



Un jeu de **Martin Wallace**
pour 2 à 4 joueurs
âgés de 10 ans et plus.

CONTENU

- 26 pièces par couleur
- 12 pièces noires
- 3 dés (non fourni)
- 1 marqueur Premier Joueur
- Pour les scores: des pièces de monnaie

MISE EN PLACE

Les joueurs sélectionnent une couleur de pièces. Tous les joueurs placent l'une de leur pièce sur **London** et une à côté du «1» de la Piste des Revenus. Ensuite, ils partagent leurs pièces en deux réserves: 10 dans le Stock Disponible et le reste dans une réserve appelée Stock Indisponible. Placez les pièces noires et l'argent à côté du plateau de jeu. Choisissez au hasard le premier joueur et donnez-lui le marqueur Premier Joueur.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La séquence du tour est:

1. Charger les trains

On utilise seulement un nombre de trains égal au nombre de joueurs en partant du haut vers le bas. Lancez trois dés pour chaque train pour déterminer leur chargement. Placez des pièces noires sur chaque voiture ou wagon en fonction des dés. Avec un 1, aucune pièce n'est placée.

2. Enchères pour les trains

Suivant l'ordre des joueurs, ils placent leurs propres pièces sur les cases à côté des trains. Personne ne peut miser sur plus d'un train. Le minimum est d'une pièce. Une enchère supérieure force le plus petit enchérisseur à reprendre ses pièces. Il n'est pas permis de renoncer à une enchère. C'est seulement quand on surenchérit que l'on peut faire une nouvelle mise. Continuez jusqu'à ce que tous les joueurs aient misé sur **un** train.

Maintenant, les joueurs remplacent les pièces noires du train qu'ils ont remporté par des pièces de leur propre couleur, qu'ils prennent du Stock Indisponible. Les pièces noires sont remises sur le côté du plateau de jeu. Les pièces que vous avez misé sont placées dans votre Stock Indisponible.

3. Construire le réseau ferroviaire

L'ordre du tour se fait en partant du train avec les pièces les plus proches de l'avant (ndtr: la locomotive). En cas d'égalité, regardez les pièces suivantes, et ainsi de suite. S'il y a encore une égalité, l'ordre va du haut vers le bas.

En partant des villes où les joueurs ont des pièces présentes, les joueurs étendent leur réseau ferroviaire avec des pièces de leur couleur.

Les coûts sont:

I. **Liaison** (selon le nombre sur la case).

Ces pièces proviennent de votre Stock Disponible et/ou des pièces sur votre train (aussi bien des voitures que des wagons).

II. **Villes** (selon le nombre de joueurs dans une ville).

Ces pièces doivent provenir des pièces sur votre train (seulement des voitures!).

Toutes les pièces dépensées, exceptée une, sont remises dans votre Stock Indisponible. La dernière pièce doit rester sur la ville pour indiquer que vous l'avez connectée. S'il vous reste encore des pièces, vous pouvez connecter une autre ville. Cette autre ville n'a pas besoin d'être connectée à celle que vous venez juste de connecter. Toutes les pièces restantes sur le train après que vous ayez terminé vos connexions sont remises dans votre Stock Disponible.

Ajustez en conséquence votre marqueur sur la Piste des Revenus.

Il ne peut pas y avoir plus d'une pièce d'un joueur sur une même ville.

Vous pouvez connecter depuis la pièce d'un autre joueur mais vous devez payer une pièce pour chaque ville où vous n'avez pas de pièces dessus. **Vous ne pouvez pas sauter par dessus les villes vides.** Vous devez connecter via des villes qui ont des pièces dessus.

Exemples:

Pour la connexion depuis **Winchester** vers **Southampton**, Bleu paye 1 pièce de son choix plus 3 pièces de ses voitures.

Pour Rouge, la connexion de **Reading** vers **Southampton** lui coûterai 6 pièces de son choix (1+2+1 pour la liaison + 1 pour Newbury et 1 pour Winchester) plus 3 pièces de ses voitures.



4. Revenu

Les joueurs prennent un nombre de pièces de leur Stock Indisponible égal au nombre de villes où ils ont des pièces tel qu'indiqué sur la Piste des Revenus.

Les revenus qui ne peuvent pas être payés, car le nombre de pièces est limité, sont perdus.

Le premier joueur du tour suivant est celui qui a déplacé son train en dernier lors de ce tour.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine quand **toutes les villes ont été connectées** c'est à dire quand il y a une pièce sur chaque ville. Les joueurs prennent des pièces de monnaie en fonction des cercles jaunes imprimés sur le côté des villes où ils sont présents. Le joueur avec le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur avec le plus de pièces qui ne sont pas sur le plateau de jeu remporte la partie.

Traduction française - v1.1



LudiGaume
<http://www.ludigaume.net>

MISE À JOUR SPIELBOX N°93 - ISSUE #3

Passeur, transportes-moi !

Le premier opus de la série de jeux de Martin Wallace a reçu plus de retour que d'habitude pour une édition du Spielbox. Malheureusement, à l'inverse de ce que nous espérons, les retours ne furent pas tous positifs.

Les critiques portaient sur la possibilité de rencontrer le Syndrome Minos. Au cas où vous ne connaissiez pas ce terme, laissez-nous vous rappeler le jeu Ravensburger de 1992 de Jean Vanaise. Ce jeu de dés original et stratégique n'avait pas seulement un beau matériel mais était aussi un jeu très séduisant. Malheureusement, il y avait un défaut: si vous occupiez l'espace à l'entrée de la Mer Noire, la partie était à vous et, en particulier, la fin de partie était entre vos mains.

Dans GREAT WESTERN, un joueur est dans la même position de force s'il a été capable de sécuriser Gloucester et Newport, puisque ses adversaires peuvent difficilement construire au-delà de ces deux villes. S'il n'accélère pas pour occuper les trois villes restantes en direction de Wales (et il n'a pas besoin de le faire), la partie traîne. Si deux joueurs sont présents à Gloucester et Newport, il y a un espoir d'une course entre ces deux joueurs, comme Cardiff, Bridgend et Port Talbot ont une valeur conséquente.

Afin de résoudre le Syndrome Minos, vous pouvez découper l'image du plateau de jeu ci-contre et l'appliquer/coller sur la zone correspondante du plateau de jeu original. Les deux nouveaux ferries sont utilisés comme des liaisons de chemin de fer normales.

