

TRAINS™



TRAINS

Un jeu pour 2 à 4 joueurs

Durée : 45 minutes

Âge : 14 ans et plus

Table des matières

Introduction	2
But du jeu	2
Matériel.....	2
Les cartes.....	3
Descriptif des cartes	3
En voiture !	4
Comment jouer.....	5
Un tour de jeu	6
Jouer une carte	6
Acheter des cartes	7
Réduction et recyclage – Se débarrasser de la ferraille.....	8
La phase d'ajustement	8
Lexique	9
Fin de la partie	10
Crédits	10
Exemple de partie.....	11
Aide de jeu.....	12

Introduction

Êtes-vous capables de construire la plus grande ligne de chemin de fer du Japon ? Il est temps de le découvrir. *Trains* est un jeu de construction de deck dans lequel votre objectif est de construire le réseau ferroviaire le plus efficace à Tokyo ou Osaka. Vos cartes vous permettront non seulement d'acquérir d'autres cartes pour améliorer votre deck, mais également de construire des gares et des rails sur le plateau de jeu ; ces derniers sont la clef de votre victoire !

But du jeu

L'objectif dans ce jeu est de créer le réseau ferroviaire le plus performant ! Les points de victoire accumulés grâce aux cartes, aux rails et aux gares seront les signes de votre réussite. Pour les gagner, vous devrez construire votre deck en choisissant parmi les multiples options qui s'offrent à vous. Tous les joueurs démarrent la partie avec les mêmes cartes de départ et construisent leur deck tout au long de la partie. Utilisez ces cartes pour construire des rails autour de Tokyo et d'Osaka, et assurez vous que votre deck se déploie le plus efficacement possible d'un tour à l'autre.

Matériel

- 1 plateau de jeu recto verso (Tokyo/Osaka)
- 80 jetons Rails de 4 couleurs
- 4 marqueurs de score de 4 couleurs
- 30 cartes Préparation
- 30 jetons Gare blancs
- 40 séparateurs pour trier vos cartes dans la boîte
- 500 cartes réparties comme suit :
- 10 Aiguillage
- 10 Appartement
- 10 Atelier de maintenance
- 10 Bureau du chef de gare
- 10 Cabine du conducteur
- 10 Centre de contrôle
- 10 Centre de renseignements
- 10 Coopération
- 10 Décharge
- 10 Dépôt
- 10 Dépotoir
- 10 Échangeur
- 70 Ferraille
- 10 Ferronnerie
- 10 Feu de signalisation
- 20 Gare
- 10 Gratte-ciel
- 10 Horaires estivaux
- 10 Horaires temporaires
- 10 Immeuble
- 10 Parc d'attractions
- 10 Passage en gare
- 10 Personnel de gare
- 10 Pont en acier
- 20 Pose de rails
- 10 Remorquage
- 10 Salle de contrôle
- 10 TGV
- 10 Train de marchandises
- 10 Train de tourisme
- 10 Train direct
- 20 Train express
- 10 Train matinal
- 30 Train omnibus
- 10 Train postal
- 10 Tunnel
- 10 Usine de wagons
- 10 Viaduc
- 10 Voie souterraine

Les cartes

Regardons avant tout les cartes. Le plateau et les autres éléments seront décrits plus loin, mais comme la plupart des actions sont liées aux cartes, c'est par elles que nous allons commencer.

Descriptif des cartes

Valeur – Cette icône indique la somme d'argent que cette carte vous fournit lorsque vous la jouez.

Type de carte – Ce symbole indique de quel type de carte il s'agit. Notez que certaines cartes peuvent également arborer le symbole Action rouge dans leur texte. Cela signifie qu'elles sont également considérées comme des cartes Action, quel que soit leur type de carte principal.



Effet – C'est ce qui se produit lorsque cette carte est jouée, **en plus** de l'argent de l'icône Valeur qu'elle procure.

Cout – Cette icône indique combien vous devez dépenser d'argent pour acheter cette carte de la réserve.

Légende des icônes :

	Train
	Pose de rails
	Gare
	Action
	Point de victoire
	Ferraille
	Valeur
	Jusqu'à la fin du tour

Couleur – La couleur de la carte indique également son type :

- Bleu – Trains
- Vert – Pose de rails
- Violet – Gare
- Rouge – Actions
- Or – Points de victoire
- Noir - Ferraille

En voiture !

Il est temps d'aborder la mise en place ! Suivez ces étapes pour sortir de la gare :

1. Choisissez tout d'abord quelle face du plateau utiliser : Tokyo ou Osaka. Les deux côtés présentent des cartes différentes et proposeront une expérience de jeu différente. Placez ensuite les jetons Gares à côté du plateau.
2. Chaque joueur choisit une couleur et prends les jetons Rails correspondants. Placez ensuite les marqueurs de score de chaque joueur sur le 0 de la piste de score.



3. Distribuez à chaque joueur les 10 cartes suivantes : 7 Train omnibus, 2 Pose de rails et 1 Gare. Mélangez-les et posez-les, face cachée, devant vous. Ces cartes forment votre deck de départ.



4. Créez maintenant la réserve de cartes communes. Placez les cartes Train express, Train direct, Pose de rails, Gare, Appartement, Immeuble, Gratte-ciel et Ferraille en piles sur la table. Vous utiliserez ces cartes dans toutes les parties que vous jouerez.

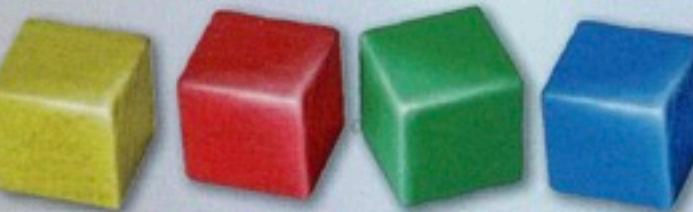


5. Prenez maintenant les cartes Préparation, mélangez-les et piochez-en 8. Placez les cartes correspondantes en pile sur la table, puis rangez les cartes Préparation ainsi que toutes les cartes non utilisées dans la boîte. À chaque partie vous choisissez ces 8 cartes au hasard ; ainsi, chaque partie sera différente.



6. Rangez dans la boîte toutes les cartes Train omnibus inutilisées ainsi que tous les jetons inutilisés.
7. Le joueur qui a pris le train le plus récemment est désigné premier joueur.

Pour votre partie d'initiation, nous vous conseillons d'utiliser la carte Décharge avec 7 autres cartes aléatoires.



Exemple de mise en place

Ci-dessous, un exemple de mise en place d'une partie à 4 joueurs sur le plateau Tokyo.



Comment jouer

Chaque joueur pioche depuis son deck une main de 5 cartes. En sens horaire, en commençant par le premier joueur, chaque joueur place un jeton Rails sur le plateau comme point de départ. Les joueurs ne peuvent placer de jeton Rails sur une case Mer, une case Lieu éloigné ou une case où un autre joueur a déjà placé un jeton Rails.



Lorsque tous les joueurs ont placé leur jeton Rails de départ, la partie peut commencer. En commençant par le premier joueur puis en sens horaire, chacun jouera son tour en jouant des cartes, posant des rails et des gares sur le plateau. Lorsqu'un joueur a fini son tour, c'est au tour du joueur suivant, et ce, jusqu'à la fin de la partie. Le joueur ayant le plus de points de victoire sera alors déclaré vainqueur.

BIEN COMMENCER – Au fur et à mesure que le jeu avance et que les cases deviennent de plus en plus peuplées, le cout de pose de rails peut augmenter de manière conséquente. Vous avez tout intérêt à vous délimiter une zone personnelle sur le plateau.

Un tour de jeu

Durant son tour, le joueur actif peut jouer des cartes de sa main et acheter des cartes de la réserve, dans n'importe quel ordre et autant de fois que désiré. Cependant, le joueur actif doit compléter une action avant d'en entreprendre une autre – il ne peut acheter une carte alors qu'il est en train d'en jouer une, ou vice-versa.

Lorsqu'un joueur a fini de jouer et d'acheter des cartes, il passe à la phase Ajustement (voir page 8) puis c'est au tour du joueur suivant. Un joueur n'est jamais obligé de dépenser tout l'argent généré ou de jouer toutes ses cartes.

Un joueur peut aussi décider de passer son tour, en ne jouant ni n'achetant aucune carte. Un joueur qui passe ainsi son tour, peut, comme action spéciale, remettre toutes les cartes Ferraille de sa main sur la pile Ferraille de la réserve (voir page 8).

Jouer une carte

Jouer une carte signifie poser une carte de votre main, face visible, dans votre zone de jeu.

Lorsque vous jouez une carte :

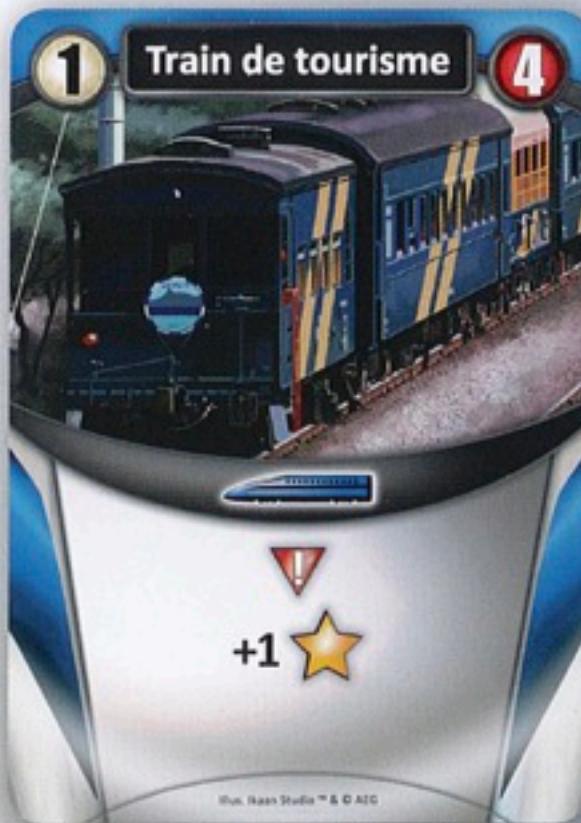
Vous générez autant d'argent que la valeur de la carte (le nombre en haut à gauche). Cet « argent » est utilisable pour acheter d'autres cartes. L'argent ainsi généré n'est utilisable que pendant son tour de pose (tout argent non dépensé est perdu à la fin de votre tour).



Valeur

Si la carte jouée est une carte Action, vous pouvez, si vous le désirez, en appliquer l'effet. Si vous choisissez de ne pas en appliquer l'effet, vous générez tout de même l'argent lié à la valeur de la carte. Si vous choisissez d'en appliquer l'effet, vous devez l'appliquer dans sa totalité, et l'effet est résolu de haut en bas (dans le cas des cartes possédant des effets multiples). Si l'un des effets ne peut être appliqué, vous ne pouvez en appliquer aucun. Il y a une unique exception à cette règle : si une carte vous demande de recevoir une carte Ferraille, et qu'il n'en reste plus dans la pile Ferraille de la réserve, vous pouvez tout de même appliquer les autres effets de la carte.

Les effets des cartes Action doivent être appliqués immédiatement ou pas du tout. Vous ne pouvez « garder » un effet pour plus tard.



Exemple 1 : Lorsque vous jouez le Train de tourisme, vous pouvez, si vous le désirez, avancer votre marqueur de 1 sur la piste de score.





Exemple 2 : Si vous choisissez d'appliquer l'effet de cette carte, vous gagnez tout d'abord 1 point de pose de rails (pour placer une jeton Rails sur le plateau durant ce tour), et ensuite vous recevez 1 carte Ferraille. Après seulement, vous bénéficiez de l'effet annulant le surcout de pose de rails sur une case Montagne. Voir ci-dessous pour de plus amples informations sur ces effets, mais le point crucial à retenir est que si vous appliquez les effets de la carte, vous devez tous les appliquer, et dans cet ordre précis. Cependant, s'il ne reste plus de carte Ferraille dans la réserve, les autres effets s'appliquent quand même.



Exemple 3 : Si vous choisissez d'appliquer l'effet de cette carte, vous devez remettre **toutes** les cartes Ferraille de votre main sur la pile Ferraille de la réserve. Si vous en possédez plusieurs, vous ne pouvez pas choisir d'en remettre qu'une partie.

Acheter des cartes

Acheter une carte signifie simplement prendre une carte de la réserve et la placer dans votre zone « cartes reçues ». Elles ne sont pas considérées comme étant jouées durant ce tour et ne sont pas encore présentes dans votre défausse (mais le seront à la fin de votre tour).

Afin d'acheter une carte, vous devez avoir assez d'argent pour en payer le cout.

Vous débutez chaque tour avec 0 argent, auquel vous ajoutez la valeur des cartes que vous jouez. Vous pouvez acheter plusieurs cartes par tour et même une carte en plusieurs exemplaires, tant que vous avez suffisamment d'argent pour les payer.

Rappelez vous que l'argent n'est utilisable que durant son tour de pose, ainsi, tout ce qui n'est pas dépensé est perdu à la fin du tour.

Si une pile de cartes de la réserve est épuisée, vous ne pouvez plus en acheter parce que... et bien ... il n'y en a plus. D'ailleurs, vous ne pouvez jamais acheter de cartes Ferraille.

3

Cout



Réduction et recyclage – Se débarrasser de la ferraille

Si vous passez intégralement votre tour (en ne jouant ni n'achetant aucune carte), vous pouvez, comme action spéciale, remettre toutes les cartes Ferraille de votre main sur la pile de cartes Ferraille de la réserve. Si vous choisissez de le faire, vous devez remettre toutes vos cartes Ferraille, vous ne pouvez en remettre qu'une partie.

QUE FAIRE DE LA FERRAILLE ? S'EN DÉFAIRE !

Il n'y a absolument aucune raison de vouloir conserver ses cartes Ferraille ; la partie précédente concernant l'impossibilité d'en garder une partie relève du point de règle. Ces cartes ne font qu'encombrer votre main. Cependant, vous pouvez souvent vous en sortir avec un ou deux cartes Ferraille dans votre main. S'il vous arrive, par contre, de piocher une main contenant 3 cartes Ferraille ou plus, vous seriez avisés de vous en débarrasser pour le bien de vos mains futures.



La phase d'ajustement

Lorsque vous avez fini de jouer et d'acheter des cartes (ou de remettre des cartes Ferraille dans la réserve), mettez toutes les cartes présentes dans votre zone de jeu, dans votre zone « cartes reçues », ainsi que toutes celles qui vous restent en main dans votre défausse. Piochez ensuite 5 nouvelles cartes, et votre tour se termine. Si votre deck est vide et que vous devez encore piocher des cartes, mélangez votre défausse afin de former un nouveau deck, et piochez les cartes manquantes.

Notez que la défausse n'est pas mélangée parce que votre deck est vide, elle n'est mélangée que lorsque votre deck est vide et que vous devez piocher des cartes ou dévoiler une carte de votre deck. Cela concerne tous les moments où votre deck pourrait être vide ; ne mélangez que si vous devez piocher ou dévoiler une carte.

UN PLAN SANS ACCROCS !

Vous piochez votre nouvelle main à la fin de votre tour, ce qui vous donne tout le temps nécessaire pour planifier votre stratégie pour le tour suivant. Et même si les plans des autres joueurs peuvent, d'une façon ou d'une autre, perturber le vôtre, cela permettra à la partie de rouler, bien huilée, comme sur des... rails !

Lorsque votre tour se termine, vérifiez si les conditions de fin de partie sont remplies (voir page 10). Si elles le sont, la partie se termine, et le joueur ayant le plus de points de victoire gagne. Sinon, la partie continue en sens horaire.

Important : Les cartes reçues durant un tour ne sont placées dans votre défausse que lors de la phase d'ajustement de votre tour. Si vous devez mélanger durant votre tour, vos cartes reçues lors du tour actuel ne seront pas mélangées, car elles ne sont pas encore dans votre défausse.



Lexique

Il existe des effets récurrents sur les cartes du jeu, cette section les explique.

Pose de rails

Cela signifie placer un jeton Rails sur le plateau. En plaçant le jeton, vous devez respecter ces règles :

Vous ne pouvez placer des jetons Rails que sur des cases adjacentes à une case contenant déjà l'un de vos jetons Rails. Notez que les cases séparées par un  ne sont PAS considérées comme adjacentes.

Vous ne pouvez avoir qu'1 de vos jetons Rails par case, mais plusieurs joueurs différents peuvent avoir des jetons Rails sur la même case.

En fonction de la case où vous voulez placer votre jeton, vous aurez peut-être à payer un surcout (provenant des cartes que vous avez joué ce tour-ci). Si vous n'avez pas assez d'argent, vous ne pouvez placer le jeton. Vous trouverez ci-dessous la liste des cases et les surcouits qui leurs sont associés.

Nom	Case	Surcout
Plaine		0
Rivière		1
Montagne		2
Ville		1+ le nombre de jetons Gare
Lieu éloigné		Le nombre
Jetons Rails d'autres joueurs		Le nombre de Rails + recevez un 
Mer		Vous ne pouvez construire ici.



Si vous jouez une Pose de rails et que vous voulez construire sur une rivière, vous devez payer 1 argent.



Vous voulez placer un jeton Rails sur une case Ville (surcout de +1) contenant deux gares (surcout de +2) et 1 jeton Rails d'un autre joueur (surcout de +1 et recevez une carte Ferraille). Vous aurez à payer $1+2+1= 4$ argent pour le construire, et recevrez en plus une carte Ferraille.

Cout

Lorsqu'une carte mentionne un « cout » ou un « cout supplémentaire », elle se réfère à un montant en argent. Même si le fait de recevoir une carte Ferraille fait souvent partie des effets d'une carte, cela n'est pas considéré comme faisant partie de son cout. Le Pont en acier, par exemple, annule le surcout de pose de rails sur des rivières, afin que vous n'ayez pas à payer d'argent supplémentaire. Cependant, il n'annule PAS le fait de recevoir une carte Ferraille suite à une pose de rails.

Construction de gare

Cela vous permet de placer un jeton Gare sur une case Ville. Le nombre maximum de gare pouvant y être placées est indiqué par le nombre de bâtiments illustrés sur la case.

Ferraille

Cela signifie que vous devez prendre une carte Ferraille depuis la réserve et la mettre dans votre zone « cartes reçues ». Les cartes Ferraille ne font qu'encombrer votre deck. Vous ne pouvez rien en faire et elles prennent de la place dans votre deck. S'il n'y a plus de cartes Ferraille dans la réserve, vous n'avez pas à en prendre.

Piocher

Piocher signifie simplement piocher le nombre de cartes indiquées depuis votre deck. Si vous épusez votre deck de cette façon, mélangez et continuez à piocher. Si votre deck et votre défausse sont tous deux vides, vous ne pouvez plus piocher.

Écarter

Lorsque un effet vous fait écarter une carte, la carte est retirée du jeu et remise dans la boîte.

Fin de la partie

Si l'une des conditions suivantes est remplie, la partie s'arrête à la fin du tour du joueur actuel :

- 4 piles de cartes de la réserve sont vides – à l'exception des Ferraille.
- L'un des joueurs a utilisé tous ses jetons Rails.
- Tous les jetons Gare ont été placés sur le plateau.

Points bonus des rails

Pour chaque jeton Rails posé sur une ville ou un lieu éloigné, recevez :

- Une ville avec 0 gare = 0 point bonus.
- Une ville avec 1 gare = 2 points bonus.
- Une ville avec 2 gares = 4 points bonus.
- Une ville avec 3 gares = 8 points bonus.
- Un lieu éloigné = le nombre inscrit sur le lieu en points bonus.

Points sur les cartes

Chaque joueur gagne le nombre de PV (points de victoire) indiqués en bas à gauche sur ses cartes dorées (en main, dans sa défausse et dans son deck).

Roi du rail

Le joueur ayant le plus de PV remporte la partie ! Si deux joueurs ou plus sont à égalité en tête, le joueur ayant le plus de jetons Rails sur le plateau remporte la partie. Si l'égalité persiste, les joueurs ex æquo se partagent la victoire.



Crédits

Auteur : Hisashi Hayashi (Okazu)

Développement : Mark Wootton, Steve Ellis de Silicon Forest Games

Règles : HAL99

Direction artistique : Todd Rowland

Illustrations : Ikaan Studio

Graphisme : Kali Fitzgerald

Remerciements particuliers : Japon Brand

Filosofia tient à remercier Vladimir Kokkinopoulos d'avoir permis à ce projet de se rendre à la gare.

© 2013 Alderac Entertainment Group, Inc.

© 2014 Filosofia Éditions, version française

Trains , Alderac Entertainment Group, et autres marques liées sont MD et

© Alderac Entertainment Group Inc. Tous droits réservés.

Éditeur original : Okazu Brand

Imprimé en Chine.

Questions et commentaires :

info@filosofiagames.com

www.filosofiagames.com

Filosofia Éditions Inc.

31 rue de la Coopérative

Rigaud QC J0P 1P0

Canada

Filosofia Éditions Inc.

2 rue du Hasard

78000 VERSAILLES

France



EXEMPLE DE PARTIE :

Bleu, **Jaune** et **Rouge** jouent sur le plateau Tokyo.

Les huit cartes choisies aléatoirement sont : Décharge, Cabine du conducteur, Passage en gare, Horaires estivaux, Pont en acier, Parc d'attractions, Atelier de maintenance et Dépotoir.

Bleu est premier joueur, suivi par **Jaune** et **Rouge**. Les joueurs commencent par placer leur jeton Rails de départ sur le plateau.

Bleu place son jeton sur Shinagawa-Meguro.

Jaune place son jeton sur Ikebukuro-Ueno.

Rouge place son jeton sur Tachikawa.

Premier tour

Bleu commence. Il a en main : 2 cartes Pose de rails, 2 cartes Train omnibus et 1 carte Gare. Il joue une Pose de rails et place un jeton Rails à gauche de Shinagawa-Meguro ; c'est une plaine, il n'a donc pas de surcout à payer. Il prend ensuite une carte Ferraille de la réserve et la place dans sa zone « cartes reçues ».

Il joue ensuite un Train omnibus, gagne 1 argent, et joue une autre Pose de rails. Cette fois, il place le jeton Rails sur Shinjuku-Shibuya, qui est une ville, alors il paie un surcout de 1 argent. Il prend une autre carte Ferraille de la réserve et la place dans sa zone « cartes reçues ».

Enfin, il joue sa carte Gare et place un jeton Gare sur Shinjuku-Shibuya, prend une autre carte Ferraille de la réserve et la place dans sa zone « cartes reçues ».

Il lui reste en main un Train omnibus, mais il ne peut rien en faire et donc ne la joue pas.

Bleu prend alors les 4 cartes qu'il a jouées, la carte qui lui reste en main, et les 3 cartes Ferraille de sa zone « cartes reçues » et les place toutes dans sa défausse. Il pioche 5 nouvelles cartes de son deck ; son tour est maintenant terminé.

C'est maintenant le tour de **Jaune** qui a en main 4 Train omnibus et 1 Gare.

Elle joue d'abord sa carte Gare et place un jeton Gare sur Ikebukuro-Ueno, prend une carte Ferraille de la réserve et la place dans sa zone « cartes reçues ».

Ensuite, elle joue ses 4 Train omnibus et avec ses 4 argent elle achète un Parc d'attractions de la réserve et le place dans sa zone « cartes reçues ».

Elle n'a plus de cartes en main, alors elle rassemble les 5 cartes qu'elle a jouées ainsi que les 2 cartes de sa zone « cartes reçues » et les place toutes dans sa défausse. Elle pioche 5 cartes de son deck et termine son tour.

Au tour de **Rouge** : il a en main 4 Train omnibus et 1 Gare.

Il joue d'abord sa carte Gare et place un jeton Gare sur Tachikawa, prend une carte Ferraille de la réserve et la place dans sa zone « cartes reçues ».

Ensuite il joue ses 4 Train omnibus et avec ses 4 argent il achète un Parc d'attractions de la réserve et le place dans sa zone « cartes reçues ».

Il n'a plus de cartes en main, alors il rassemble les 5 cartes il a jouées ainsi que les 2 cartes de sa zone « cartes reçues » et les place toutes dans sa défausse. Il pioche 5 cartes de son deck et termine son tour.

Deuxième tour

C'est au tour de **Bleu**. Il a en main 5 cartes Train omnibus. Il les joue toutes et avec ses 5 argent achète un Dépotoir qu'il place dans sa zone « cartes reçues ».

Il n'a plus de cartes en main, alors il rassemble les 5 cartes qu'il a jouées ainsi que la carte Dépotoir dans sa zone « cartes reçues » et les place toutes dans sa défausse. Il doit piocher 5 nouvelles cartes, mais son deck est désormais vide, alors il mélange sa défausse afin de former un nouveau deck et en pioche les 5 premières cartes.

Au tour de **Jaune**. Elle a en main 3 Train omnibus et 2 Pose de rails.

Elle joue tout d'abord une Pose de rails et place un jeton Rails à gauche de Ikebukuro-Ueno ; c'est une plaine, elle n'a donc pas de surcout à payer. Elle prend ensuite une carte Ferraille.

Elle joue une carte Train omnibus pour gagner 1 argent et joue son autre carte Pose de rails. Elle place son jeton Rails sur Kichichoji cette fois, qui est une ville, elle paie donc le surcout de 1 avec l'argent qu'elle vient de gagner. Elle prend une carte Ferraille.

Pour finir, elle joue les 2 Trains omnibus qu'il lui reste et avec ses 2 argent achète une Cabine du conducteur.

Elle n'a plus de cartes en main, alors elle rassemble les 5 cartes qu'elle a jouées ainsi que les 3 cartes de sa zone « cartes reçues » (2 cartes Ferraille et 1 Cabine du conducteur) et les place toutes dans sa défausse. Elle doit piocher 5 nouvelles cartes, mais son deck est désormais vide, alors elle mélange sa défausse afin de former un nouveau deck et en pioche les 5 premières cartes.

Au tour de **Rouge**. Il a en main 3 Train omnibus et 2 Pose de rails.

Il joue une Pose de rails et place un jeton Rails à droite de Tachikawa (à gauche de Kichichoji) ; c'est une plaine, donc il ne paie pas de surcout. Il prend ensuite une carte Ferraille. Il rejoue une carte Pose de rails et construit cette fois en bas à gauche de Kichichoji ; c'est aussi une plaine, donc toujours pas de surcout. Il prend une autre carte Ferraille.

Pour finir, il joue ses 3 cartes Train omnibus pour gagner 3 argent et acheter un Train express.

Il n'a plus de cartes en main, alors il rassemble les 5 cartes qu'il a jouées ainsi que les 3 cartes de sa zone « cartes reçues » (2 cartes Ferraille et 1 Train express) et les place toutes dans sa défausse. Il doit piocher 5 nouvelles cartes, mais son deck est désormais vide, alors il mélange sa défausse afin de former un nouveau deck et en pioche les 5 premières cartes.

La partie continue ainsi. Vu que les joueurs ont tous mélangé une fois, les cartes qu'ils ont achetées durant les 2 premiers tours sont maintenant dans leurs decks et ils peuvent les piocher pour bénéficier des leurs capacités à partir du troisième tour.

Aide de jeu

Mise en place

- Choisissez quel côté du plateau utiliser, Tokyo ou Osaka. Les deux côtés présentent des cartes différentes et proposeront une expérience de jeu unique. Placez ensuite les gares à côté du plateau.
- Chaque joueur choisit une couleur et prends les jetons Rails correspondants. Placez ensuite les jetons marqueurs de score de chaque joueur sur le 0 de la piste de score.
- Distribuez à chaque joueur les 10 cartes suivantes : 7 Train omnibus, 2 Pose de rails et 1 Gare. Mélangez-les et posez-les, face cachée, devant vous. Ces cartes forment votre deck de départ.
- Créez maintenant la réserve de cartes communes. Placez les cartes Train express, Train direct, Pose de rails, Gare, Appartement, Immeuble, Gratte-ciel et Ferraille en piles sur la table. Vous utiliserez ces cartes dans toutes les parties que vous jouerez.



- Prenez maintenant les cartes Préparation, mélangez-les et piochez-en 8. Placez les cartes correspondantes en pile sur la table, puis rangez les cartes Préparation ainsi que toutes les cartes non utilisées dans la boîte. À chaque partie vous choisirez ces 8 cartes au hasard, ce qui permettra à chaque partie d'être différente.
- Rangez dans la boîte toutes les cartes Train omnibus inutilisées ainsi que tous les jetons inutilisés.
- Le joueur qui a pris le train le plus récemment est désigné premier joueur.

Cout de pose des rails

Nom	Case	Surcout
Plaine		0
Rivière		1
Montagne		2
Ville		1+ le nombre de jetons Gare
Lieu éloigné		Le nombre
Jetons Rails d'autres joueurs		Le nombre de Rails + recevez un
Mer		Vous ne pouvez construire ici.

Note : Vous ne pouvez placer des jetons Rails que sur des cases adjacentes à une case contenant déjà l'un de vos jetons Rails. Notez que les cases séparées par un ne sont PAS considérées comme adjacentes.

Légende des icônes

	Train		Point de victoire
	Pose de rails		Ferraille
	Gare		Valeur
	Action		Jusqu'à la fin du tour