Great Steam Conglomerate („GSC“), ein Zugfrachtkonglomerat, das aus zwei Unternehmen besteht: Schwarz und Gelb. Überliste das GSC oder werden deine Pläne entgleisen?

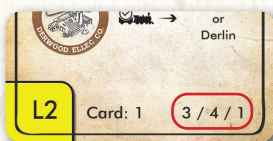
SPIELAUFBAU

1. Baue den Spielplan zusammen:

Benutze 3 Spielplanteile um den Spielplan zu erstellen.

Ordne die spielplanteile wie beim Standard-Spiel Aufbau so an, dass die weißen Punkte möglichst neben benachbarten Punkten sind.

Note: Die Punkte müssen nicht perfekt ausgerichtet sein, und nicht alle Punkte berühren sich. Diese Anordnung hilft jedoch dabei, einen besseren, ausgewogenen Spielplan zu erstellen.



2. Zielkarten vorbereiten:

Durchsuche die Zielkarten und lege alle beiseite, die den Zahlen auf den Spielplanteilen entsprechen, mit

denen du den Spielplan erstellt hast. Wenn du beispielsweise mit den Spielplanteilen 2, 3 und 4 spielst, musst du die 4 Karten mit diesen Zahlen in der unteren linken Ecke finden. Mische diese Karten zu einem Deck und lege sie verdeckt auf den Tisch. Decke dann die oberste Karte auf und legen sie neben das Deck.

3. GSC Aktionskarten vorbereiten:

Sortiere die Aktionskarten nach Ära (1, 2, 3 Punkte) und mische jedes Deck einzeln. Lege 2 verdeckte Karten aus dem Ära 3-Deck beiseite. Lege nun 4 verdeckten Karten aus dem Ära 2-Deck darauf, gefolgt von 6 verdeckten Karten aus dem Ära 1-Deck. Das GSC-Aktionskarten-Deck sollte jetzt 12 Karten enthalten. Lege alle übrig gebliebenen Karten in die Box zurück.

4. Waren auf Fabrikfeldern platzieren:

Platziere wie bei dem Standardspiel Aufbau die entsprechenden Waren auf jedem Fabrikfeld auf dem Spielplan.

5. GSC Start Gleise:

Platziere die Start Gleise jeder GSC-Farbe auf dem Spielplan in den Fabriken, die auf der offenen Zielkarte angegeben sind. Dies werden die Ursprungsfabriken des GSC sein. Das GSC platziert immer Gleise in Richtung der Zielstadt, die einer Ursprungsfabrik am nächsten liegt,



bis diese Gleise vollständig sind und eine Lieferung an diese Stadt erfolgt ist.

Wenn du dir eine Zielkarte ansiehst, wirst du feststellen, dass sich Position 1 (L1) immer auf die schwarzen GSC-Teile bezieht, während sich Position 2 (L2) immer auf die gelben GSC-Teile bezieht.

6. Spielertableaus, Gleise, Lokomotiven und Spielermarker:

Nehme dir Gleise, Lokomotiven, Spielermarker und ein Spielertableau einer Farbe (nicht schwarz oder gelb). Lege ein Gleis deiner gewählten Farbe auf jedes der „gesperrt“ Felder deines Spielertableaus und setze dein Geldmarker auf \$5.

7. Meilensteine vorbereiten:

Wähle zufällig 5 Meilensteinkarten aus und lege sie offen in die Nähe des Spielplans.

8. Geheime Vertragskarte:

Ziehe eine geheime Vertragskarte. Lege dieses offen neben dein Spielertableau.

9. Lokkarten:

Mische die Lokkarten und ziehe 3 für dich. Ziehe weitere 3 Karten aus dem Stapel und lege sie offen unten auf das Wertungstableau, um den Lokmarkt zu erstellen.

10. Platziere dein Start Gleis:

Platziere eine Gleis auf einer Fabrik deiner Wahl, die noch keine GSC-Gleis enthält.

SPIELABLAUF

Spielzug:

Du beginnst mit dem ersten Spielzug, welcher ähnlich wie der des Mehrspieler-Spiels abgehandelt wird, mit den folgenden Ausnahmen und Ergänzungen zu den Regeln:

1. Um ein Gleis auf einem Feld zu platzieren, das bereits ein GSC-Gleis enthält, zahlst du \$1. Ignoriere alle Geländekosten für dieses Feld. Wenn das GSC ein Gleis auf einem Feld platziert, das bereits eins deiner Gleise enthält, erhältst du \$1.
2. Du erhältst keinen Bonus dafür, dass du der erste oder zweite Spieler bist, der einer Stadt eine Ware liefert.
3. Es gibt keine Begrenzung, wie viele Spieler ein Gleis auf einem bestimmten Feld haben können (so dass alle drei Spieler Gleise auf einem einzelnen Feld haben können).
4. Das Spiel wird genau 12 Runden lang gespielt. Es endet, wenn das GSC ihre letzte Ära 3-Karte gespielt hat.

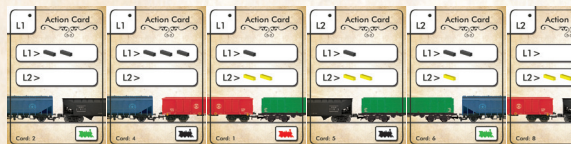
Sobald du an der Reihe warst, geht das Spiel an das GSC.

GSC Spielzug:

Das GSC spielt in jeder Runde des Spiels 1 Aktionskarte. Der GSC Spielzug wird in folgender Reihenfolge abgehandelt:

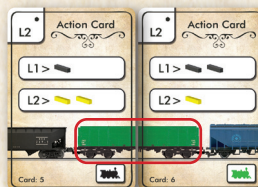
1. Aktionskarte spielen:

Ziehe die oberste Karte des Aktionskartenstapels und lege sie offen rechts neben den Stapel. Platziere jede Aktionskarte rechts neben der Karte der vorherigen Runde. Am Ende des Spiels wird das GSC ein Tableau aus 12 Aktionskarten gebildet haben, ähnlich dem folgenden Diagramm:



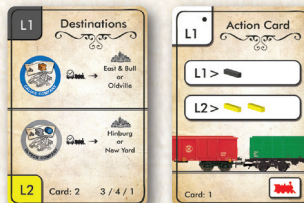
Erste ausgespielte Karte

Jede folgende Karte wird rechts von der zuletzt gezogenen Karte platziert



2. Prestige für verbundene Wagon:

Wenn zwei Aktionskarten zu einem einfarbigen Wagon verbunden werden, erhält das GSC 1 Prestige.



3. Gleise Platzieren:

Die Aktionskarten bestimmen, wie viele Gleise Schwarz und Gelb in jeder Runde platzieren wird, beginnend bei ihren Start Fabriken in Richtung ihrer jeweiligen Zielstadt.

In diesem Beispiel ist die Karte links die aktuelle Zielkarte des GSC, während die Karte rechts die erste Aktionskarte des GSC ist. Diese Karten zeigen an, dass Schwarz ein Gleis platzieren wird, die von seiner L1-Ursprungsfabrik (Kenper Brothers) zu seinem L1-Ziel (Lowdown oder Oldville, je nachdem, was näher liegt) führt. Gelb baut dann zwei Gleise, die von seiner L2-Ursprungsfabrik (Calias Company) zum L2-Ziel (Roam oder Baris, je nachdem, was näher liegt) führen.

Achtung!: Denke daran, dass du beim Platzieren von Gleisen auf einem beliebigen Feld, das bereits eine deiner Gleise enthält, \$1 für jeden neu platzierte Gleise erhältst.

Wenn das GSC ein Gleis auf einem Feld platziert, das einen Stern enthält, erhält sie 1 Prestige.

Ermittlung der nächstgelegenen Stadt und der kürzesten Strecke:

Um festzustellen, welche von zwei Städten das nächstgelegene Ziel ist, musst du festlegen, wie das GSC diese Stadt mit den geringsten Richtungsänderungen erreichen kann. Starte von der Ursprungsfabrik des GSC und zähle Feld für Feld in einer geraden Linie in Richtung der Zielstadt. Wenn diese Linie nicht direkt mit der Zielstadt verbunden ist, gehe so nah wie möglich heran und ändere dann die Richtung, indem du die Felder in dieser neuen Richtung zur vorherigen Summe hinzuzählst. Weitere Erläuterungen findest du im folgenden Beispiel auf der nächsten Seite:

Die Ursprungsfabrik ist die Gylson Company und die Zielstadt ist Oldville. Da die rote Strecke zweimal die Richtung ändert und die blaue Strecke nur einmal die Richtung ändert, musst du die blaue Strecke verwenden.



Wenn die Ursprungsfabrik nicht über die von der Zielstadt geforderte Ressource verfügt, liefert das GSC trotzdem, erhält jedoch ein Prestige weniger.

Wenn das GSC eine Lieferung vornimmt, ziehe die nächste Zielkarte und platziere ein Gleis für jeden GSC-Spieler in die entsprechende Ursprungsfabrik.

5. Eine Lokkarte kaufen:

Wenn das GSC eine Lieferung absolviert, kauft es eine Lokkarte vom Markt. Um festzustellen, welche Karte das GSC nimmt, zähle wie viele Lokomotiven jeder Farbe sich am unteren Rand der Aktionskarten befinden. Das GSC nimmt die Lokkarte, die der am meisten vertretenden Farbe einer Lok entspricht. Wenn es keine Lokkarte dieser Farbe gibt, nimmt das GSC die Lokkarte, die der zweithäufigsten Farbe der Lok entspricht, und so weiter. Aktualisiere dann den Markt wie gewohnt.

6. Meilensteine erreichen:

Das GSC kann Meilensteine wie gewohnt erreichen, mit der Ausnahme, dass es mehrere Meilensteine auf dem ersten Platz in derselben Runde erreichen kann. Beachte, dass jeder GSC-Spieler (Schwarz und Gelb) seine Meilensteine unabhängig erreichen muss.

Das war der GSC Spielzug. Jetzt bist du dran!

SPEILENDE

Wie oben erwähnt, endet das Spiel, wenn das GSC die letzte seiner 12 Aktionskarten ausspielt.

Berechne nun die Prestigepunkte, die jeder Spieler durch Meilensteine erzielt hat, und addiere alle Passagierpunkte aus Städten. Kombiniere schließlich die Ergebnisse beider GSC-Spieler, um das Endergebnis des Grand Steam Conglomerate zu ermitteln. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel und wird zum Herrscher der Eisenbahnen erklärt!

Vielen Dank an Kai Starck für die Übersetzung und Unterstützung.



Hasst du Fragen zu den Regeln oder möchtest du dich einfach nur über das Spiel austauschen?

Dann kannst du dich gerne über den QR Code unserer Facebook-Gruppe anschließen!

4. Eine Ware liefern:

Wenn das GSC eine Strecke in eine Stadt baut, liefert es eine Lieferung in diese Stadt. Wenn dies passiert, platziere eine Lokomotive der entsprechenden GSC-Farbe in dieser Stadt und gebe die gelieferte Ware in die Box zurück. Der GSC-Spieler, der die Lieferung vorgenommen hat, erhält dann Prestige entsprechend der Länge seiner Lieferstrecke, wie in der Tabelle links gezeigt.

	$= ? - \text{Lok}$	
$\equiv 3-5$	$+1$	
$\equiv 6-8$	$+2$	
$\equiv 9+$	$+3$	

Salutations, entrepreneur, et bienvenue au 19e siècle !

C'est une époque de révolutions et d'inventions industrielles, de niveaux plus élevés de productivité, de profit et de prospérité ! Vous êtes ici parce que vous avez décidé de fonder une entreprise de train de marchandises en ces temps passionnants ! En tant que directeur général de cette nouvelle entreprise, votre travail sera de construire votre réseau ferroviaire, d'établir des itinéraires de livraison, de remplir les contrats et les demandes, d'investir dans de nouvelles locomotives et de gagner en prestige pour votre compagnie grâce à vos grandes réalisations !

Mais attention, la concurrence peut être féroce ! D'autres entreprises se battent pour revendiquer les mêmes itinéraires de livraison et remplir les mêmes demandes, donc vous devrez planifier soigneusement !

Êtes-vous prêt à faire de votre entreprise le service de train-fret le plus prestigieux et le plus performant ?

COMPOSANTES DU JEU



4 Tuiles Carte



1 planche Prestige



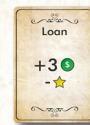
32 cartes Train



10 cartes Réalisation



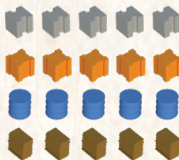
10 cartes Contrat Secret



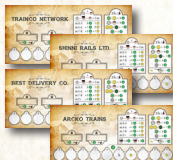
10 Cartes Prêt



1 Marqueur Premier Joueur



20 Marqueurs Ressource (5 de chaque type)



4 Planches du Joueur



92 Voies ferroviaires (23 par joueur)



32 Pions Train (8 par joueur)



28 Disques Marqueurs (7 par joueur)



1 Planche Industrielle et 1 Carte Réalisation (pour la variante "Boom Industriel")



16 Jetons Ville Rurale et 1 Carte Réalisation (pour la variante "Connexions rurales")



12 Jetons Ville + 12 Jetons Usine (pour la variante "Ville et Usine")



Objectif du jeu :
Construisez le meilleur empire ferroviaire et ayez le plus de prestige à la fin du jeu!

MISE EN PLACE

1. Assemblage de la carte :

Utilisez les tuiles Carte pour créer un pays dans lequel vous construirez votre empire ferroviaire. Pour une partie à 2 joueurs, utilisez 3 tuiles Carte; pour 3 ou 4 joueurs, utilisez les 4 tuiles Carte.

Remarquez les points blancs en bordure de chaque tuile Carte. Arrangez la carte de sorte que les points s'alignent le plus possible, tel que montré dans l'image de droite. Les points n'ont pas besoin d'être parfaitement alignés, et il n'est pas nécessaire qu'ils se touchent, mais un tel arrangement assure une carte plus équilibrée.

2. Placez les ressources sur les espaces Usine :

Placez les marqueurs Ressource sur les espaces Usine correspondants sur la planche.

3. Distribuez les composantes aux joueurs :

Donnez à chaque joueur une planche, 23 voies, 8 pions Train et 7 disques marqueurs de la couleur désirée. Ensuite, chaque joueur place une de ses voies sur chacun des espaces « verrouillés » sur sa planche ainsi qu'un disque sur l'espace « 5\$ ». Chaque joueur place un autre disque à côté de la planche Prestige.

4. Préparez les réalisations :

Mélangez les cartes Réalisation. Piochez 5 de ces cartes et placez-les face vers le haut près de la planche, à la vue de tous.

5. Contrats Secrets :

Mélangez les cartes Contrat secret et donnez-en 1 à chaque joueur, face cachée. Les joueurs peuvent regarder leurs propres cartes, mais pas celles des autres.

6. Cartes Train et Prêt

Mélangez les cartes Train et distribuez-en 3 à chaque joueur. Piochez 3 autres cartes Train et posez-les face vers le haut au bas de la planche Prestige, pour former le Marché Ferroviaire. Posez les cartes Prêt près de la planche Prestige.

7. Placez les voies de départ :

En commençant par le joueur ayant pris le train le plus récemment et en continuant en sens antihoraire, chaque joueur place 1 voie de départ sur une usine de son choix. Il est interdit de placer une voie de départ sur une usine contenant déjà la voie d'un autre joueur. Après, le jeu procède dans l'ordre horaire, en commençant par le dernier joueur à avoir placé sa voie de départ.



PHASES DU JEU

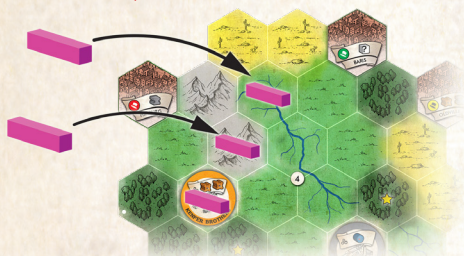
Le tour d'un joueur comprend les étapes suivantes :

1. Construction de voies (obligatoire)
2. Livraison de ressource (optionnel)
3. Réclamation d'une réalisation (optionnel, seulement si éligible)
4. Achat d'une carte Train (optionnel)

1. Construction de voies (obligatoire) :

Durant cette étape, un joueur doit placer 2 voies pour étendre son réseau ferroviaire. Chaque voie placée doit être adjacente à au moins une voie ou un pion Train de même couleur, et une voie ne peut pas être placée où il y en a déjà une de même couleur. En plaçant des voies, un joueur doit payer le prix correspondant (si applicable). Chaque planche contient un tableau des coûts.

Note: 2 joueurs maximum peuvent avoir des voies ou des pions Train sur un même espace.



2 \$ / \$	
 / 	= 0 \$
 / 	= 0 \$
 / 	= 1 \$
 / 	= 2 \$
 / 	= 3 \$
 → 	= 1 \$



Tableau des Coûts :

Le Tableau des Coûts donne l'information sur les coûts de constructions des voies sur les différents types de terrains. Notez qu'il n'y a aucun coût pour construire une voie sur une Usine ou sur une Ville. En construisant sur une voie adverse, vous devez payer 1\$ à cet adversaire, sauf pour une Usine ou une Ville. Ajustez immédiatement les disques d'argent sur les planches.

Espaces Étoile: Si vous êtes le premier joueur à construire une voie sur un espace marqué avec une étoile, vous gagnez immédiatement 1 Prestige.



Voies verrouillées:

Deux fois durant la partie, vous pouvez placer une 3e voie. Déverrouillez cette voie sur la planche en payant son coût (2\$ pour la 1re, 3\$ pour la 2e). Vous pouvez seulement déverrouiller une voie si vous n'êtes pas en 1re place sur la planche Prestige. Il est interdit de déverrouiller et placer les deux voies verrouillées lors d'un même tour.

Nouvelle route non connectée :

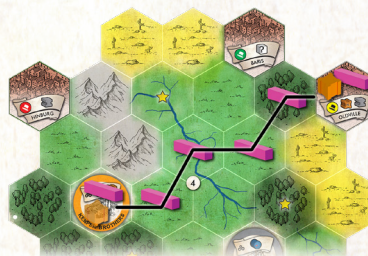
Vous pouvez commencer une nouvelle route non connectée à vos autres voies en payant 2\$ et en plaçant une voie sur une Usine où vous n'avez pas encore de voie. Ceci compte pour l'une des deux voies que vous pouvez construire lors de votre tour.

2. Livraison de Ressource (optionnel):

Si vous avez connecté une Usine qui contient des Ressources à une Ville qui demande une de ces ressources lors de ce tour ou un tour précédent, vous pouvez livrer une Ressource de cette Usine jusqu'à la Ville connectée. La Ressource peut passer à travers d'autres Usines ou Villes en route vers sa destination, mais elle peut seulement voyager sur vos propres voies ou trains.

- ❗ Vous pouvez faire une seule livraison par tour.
- ❗ Vous ne pouvez pas livrer dans une Ville contenant déjà un de vos pions Train.
- ❗ S'il y a plus d'une route disponibles pour la livraison, vous devez choisir la plus courte.

Exemple: Le joueur violet ci-dessous a connecté une Usine contenant une Ressource orange à la Ville de Oldville, qui demande ce type de Ressource. Le joueur violet peut donc livrer la Ressource orange à Oldville.



Pour faire une livraison, procédez comme suit :

1 Retirez la Ressource appropriée de l'Usine et retournez-la dans les provisions.

2 Calculez la longueur de la route (🚂) en comptant le nombre d'espaces vous appartenant (incluant les voies et les pions Train) le long de la route en faisant +1 pour chaque espace. Ensuite, soustrayez -2 pour chaque pion Train le long de cette route pour obtenir la longueur finale. Lorsque vous avez calculé la longueur de la route, ajustez vos jetons Argent et Prestige selon le Tableau des Gains sur votre planche.

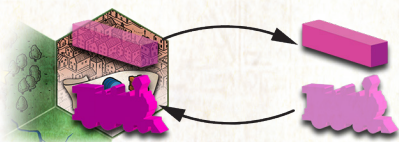
Exemple: Le joueur violet veut livrer la Ressource orange à Lowdown, donc il doit calculer la longueur de la route pour connaître ses gains. En comptant de l'Usine jusqu'à la Ville finale, il y a 9 espaces, incluant 1 pion Train. La longueur de la route est calculée comme suit :

9 (espaces) - 2 (pour le pion Train)
= 7 de longueur totale.

Le joueur gagne ainsi 2\$ et 1 Prestige pour cette livraison, tel que mentionné dans le Tableau des Gains :

🚂 7-8 +2 \$ +1 ⭐

3 Remplacez la voie dans la Ville de livraison par un de vos pions Train, ce qui marque votre livraison dans cette Ville. Retournez la voie remplacée dans votre provision.



4 Si vous êtes le premier joueur à livrer une ressource à une Ville, vous recevez 2\$ additionnels; le deuxième joueur à y livrer reçoit 1\$ additionnel.

5 Finalement, vous devez jouer une carte Train de votre main devant vous, face visible. Si votre livraison remplit la condition sur cette carte train, vous gagnez 1 Prestige. Les conditions des cartes Train sont expliquées comme suit :



Gagnez 1 Prestige si vous avez livré ce type de Ressource lors de ce tour.



Gagnez 1 Prestige si la longueur de votre route est de 5 ou plus.



Gagnez 1 Prestige si votre route de livraison a passé par ce(s) type(s) de terrain(s).

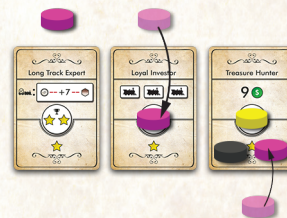
3. Réclamation d'une réalisation (optionnel, seulement si éligible)

Durant cette étape, vous pouvez réclamer les Réalisations auxquelles vous êtes éligible. Chaque Réalisation a deux sections; haut et bas. Les sections du haut peuvent être réclamées une seule fois par partie et par un seul joueur; un joueur peut réclamer un maximum d'une section du haut par tour. Un joueur peut réclamer les sections du bas de plusieurs cartes durant cette étape seulement si les sections du haut ont été réclamées. Une Réalisation ne peut être réclamée plus d'une fois par partie par joueur.

Si vous êtes le premier à réclamer une Réalisation, vous gagnez +2 Prestige à la fin de la partie. Placez votre marqueur dans le cercle au milieu de cette carte Réalisation. Si le cercle est déjà couvert, vous pouvez placer votre marqueur dans un des espaces du bas pour 1 Prestige à la fin de la partie.

Une référence des cartes Réalisation se trouve à la page 37.

Exemple: Lors de son tour, le joueur violet est éligible à réclamer ces 3 Réalisations. Il est éligible à réclamer la section du haut des deux Réalisations de gauche, mais il doit choisir d'une d'entre elles (un joueur ne peut réclamer deux sections du haut lors d'un même tour), donc il choisit la réalisation Loyal Investor. Le joueur jaune ayant déjà réclamé la section du haut de la Réalisation de droite, le joueur violet peut réclamer la section du bas.



4. Achat d'une carte Train (optionnel):

Finalement, vous pouvez acheter une carte Train parmi celles du marché. De gauche à droite, ces cartes coûtent 0\$, 1\$ et 2\$. Lorsqu'une carte Train est achetée, glissez les cartes restantes vers la gauche et piochez une nouvelle carte pour remplir l'espace 2\$.

Si le marché montre 3 cartes Train de la même couleur, mélangez-les avec la pioche et mettez 3 nouvelles cartes dans le marché.

La limite de la main est de 3 cartes. Si vous avez déjà 3 cartes Train en main, vous ne pouvez pas acheter une nouvelle carte. Les cartes Train ne peuvent pas être défaussées.

Si la dernière carte de la pioche est pigée suite au rafraîchissement du marché, ceci met fin à la partie (voir la section Fin de Partie).

AUTRES REGLES IMPORTANTES



Production des Usines :

Trois espaces sur la planche Prestige possèdent l'icône Usine. La 1re fois qu'un joueur atteint chacun de ces espaces, cela déclenche la production des usines;

chacun de ces espaces ne peut être déclenché qu'une seule fois au cours d'une partie. Lorsque cela se produit, remplissez chaque usine sur le plateau afin qu'elle contienne le même nombre et les mêmes types de marchandises que celles imprimées sur cette usine.



Contrats Secrets :

Lorsque vous effectuez une livraison depuis une Usine qui correspond à celle sur votre carte, vous pouvez immédiatement la révéler et marquer le Prestige de ce Contrat; ne piochez pas de nouvelle carte Contrat Secret.



Prêts :

Si vous n'arrivez pas à payer des coûts, vous pouvez prendre une carte Prêt. Chaque carte Prêt donne immédiatement 3\$, mais à la fin du jeu, vous perdrez 1 Prestige pour chaque prêt contracté. Les prêts ne peuvent être remboursés.



Les Villes et leurs Demandes :

Les Ressources imprimées sur chaque Ville représentent celles qui peuvent y être livrées. Cela signifie que le même type de bien peut être livré à une ville plusieurs fois (par des joueurs différents). Renvoyez les marchandises livrées dans la provision.



Passagers :

Les villes marquées de hauts-de-forme colorés représentent les demandes de déplacement des citoyens. En connectant 2 Villes ayant des hauts-de-forme de même couleur, vous recevrez +1 Prestige à la fin de la partie; si vous pouvez connecter 3 Villes aux chapeaux de même couleur, vous recevrez +3 Prestige à la fin de la partie.

Suivi de l'argent :

Les joueurs ne peuvent jamais avoir plus de 9 \$, comme indiqué sur les planches des joueurs.

FIN DU JEU

Plusieurs événements peuvent déclencher la fin du jeu:

1. Si un joueur construit sa dernière voie (sans compter les voies verrouillées) pendant l'étape Construction de voies. Un joueur qui n'a plus qu'une piste dans sa réserve peut toujours construire cette piste unique dans le cadre de son tour.

Un joueur peut toujours faire une livraison après avoir construit sa voie finale; cela déclenchera toujours la fin de la partie, même si le joueur ramène une voie à sa réserve lorsqu'elle est remplacée par un pion Train.

2. Lors de l'étape Achat d'une carte Train, si la dernière carte du paquet est tirée lors du rafraîchissement du marché.

3. Pendant l'étape Livraison de Ressource, si après avoir remplacé la voie par un pion Train, toutes les villes ont 2 pions Train chacune.

Lorsque la fin de la partie est déclenchée, le joueur qui l'a déclenchée termine son tour. Ensuite, tous les autres joueurs terminent le tour afin que tous les joueurs aient effectué le même nombre de tours.

Les joueurs ne sont pas obligés de déverrouiller leurs voies verrouillées lors de leur dernier tour.

Une fois le dernier tour terminé, les joueurs calculent le prestige qu'ils ont obtenu grâce aux cartes Réalisation, aux passagers (hauts-de-forme) et au score de fin de partie des variantes.
Le joueur avec le plus de Prestige l'emporte !

CARTES REALISATION



Long Track Expert:

Ce tour-ci, j'ai effectué une livraison le long d'un itinéraire d'une longueur de 7 ou plus.



Longer Track Expert:

Ce tour-ci, j'ai effectué une livraison le long d'un itinéraire d'une longueur de 9 ou plus.



Landscape Artist:

Ce tour-ci, j'ai effectué une livraison le long d'un itinéraire qui passe par 5 types de terrains différents.



Master of Deliveries:

J'ai effectué 5 livraisons (j'ai 5 cartes Train).



Ardent Collector:

J'ai au moins une carte Train de chacune des 4 couleurs.



Loyal Investor:

J'ai au moins 3 cartes Train d'une même couleur.



Treasure Hunter:

J'ai 9\$ sur ma planche de jeu.



Tunnel Master:

J'ai construit des voies sur 3 cases de montagne n'importe où sur le plateau.



Bridge Master:

J'ai construit des voies sur 3 cases fluviales n'importe où sur le plateau.



Express Network:

Mon réseau comprend des villes des 4 couleurs de passagers (chapeau haut-de-forme).

VARIANTES

Jetons Ville et Usine :

Cette variante simple vous offre la possibilité de modifier les emplacements des villes et des usines sur la carte.

Pour ce faire, après avoir placé les tuiles Carte lors de la mise en place: couvrez chaque Ville sur la carte avec un jeton Ville, et chaque Usine avec un jeton Usine; puis configurez normalement.

Variante "Boom Industriel" :

Cette variante utilise la planche Industrielle et une nouvelle Réalisation. Pendant la mise en place, placez la planche Industrielle près de la carte et placez un marqueur correspondant sur la position de chaque piste Industrie (marquée d'un S). Si vous souhaitez utiliser la carte Industrial Pioneer, incluez-la lors de la configuration en tant que 5e carte Réalisation.

Règles additionnelles / changements :

- **6e étape de livraison :** Lorsqu'un joueur effectue une livraison, notez l'usine de l'industrie d'où provient la livraison et déplacez son marqueur associé d'une case vers le haut sur la planche Industrielle.

- **Changement de production des usines :** Plutôt que de déclencher la production de l'industrie en atteignant une case Usine sur la planche Prestige, les joueurs déclenchent désormais la production de ressources sur la planche Industrielle. Lorsque le marqueur d'une industrie atteint l'étape «produire des ressources» sur sa voie, les usines de cette industrie produisent des ressources comme elles le feraient dans un jeu normal.

Réalisation Industrial Pioneer :



Industrial Pioneer:

J'ai effectué des livraisons dans chacune des 4 industries.

Variante "Connexions rurales" :

Cette variante simple ajoute des jetons Ville Rurale et une Réalisation supplémentaire ("Rural King"). Pendant la mise en place, mélangez les jetons Ville Rurale, puis placez un jeton face cachée sur chaque case étoilée. Si vous souhaitez utiliser la carte Rural King, incluez-la lors de la mise en place en tant que 5e carte Réalisation.

Règles additionnelles / changements :

- **Après l'étape de "Construction de voies" :** Si vous construisez une voie sur une case contenant un jeton Ville Rurale, révélez ce jeton et résolvez son effet, puis défaussez-le. Le jeu se déroule ensuite normalement.

Les effets des jetons sont les suivants :



"Panne de train!:" Vous devez payer 1\$. Si vous n'avez pas d'argent, vous devez contracter un prêt pour payer cet effet.



"Cache Dorée:" Vous recevez 1\$.



"Bel Emplacement:" Vous recevez 1 Prestige.



"Locomotive Abandonnée:" Ce jeton compte pour le type de carte Train de couleur correspondant pour les Réalisations.

Note: Les jetons Ville Rurale sont défaussés une fois qu'ils ont été révélés. Ainsi, le premier joueur à construire une voie sur une telle case résoudra l'effet du jeton.

Réalisation Rural King :



Rural Town King:

J'ai construit des voies sur 3 espaces de ville rurale n'importe où sur le plateau.

MODE SOLO

Dans le jeu solo, votre entreprise affrontera le Great Steam Conglomerate («GSC»), un conglomérat train-fret composé de deux compagnies: Noir et Jaune. Allez-vous déjouer le GSC ou vos plans seront-ils déraillés?

MISE EN PLACE

1. Assemblage de la Carte :

Utilisez 3 tuiles Carte pour créer une carte modulaire du pays.

Comme pour la configuration standard, disposez les tuiles de manière à ce que les points blancs s'alignent.

Note: Les points ne doivent pas être parfaitement alignés, mais cela vous aidera à créer une carte meilleure et plus équilibrée.



2. Préparez des Cartes Destination :

Regardez les cartes Destination et mettez de côté celles qui correspondent aux numéros des tuiles que vous avez utilisées pour construire votre carte. Par exemple, si vous jouez avec les tuiles Carte 2, 3 et 4, vous devez trouver les 4 cartes qui ont ces numéros dans le coin inférieur gauche. Mélangez ces cartes dans un paquet et placez-les face cachée sur la table. Révélez la carte du dessus et placez-la à côté de la pile.

3. Préparez des Cartes Action GSC :

Triez les cartes Action par époque (1, 2, 3 points) et mélangez chaque paquet séparément. Mettez de côté 2 cartes face cachée du paquet 3. Couvrez-les avec 4 cartes face cachée du paquet 2, suivies de 6 cartes face cachée du paquet 1. Il devrait maintenant y avoir 12 cartes dans le paquet de cartes Action GSC. Remettez les autres cartes dans la boîte.

4. Placez des Ressources sur les Usines :

Comme pour la mise en place standard, placez les ressources appropriées sur chaque usine de la carte.

5. Voies de départ GSC :

Placez les voies de départ de chaque couleur GSC sur la carte, sur les usines indiquées sur la carte Destination face recto. Ce seront les usines d'origine du GSC. Le GSC construira toujours des voies vers



la ville de destination la plus proche d'une usine d'origine, jusqu'à ce que cette voie soit terminée et qu'une livraison ait été effectuée.

En regardant une carte Destination, vous verrez que l'emplacement 1 (L1) fait toujours référence aux pièces GSC noires, tandis que l'emplacement 2 (L2) fait toujours référence aux pièces jaunes du GSC.

6. Planche du Joueur, Voies, Pions Train et Disques Marqueurs :

Rassemblez toutes les pièces d'une seule couleur (sauf noir ou jaune). Mettez une voie de la couleur sélectionnée sur chacun de vos voies "verrouillés" sur votre Planche, et placez votre marqueur d'argent sur 5\$.

7. Préparez les Réalisations :

Sélectionnez 5 cartes Réalisation au hasard et placez-les face visible près du tableau.

8. Contrats Secret :

Piochez une carte Contrat Secret; gardez-la face visible près de votre planche.

9. Cartes Train :

Mélangez les cartes Train et piochez-en 3 pour vous-même. Piochez 3 autres cartes du paquet et placez-les face visible au bas de la planche Prestige pour créer le marché.

10. Placez votre Voie de Départ :

Placez une voie sur une Usine de départ de votre choix qui ne contient pas une voie de départ GSC.

PHASES DU JEU

Tours du joueur :

Vous jouerez le premier tour du jeu, qui se joue à peu près de la même manière que le jeu multijoueur, avec les exceptions et ajouts suivants aux règles :

1. Pour construire une voie sur un espace qui contient déjà une voie GSC, payez 1\$; ignorez les coûts de terrain pour cet espace. Si le GSC construit une piste sur un espace qui contient déjà une de vos pistes, vous gagnez 1\$.
2. Vous ne recevez pas de bonus pour être le premier ou le deuxième joueur à livrer une Ressource à une ville.
3. Il n'y a pas de limite au nombre de joueurs pouvant avoir une voie sur un espace donné (les 3 joueurs peuvent occuper le même espace).
4. Le jeu dure exactement 12 tours; il se termine lorsque le GSC joue sa dernière carte Époque 3.

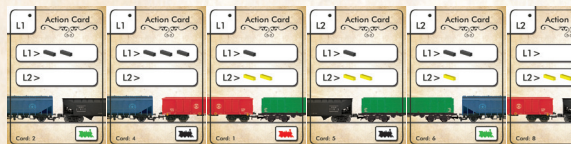
Une fois que vous avez terminé votre tour, le jeu passe au GSC.

Tour du GSC :

Le GSC jouera 1 carte Action à chaque tour de la partie. Le GSC joue selon l'ordre décrit ci-dessous :

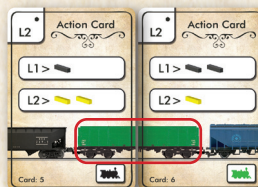
1. Carte Action :

Piochez la carte du dessus du paquet des cartes Action et placez-la, face visible, à droite du paquet. Placez chaque carte Action qui suit à droite de la carte du tour précédent. À la fin du jeu, le GSC aura formé un tableau de 12 Cartes Action, similaire au schéma ci-dessous:



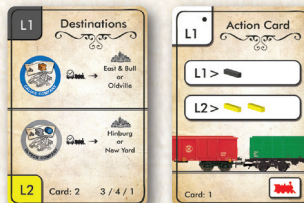
Première carte jouée

Chaque carte qui suit est placée à la droite de la dernière carte tirée



2. Prestige pour wagons connectés :

Si deux cartes Action se connectent pour former un wagon d'une seule couleur, le GSC gagne 1 Prestige.



3. Construire des voies :

Les cartes Action déterminent le nombre de pistes que les Noirs et les Jaunes construiront à chaque tour, en commençant par leurs usines d'origine et en se déplaçant vers leurs villes de destination respectives.

Dans cet exemple, la carte de gauche est la carte de destination de départ du GSC, tandis que la carte de droite est la première carte d'action du GSC. Ces cartes indiquent que Noir construira une voie qui va de son usine d'origine L1 (Calias Company) vers sa destination L1 (East & Bull ou Oldville, selon la plus proche). Jaune construira ensuite deux voies allant de son usine d'origine L2 (Glyson Company) vers la destination L2 (Hinburg ou New Yard, selon la plus proche).

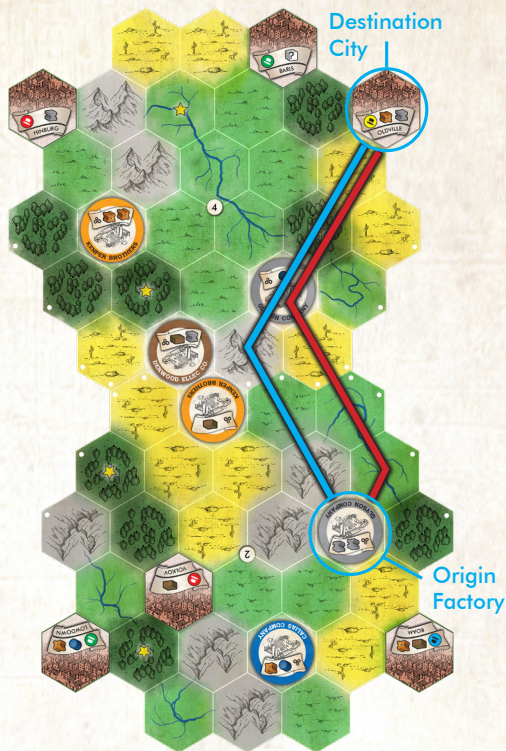
Note: N'oubliez pas que lorsque le GSC construit des voies sur un espace qui contient déjà l'une de vos voies, vous gagnez 1\$ pour chaque espace nouvellement partagé.

Si le GSC construit une piste sur une case qui montre une étoile, il gagne 1 Prestige.

Déterminer la Ville la Plus Proche et l'Itinéraire :

Pour déterminer laquelle des deux villes est la destination la plus proche, vous devez déterminer comment le GSC peut atteindre chacune de ces villes avec le moins de changements de direction. Partir de l'usine d'origine du GSC et compter espace par espace en ligne droite vers la ville de destination. Si cette ligne ne se connecte pas directement à la ville de destination, approchez-vous le plus possible et changez de direction en ajoutant les espaces de cette nouvelle ligne au total précédent. Si plus d'explications sont nécessaires, consultez l'exemple de la page suivante :

L'usine d'origine est Glyson et la ville de destination est Oldville. Comme l'itinéraire rouge change de direction deux fois et que l'itinéraire bleu ne change de direction qu'une seule fois, nous devons utiliser l'itinéraire bleu.



Si l'Usine d'origine ne dispose pas de la ressource demandée par la Ville de Destination, le GSC effectue toujours la livraison mais reçoit un Prestige en moins.

Lorsque le GSC fait une livraison, piochez une carte Destination et placez une voie pour chaque joueur GSC sur l'Usine d'origine correspondante.

5. Achat d'une Carte Train du Marché :

Lorsque le GSC effectue une livraison, il achète une carte Train du marché. Pour déterminer quelle carte le GSC prend, comptez le nombre de locomotives de chaque couleur au bas des cartes Action; le GSC prend la carte de train qui correspond à la couleur la plus courante de la locomotive. S'il n'y a pas de carte Train de cette couleur, le GSC prend la carte de train correspondant à la deuxième couleur la plus courante, et ainsi de suite. Ensuite, actualisez le marché comme d'habitude.

6. Réclamer des Réalisations :

Le GSC peut réclamer des Réalisations comme d'habitude, à l'exception du fait qu'il peut réclamer plusieurs succès de la section supérieure au cours du même tour. Notez que chaque GSC (noir et jaune) doit réclamer ses succès indépendamment.

Cela conclut le tour du GSC. Maintenant c'est votre tour!

FIN DU JEU

Comme mentionné ci-dessus, le jeu se termine lorsque le GSC joue la dernière de ses 12 cartes Action.

À ce stade, calculez le prestige que chaque joueur a gagné grâce aux réalisations et ajoutez les points de passagers des villes. Enfin, combinez les scores des deux joueurs GSC pour déterminer le score final du Grand Steam Conglomerate. Celui qui a le plus de points remporte la partie et est déclaré empereur des chemins de fer!

"Traduit en français par Allen Boisclair"

4. Effectuer une Livraison :

Si le GSC construit une voie dans une ville, il effectuera une livraison dans cette ville. Lorsque cela se produit, placez un pion Train de la couleur GSC appropriée dans cette ville et remettez la ressource livrée dans la boîte. Le joueur GSC qui a effectué la livraison gagne du Prestige selon la longueur du trajet, tel qu'indiqué dans le tableau.

3-5	+1
6-8	+2
9+	+3



Vous avez des questions ou vous souhaitez discuter du jeu?

Rejoignez notre groupe Facebook en scannant le code QR ci-contre!

¡Saludos, empresario, y bienvenido al siglo XIX!

¡Una época de revoluciones industriales e invenciones, de mucha productividad, prosperidad y grandes beneficios!
¡Estás aquí porque has decidido fundar una compañía de transporte ferroviario en esta época tan emocionante! Como director ejecutivo de esta nueva compañía, tu labor consistirá en construir tu red ferroviaria, establecer rutas de reparto, cumplir con los pedidos y contratos, invertir en nuevas locomotoras ¡y conseguir prestigio para tu compañía realizando grandes logros!

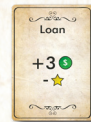
Hay más compañías intentando hacerse con las mismas rutas de reparto y encargarse de los mismos pedidos ¡por lo que deben planificar todo con cuidado!

¿Estás preparado para convertir tu compañía en el servicio de transporte ferroviario más prestigioso?

COMPONENTES



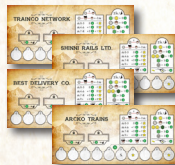
4 losetas de mapa 1 marcador de Prestigio 32 Cartas de Tren



1 Indicador de jugador inicial



20 Mercancías (5 de cada tipo)



4 tableros de jugador



92 vías de tren (23 por jugador)



32 Trenes (8 por jugador)



28 marcadores (7 por jugador)



1 tablero de industria y 1 Carta de Logro (para la variante «Boom Industrial»)



7x



3x



3x



3x

16 fichas de Ciudad Rural y 1 Carta de Logro (para la variante «Conexiones Rurales»)



12 fichas de Ciudad + 12 Fichas de Fábrica (para la variante fichas de Ciudad y Fábrica)

Objetivo del juego: Levantar el mejor imperio ferroviario y ser el que más prestigio tenga al final de la partida!

PREPARACIÓN

1. Preparar el mapa:

Utiliza las losetas de mapa para crear el país en el que levantarás tu imperio ferroviario. En una partida de 2 jugadores usa 3 losetas; en una partida de 3 y 4 jugadores, usa las 4.

Observa los puntos blancos en el borde de cada una de las losetas. Coloca las losetas de tal forma que los puntos queden lo más alineados posible, tal y como muestra la imagen de la derecha. Los puntos no tienen que quedar perfectamente alineados y no todos los puntos se tocan. Al hacer esto, crearás mapas mejores y más equilibrados.

2. Colocar Mercancías en las Casillas de Fábrica:

Coloca fichas de Mercancía en cada una de las casillas de Fábrica correspondientes del tablero.

3. Repartir las fichas de jugador

Cada jugador coge un tablero de jugador, 23 vías, 8 fichas de tren y 7 marcadores del color que haya elegido. Después, cada jugador coloca una de sus vías en la casilla «bloqueada» de su tablero de jugador, un marcador en la casilla «\$5» y otro marcador en la 1ª casilla del Marcador de Prestigio (puntos de victoria).

4. Preparar Logros:

Baraja las cartas de Logro. Roba 5 cartas y colócalas boca arriba cerca del tablero, de forma que todos puedan verlas.

5. Contratos Secretos:

Baraja las cartas del Contrato Secreto y reparte 1 a cada jugador, boca abajo. Los jugadores pueden mirar sus propias cartas, pero no deben mostrarlas a los demás jugadores.

6. Cartas de Tren y de Préstamo:

Baraja las cartas del tren y reparte 3 a cada jugador. Roba otras 3 cartas de Tren y colócalas boca arriba debajo del marcador de Prestigio. Coloca las cartas de Préstamo cerca del marcador de Prestigio.

7. Colocar las vías iniciales:

Cada jugador, empezando por el último jugador que haya estado en un tren y siguiendo hacia su derecha, coloca 1 vía inicial en la fábrica que elija del tablero. Un jugador no puede colocar su vía inicial en una Fábrica que ya tenga otra vía. Hecho esto, la partida se jugará hacia la izquierda, comenzando por el último jugador que haya colocado su vía durante la preparación.



CÓMO JUGAR

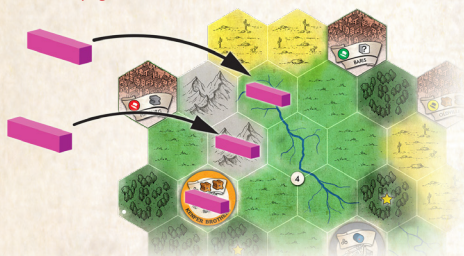
El turno de un jugador consiste en los siguientes pasos:

1. Construir vías (obligatorio).
2. Entregar una Mercancía (opcional).
3. Completar Logros (opcional, solo si es posible).
4. Comprar una carta de Tren (opcional).

1. Construir vías (obligatorio):

En este paso, el jugador **está obligado** a colocar 2 vías para expandir su red ferroviaria. Cada vía debe colocarse adyacente a, al menos, otra vía o tren del mismo color. No puede colocarse una vía donde ya haya una del mismo color. El jugador debe pagar el coste (si lo hay) cuando coloque las vías. Por comodidad, hay una tabla de coste de vía en cada tablero de jugador.

Atención: En una misma casilla no puede haber vías o trenes de más de dos jugadores.



Vías bloqueadas:

Dos veces durante la partida, puedes colocar una tercera vía en tu turno. Para hacerlo, debes desbloquear esa vía en tu tablero de jugador pagando su coste (\$2 para la primera vía, \$3 para la segunda). **Solo puedes desbloquear una vía si no eres el primero en el marcador de Prestigio.** No puedes desbloquear y colocar ambas vías en el mismo turno.

Nueva ruta no conectada:

Puedes iniciar una nueva ruta que no esté conectada a ningún otra vía pagando \$2 y colocando 1 vía en cualquier Fábrica en la que no tengas ya una vía. Esto cuenta como una de las dos vías que puedes construir en tu turno.

2. Entregar una Mercancía (opcional):

Si has unido una Fábrica que contiene Mercancías con una Ciudad que pide alguna de esas Mercancías en este turno o uno anterior, puedes entregar una Mercancía de esa Fábrica en esa Ciudad. La Mercancía puede atravesar otras Fábricas y Ciudades mientras va a su destino, pero solo puede viajar por tus vías y trenes.

- ❗ Solo puedes hacer una entrega por turno.
- ❗ No puedes entregar en una Ciudad que ya tenga uno de tus trenes.
- ❗ Si hay más de una ruta disponible para tu entrega, siempre debes elegir la más corta.

Ejemplo: La jugadora morada (ver abajo) ha unido una Fábrica con una Mercancía naranja con la ciudad de Oldville, que pide ese tipo de Mercancía y, por lo tanto, puede transportar la Mercancía naranja a Oldville.

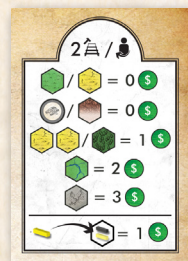
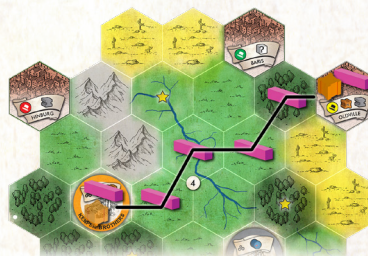


Tabla de coste de vía: La tabla de coste de vía indica cuánto cuesta construir una vía sobre los distintos tipos de terreno. Ten en cuenta que construir una vía en una Fábrica o Ciudad es gratis. Si construyes una vía en una casilla que ya tiene la vía de un oponente, también debes pagar \$1 a ese oponente, excepto en una Fábrica o Ciudad. Ambos jugadores debéis mover vuestros marcadores de dinero en los tableros de jugador.

Casillas con estrella: Si eres el primer jugador que construye una vía en una casilla con una estrella, recibes inmediatamente 1 punto de Prestigio.



Para hacer una entrega, haz lo siguiente:

- 1 Retira la Mercancía apropiada de la Fábrica y devuélvela a la reserva.
- 2 Calcula la longitud final de la ruta (🕒) contando cada una de tus casillas (incluyendo vías y trenes) en la ruta como +1 y restando -2 por cada uno de tus trenes en la ruta de la entrega. Después de calcular la longitud final de tu ruta, ajusta tus marcadores de dinero y Prestigio de tu tablero de jugador tal y como muestra la tabla de ganancias por ruta.



Ejemplo: La jugadora morada quiere entregar la Mercancía naranja en Lowdon. Debe calcular la longitud de la ruta para ver sus ganancias.

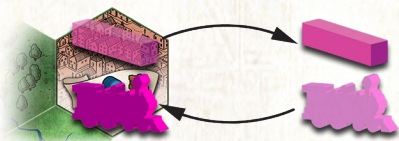
Hay 9 casillas desde la Fábrica hasta la Ciudad de destino, incluyendo 1 Tren. La longitud de la ruta se calcula de la siguiente manera:

$$9 \text{ (casillas)} - 2 \text{ (por 1 tren)} = \text{longitud total } 7.$$

La jugadora gana \$2 y 1 punto de Prestigio por la longitud de la ruta, tal y como muestra la tabla de ganancias por ruta.

$$\text{🕒 } 7-8 \quad +2 \text{ \$ } +1 \text{ ⭐}$$

- 3 Reemplaza tu vía en la Ciudad de entrega por uno de tus trenes para marcar la entrega en esa Ciudad. Devuelve la vía a tu reserva.



- 4 Si eres el primer jugador que entrega una Mercancía en esa ciudad, recibes \$2 adicionales. El segundo jugador en hacer una entrega en esa ciudad recibe \$1.
- 5 Por último, debes jugar una carta de Tren de tu mano en tu zona de juego, boca arriba. Si con la entrega cumples la condición de esa carta de Tren, ganas 1 punto de Prestigio adicional. Las condiciones de las cartas de Tren se explican a continuación:



Gana 1 punto de Prestigio adicional si has entregado esta Mercancía este turno.



Gana 1 punto de Prestigio adicional si la longitud de tu ruta es superior a 4.



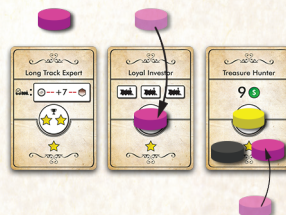
Gana 1 punto de Prestigio adicional si tu ruta de entrega pasa por estos terrenos.

3. Completar Logro (opcional, solo si es posible):

En este paso, reclamas cualquier logro que puedas completar. Cada Logro tiene dos partes: superior e inferior. La parte superior solo puede reclamarse una vez por partida y solo puede hacerlo un jugador. Un jugador solo puede reclamar 1 parte superior por turno. Un jugador puede reclamar la parte inferior de varias cartas de Logro durante este paso, pero solo si se ha reclamado su parte superior y nunca podrá reclamar la misma parte inferior dos veces.

Si eres el primero que reclama un Logro, ganas 2 puntos de Prestigio adicionales al final de la partida. Coloca tu marcador en el círculo que hay en el centro de la carta de Logro. Si el círculo ya está ocupado, coloca tu marcador en la parte inferior de la carta para ganar +1 punto de Prestigio adicional al final de la partida.

En la pág. 47 encontrarás un resumen de las cartas de Logro.



Example: En su turno, la jugadora morada puede reclamar estos 3 Logros. Puede reclamar la parte superior de los dos Logros de la izquierda, pero solo puede escoger uno de ellos (un jugador no puede reclamar dos partes superiores en un único turno) y escoge el Logro Inversor leal. El jugador amarillo ya ha reclamado la parte superior del Logro de la derecha, por lo que la jugadora morada solo puede reclamar la sección inferior de esa carta.

4. Comprar una carta de Tren (opcional):

Por último, puedes comprar una carta de Tren de las que hay disponibles en el mercado. Estas cartas cuestan, de izquierda a derecha, \$0, \$1 y \$2. Cuando compres una carta de Tres, desliza las cartas restantes hacia la izquierda y roba una carta nueva para llenar el hueco de \$2.

Si en el mercado hay 3 cartas de Tren del mismo color, vuelve a barajarlas con el mazo y roba 3 cartas para llenar el mercado.

El límite de cartas en mano es de 3. Si ya tienes 3 cartas de Tren en tu mano, no puedes comprar más cartas. Las cartas de Tren no pueden descartarse.

Si se roba la última carta de Tren cuando se rellena el mercado, se desencadena el final de la partida (consulta Fin de partida).

OTRAS REGLAS IMPORTANTES



Producción de Fábricas:

Hay 3 casillas en el marcador de Prestigio señaladas con el icono de Fábrica. La primera vez que cualquier jugador llegue a una de estas casillas, algunas o todas las Fábricas producirán Mercancías. Cada casilla solo puede activarse una única vez. Cuando se active una casilla, rellena cada Fábrica del tablero de tal forma que contenga el número y el tipo de Mercancías que tiene impresadas.



Contratos Secretos:

Cuando haces una entrega desde una Fábrica que coincide con la que aparece en tu carta de Contrato Secreto, puedes revelar la carta inmediatamente y conseguir los puntos de Prestigio que indique la carta. No robes otra carta de Contrato Secreto.



Préstamos:

Si no puedes pagar los costes del terreno o de desbloquear una vía, puedes coger una carta de Préstamo. Cada una proporciona \$3 pero perderás 1 punto de Prestigio por cada Préstamo que tengas al final de la partida. No se puede devolver los Préstamos.



Ciudades y sus Peticiones:

Las Mercancías impresadas en cada Ciudad indican las Mercancías que pueden transportarse a esa Ciudad. Esto significa que puede transportarse varias veces el mismo tipo de Mercancía a una Ciudad (aunque por jugadores distintos). Devuelve las Mercancías entregadas a la reserva.



Pasajeros:

Algunas Ciudades están marcadas con un sombrero de color. Representan las necesidades de viaje de sus ciudadanos. Si unes 2 Ciudades que tengan sombreros del mismo color, ganarás +1 punto de Prestigio al final de la partida. Si unes 3 Ciudades del mismo color, recibirás +3 puntos de Prestigio al final de la partida.

Marcador de dinero:

Los jugadores no pueden tener más de \$9, tal y como se indica en los tableros de jugador.

FIN DE PARTIDA

Hay varios eventos que provocan el fin de la partida.

1. Si un jugador construye su última vía (sin contar las vías bloqueadas) durante el paso Construir vías. Si a un jugador solo le queda una vía en su reserva, puede construirla como parte de su turno.

El jugador que construye su última vía también puede hacer una entrega, aunque sigue desencadenando el final de la partida a pesar de que recupere una vía al reemplazarla por su tren.

2. Durante la fase de comprar una carta de Tren se roba la última carta del mazo al rellenar el mercado con cartas de Tren.

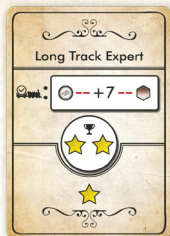
3. Durante la fase de Entrega de Mercancía, después de reemplazar la vía por un tren, todas las Ciudades tienen dos Trenes cada una.

Cuando se desencadena el fin de partida, el jugador que lo provoca termina su turno. Después, el resto de jugadores termina la ronda de tal forma que todos los jugadores hayan tenido el mismo número de turnos.

Los jugadores no están obligados a desbloquear sus vías bloqueadas en su último turno.

Tras el último turno, los jugadores calculan el Prestigio ganado con las cartas de Logro, las conexiones de Pasajeros (sombreros) y la puntuación de cualquier variante. **¡El jugador con más prestigio gana!**

RESUMEN DE CARTAS DE LOGRO



Experto en vía larga:
Este turno he hecho una entrega por una ruta con una longitud de al menos 7.



Experto en vía más larga:
Este turno he hecho una entrega por una ruta con una longitud de al menos 9.



Paisajista:
En este turno, he hecho una entrega por una ruta que atraviesa 5 tipos de terreno distintos.



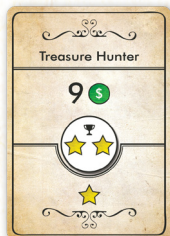
Especialista en entregas:
He hecho 5 entregas (tengo 5 cartas de Tren).



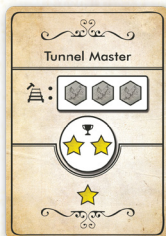
Coleccionista apasionado:
Tengo al menos una Carta de Tren en cada uno de los 4 colores.



Inversor leal:
Tengo al menos 3 cartas de Tren del mismo color.



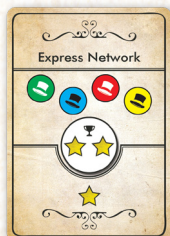
Cazatesoros:
Tengo \$9 en mi tablero de jugador.



Experto en túneles:
He construido vías en 3 casillas montañosas en cualquier parte del tablero.



Experto en puentes:
He construido vías en 3 casillas fluviales en cualquier parte del tablero.



Red exprés:
Mi red incluye ciudades de los 4 colores de los pasajeros (sombreros).

VARIANTES

Fichas de Ciudad y de Fábrica:

Esta sencilla variante te permite cambiar la ubicación de las Ciudades y las Fábricas en el mapa.

Para hacerlo, después de colocar las losetas de mapa durante la preparación, tapa cada casilla de Ciudad del mapa con una ficha de Ciudad y cada casilla de Fábrica con una ficha de Fábrica. Después, sigue con la preparación normal.

Variante «Boom Industrial»:

Esta variante añade el tablero de industria y una nueva carta de Logro («Pionero industrial»). Durante la preparación, coloca el tablero de industria cerca del mapa y coloca la ficha correspondiente en la casilla inicial de cada uno de los marcadores. (Indicada con una «S»). Si quieres utilizar la carta Pionero industrial, colócala durante la preparación como la 5ª carta de Logro

Cambios en las reglas:

• **6º paso en la Entrega:** Cuando un jugador realice una Entrega mira la Fábrica de la que partió la entrega y sube su ficha en el tablero de industria una casilla.

• **Cambio en la producción industrial:** Los jugadores desencadenan la producción de mercancías en el tablero de industria en lugar de hacerlo al llegar a una casilla de Fábrica en el tablero de Prestigio. Cuando la ficha de una industria llega al paso de «Producir mercancías» de su marcador, las Fábricas de esa industria producen mercancías como lo harían en una partida normal.

Logro Pionero industrial:



Pionero industrial:

He hecho entregas de cada una de las 4 industrias.

Variante de «Conexiones Rurales»:

Esta sencilla variante añade fichas de Ciudad Rural, junto con una carta de Logro adicional («Rey rural»). Durante la configuración, baraja las fichas de los pueblos rurales boca abajo, y luego pon una ficha boca abajo en cada casilla del mapa marcado con una estrella. Si quieres utilizar la carta Rey rural, colócala durante la preparación como la 5ª carta de Logro.

Cambios en las reglas:

• **Después del paso: «Construir vías»:** Si construyes una vía en una casilla con una ficha de Ciudad Rural, revela esa ficha inmediatamente y resuelve su efecto. Después descarta la ficha. La partida continúa de la forma normal. Los efectos de las fichas de Ciudad rural son los siguientes:



«**Avería en el tren!**»: Debes pagar \$1. Si no tienes dinero, debes coger un préstamo para pagar este efecto.



«**Alijo de oro**»: Recibes \$1.



«**Lugar precioso**»: Recibes 1 Prestigio.



«**Locomotora abandonada**»: Esta ficha cuenta para el tipo de carta de tren de color correspondiente para los logros.

Atención: Las fichas de Ciudad rural se descartan después de revelarse. Solo el primer jugador que construya la vía en una Ciudad rural resuelve el efecto de su ficha.

Logro Rey rural:



Rey rural:

He construido vías en 3 casillas de Ciudad Rural en cualquier parte del tablero.

MODOSOLITARIO

En las partidas en solitario, tu compañía se enfrentará al Gran Conglomerado del Vapor («GCV»), un conglomerado de transporte formado por dos compañías: Negra y Amarilla. ¿Serás más listo que la SGC o tus planes descarrilarán?

PREPARACIÓN

1. Preparar el mapa:

Usa 3 losetas de mapa para preparar un mapa modular del país.

Coloca las losetas con los puntos blancos alineados, al igual que en la preparación normal.

Atención: Los puntos no tienen que quedar perfectamente alineados, pero hacerlo ayuda a construir mapas más equilibrados.



2. Prepara las cartas de Destino:

Busca las cartas de Destino que tengan los números de las losetas que has utilizado para construir el mapa. Por ejemplo, si estás jugando con las losetas 2, 3 y 4, debes encontrar las 4 cartas que tengan esos números en su esquina inferior izquierda. Baraja esas cartas para formar un mazo y colócalo boca abajo en la mesa. Entonces, descubre la carta superior y colócala junto al mazo.

3. Prepara las cartas de Acción GCV:

Ordena las cartas de Acción por Era (1, 2 y 3 puntos) y baraja cada mazo por separado. Separa 2 cartas de Era 3 boca abajo; tapa esas cartas con 4 cartas de Era 2 boca abajo. Pon encima 6 cartas de Era 1 boca abajo. Debería haber 12 cartas en el mazo de cartas de Acción GCV. Devuelve las cartas sobrantes a la caja.

4. Colocar Mercancías en casillas de Fábrica:

Coloca las Mercancías apropiadas en cada casilla de Fábrica, como en la preparación estándar.

5. Vías iniciales de GCV:

Coloca las vías iniciales de cada color de GCV en las Fábricas del mapa que indica la carta de Destino descubierta. Son las Fábricas de salida del GCV. El GCV siempre construirá vías hacia la Ciudad de



destino más cercana a una Fábrica de salida hasta que esa vía esté completa y se haya hecho una Entrega en esa Ciudad.

Si miras la carta de Destino observarás que la Localización 1 (L1) siempre se refiere a las piezas GCV negras, mientras que la 2 (L2) es para las amarillas.

6. Tablero de jugador, vías, trenes y Marcadores:

Coge las vías, los trenes, los marcadores y el tablero de jugador de un color que no sea negro o amarillo. Coloca una vía del color elegido en cada una de las casillas de vía bloqueada de tu tablero de jugador. Tu dinero inicial es \$5..

7. Preparar Logros:

Coge 5 cartas de Logro al azar y colócalas, boca arriba, cerca del tablero.

8. Contratos Secretos:

Roba 1 carta de Contrato secreto y déjala, boca arriba, cerca de tu tablero de jugador.

9. Cartas de Tren:

Baraja las cartas de Tren y roba 3 para ti. Roba otras 3 cartas del mazo y colócalas boca arriba en la parte inferior del tablero de Prestigio para crear el mercado de trenes.

10. Coloca tu vía inicial:

Coloca 1 vía en una fábrica inicial que elijas que no tenga ya una vía inicial de GCV.

CÓMO JUGAR

Turnos del jugador:

Haz el primer turno de la partida, que se juega de una forma muy parecida al juego multijugador, con los siguientes cambios:

1. Debes pagar \$1 para construir una vía en una casilla que ya tenga una vía de la GCV. Ganas \$1 si la GCV construye una vía en una casilla que ya tenga una de tus vías.
2. No recibes bonus por ser el primer o el segundo jugador en entregar una Mercancía en una Ciudad.
3. No hay límite en cuanto al número de jugadores que pueden tener una vía en una casilla (por lo que los tres jugadores pueden tener vías en la misma casilla).
4. La partida dura exactamente 12 turnos. Termina cuando el GCV juega su última carta de Era 3.

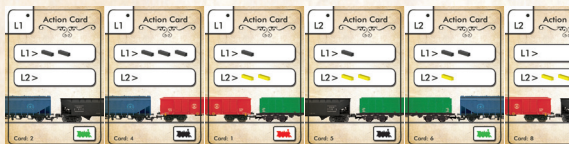
Cuando termines tu turno le toca jugar al GCV.

Turnos del GCV:

El GCV juega 1 carta de acción cada turno de juego. Su turno se resuelve en este orden:

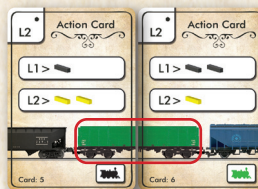
1. Carta de Acción:

Roba la carta superior del mazo de Acción y colócala, boca arriba, a la derecha del mazo. Coloca cada carta de acción siguiente a la derecha de la carta de acción del turno anterior. Al final de la partida, el GCV habrá formado una secuencia de 12 cartas similar a la que hay abajo:



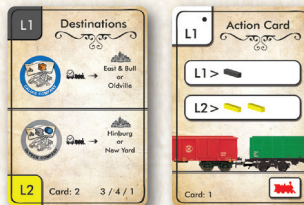
Primera carta jugada

Cada carta posterior se coloca a la derecha de la última carta.



2. Prestigio por Vagones completos:

Si dos cartas de Acción se unen formando un vagón completo del mismo color, el GCV gana 1 Prestigio.



3. Construir vías:

Las cartas de Acción indican cuántas vías Negras y Amarillas se construirán cada turno, empezando desde sus Fábricas iniciales y moviéndose hacia sus respectivas Ciudades de destino.

En este ejemplo, la carta de la izquierda es la carta de Destino inicial del GCV, mientras que la carta de la derecha es la primera carta de Acción del GCV. Estas cartas indican que Negro construye una vía que va desde su Fábrica de salida L1 (Calias Company) hacia su Destino L1 (East & Bull o Oldville, lo que esté más cerca). Después, Amarillo construirá dos vías que irán desde su Fábrica inicial L2 (Glyson Company) a su Destino L2 (Hinburg o New Yard, lo que esté más cerca).

Atención: Recuerda que si el GCV construye una vía en una casilla que ya tenga una de tus vías, ganas \$1 por cada casilla que empecéis a compartir.

Si el GCV construye una vía en una casilla con una estrella, gana 1 Prestigio.

Calcular la Ciudad más cercana y la Ruta más corta:

Para calcular qué ciudad es el Destino más cercano, debes trazar la ruta del GCV que tenga menos cambios de dirección. Empieza desde la Fábrica de salida y traza una línea recta contando las casillas hasta la Ciudad de destino. Si no puedes conectar directamente la Ciudad de destino, acércate lo más posible y después cambia la dirección, añadiendo estas casillas al total anterior, tal y como muestra el ejemplo de la página siguiente:

La Fábrica de salida es Glyson Company y la Ciudad de destino es Oldville. Dado que la ruta roja cambia dos veces de dirección y la azul solo una, tendremos que usar la ruta azul.



4. Hacer una Entrega:

Si el GCV construye una vía hasta una Ciudad, hará una Entrega en ella. Entonces, coloca un Tren del color apropiado en esa Ciudad y devuelve la Mercancía entregada a la caja del juego. El jugador del GCV que haya hecho la Entrega gana el Prestigio según la longitud de la ruta de entrega, como muestra la tabla de la izquierda.

3-5	+1	★
6-8	+2	★
9+	+3	★

Si la Fábrica de salida no tiene la Mercancía pedida por la ciudad de Destino, el GCV realiza la entrega, pero gana 1 Prestigio menos.

Cuando el GCV realiza una entrega, saca la siguiente carta de Destino y coloca una vía por cada jugador del GCV en la Fábrica de salida correspondiente.

5. Comprar una carta de Tren del mercado:

Cuando el GCV realice una Entrega comprará una carta de Tren del mercado. Para decidir qué carta coge el GCV, cuenta el número de locomotoras de cada color que hay en la parte inferior de las cartas de Acción. El GCV coge la carta de Tren que coincide con el color de locomotora más común. Si no hay ninguna carta de Tren de ese color, el GCV coge la del segundo color más numeroso y así sucesivamente. Después, rellena el mercado de la forma normal.

6. Reclamar Logros:

El GCV puede reclamar Logros de la forma normal, con la excepción de que puede reclamar la parte superior de varias cartas de Logro en el mismo turno. Ten en cuenta que cada jugador del GCV reclama sus Logros por separado.

Con esto termina el turno del GCV. ¡Ahora es tu turno!

FIN DE PARTIDA

Como se mencionó anteriormente, la partida termina cuando el GCV juega la última de sus 12 cartas de Acción.

Entonces se calcula el Prestigio que cada jugador haya ganado por sus Logros y se añaden los puntos de Pasajeros de las Ciudades. Por último, suma las dos puntuaciones de los jugadores del GCV para calcular la puntuación final del Gran Conglomerado del Vapor. ¡El que haya conseguido más puntos gana la partida y es nombrado Emperador de los ferrocarriles!



Have any rules questions or you want to simply discuss the game?

You are welcome to join our Facebook group by scanning the QR code on the left!

Game Design and Art:

Milan Tasevski

Developed and Published By:

Archona Games 2020 ©

Game Developers:

Vladimir Trajchevski

Boris Momikj

Milan Tasevski

Playtesting and Prototype Support:

Ana Spasovska

Special thanks to Ana Spasovska, Kai Starck, Thomas Jacob, Chris Hecox, Pierluigi Frimusa, Vangelis Kefalas, Danijel Ljubas, Jesse Samuel Anderson (Quackalope), Ivo Neskovic, Daniel Kiprijanovski, and all that playtested the game or helped this project in one way or another! We are forever thankful!

**And of course, BIGGEST THANKS go to our wonderful
Kickstarter backers!**



ARCHONA
G A M E S

www.archonagames.com