

MISE EN PLACE

1. Chaque joueur prend un **Plateau** et le place devant lui.
2. Chaque joueur prend également un **feutre**.
3. Placez les **dés Voie** au centre de la table.
4. Les **dés Rivière et Lac** ne sont utilisés qu'avec les Extensions (voir p.10).



Scannez ce code QR pour télécharger un plateau de jeu à fabriquer vous-même.

VOIES SPÉCIALES

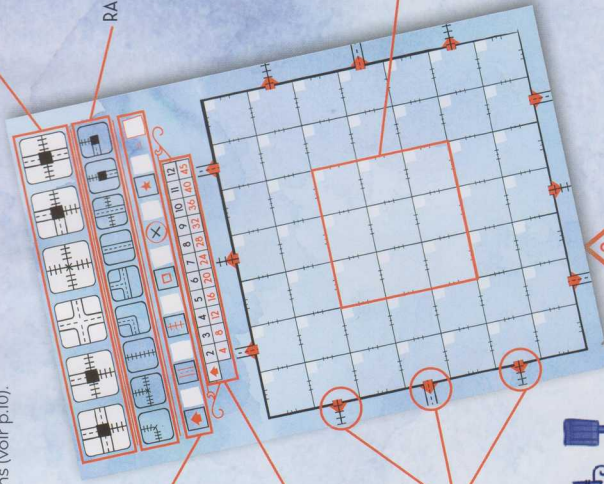
RAPPEL DES DES VOIE

CASES CENTRALES

TABLEAU DE SCORE

VALEURS DES RÉSEAUX

SORTIES

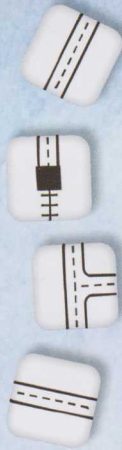


ROUNDS DE JEU

Au début de chaque round, n'importe quel joueur lance **une seule fois** tous les **dés Voie**. Les résultats du lancer déterminent quelles **Voies** tous les joueurs **doivent tracer** lors de ce round. Après le lancer, tous les joueurs tracent **simultanément** sur leur Plateau, les Voies apparaissant sur les dés suite au lancer.

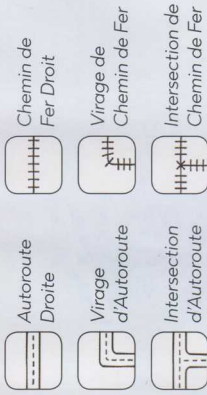
LANCER LES DÉS

Prenez les dés Voie et **lancez-les** au centre de la table. Tous les joueurs doivent **voir facilement** les dés.

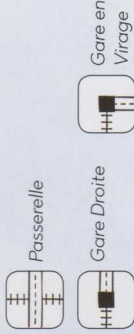


Il y a deux types de dés Voie.

Sur 3 dés, vous trouverez ces 6 types de Voies :



Sur 1 dé, vous trouverez ces 3 types de Voies :



Remarque : les **Gares** vous permettent de **relier** une Voie de Chemin de Fer et une Voie d'Autoroute. Les **Passerelles** permettent à ces deux types de Voies de se **croiser sans être reliées** l'une à l'autre.



Conseil : pour vous remémorer plus facilement les Voies que vous devez tracer, vous pouvez utiliser le **Rappel des dés Voie** de votre Plateau, en y **notant les Voies disponibles**.

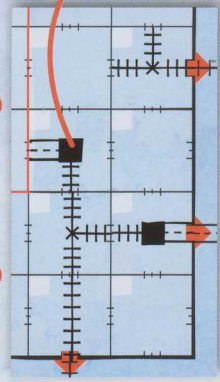
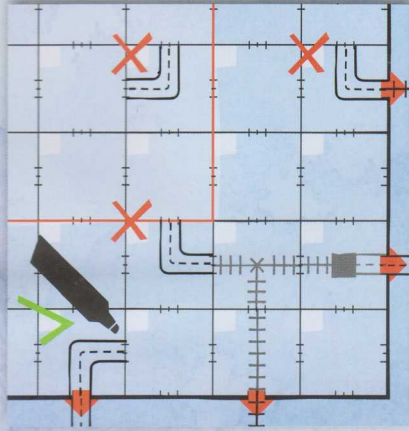
4

TRACER DES VOIES

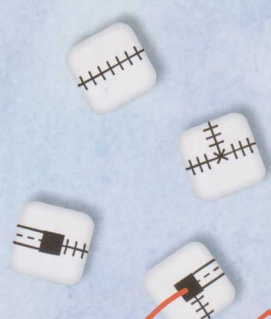
Après le lancer des dés, tous les joueurs doivent tracer les **Voies** sur leur Plateau **simultanément**. Vous devez respecter les **règles de tracé** suivantes :

1. Chaque Voie que vous tracez doit être **reliée par au moins une extrémité** à l'une des **Sorties** ou à une Voie préexistante. Si vous ne pouvez pas relier une Voie, vous ne pouvez pas la tracer.
2. Vous devez tracer **les 4 Voies** obtenues lors du lancer de dés à chaque round (si possible, et chaque Voie apparaissant sur un dé ne peut évidemment être tracée **qu'une fois**).
3. Vous ne pouvez pas tracer une Voie si elle **relie directement** un Chemin de Fer à une Autoroute et vice versa (vous avez besoin d'une Gare pour cela).

Important : lorsque vous tracez des Voies, vous pouvez faire **pivoter** ou **retourner** la Voie représentée.



5



6	7	8	9	10	11	12
20	24	28	32	36	40	44

UTILISER LES VOIES SPÉCIALES

Chaque joueur peut également utiliser **6 Voies Spéciales**, représentées en haut des Plateaux, qui **n'apparaissent pas** sur les dés Voie. Ces Voies vous permettent de **relier des Réseaux différents** et/ou d'agrandir vos Réseaux existants.

Vous pouvez tracer une Voie Spéciale **une fois par round**, en plus des Voies représentées sur les dés Voie, mais vous ne pouvez utiliser chaque Voie Spéciale qu'**une seule fois par partie**. Une fois que vous avez utilisé une Voie Spéciale, vous devez la **barrer** sur votre Plateau, afin de ne pas oublier que vous ne pouvez plus l'utiliser.

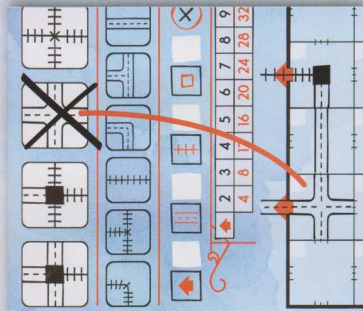
De plus, vous ne pouvez utiliser **au maximum que 3 Voies Spéciales** par partie (et **1 seule par round**, n'oubliez pas !)

FIN DU ROUND

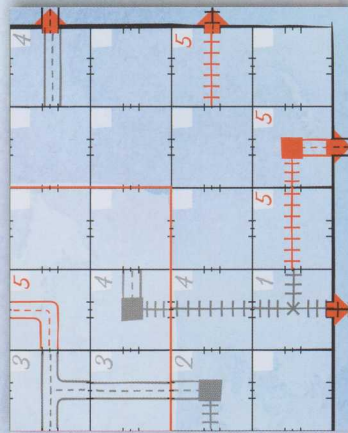
Une fois que tous les joueurs ont tracé toutes les Voies disponibles, le round prend fin.

Chaque joueur doit **indiquer les cases** dans lesquelles il a tracé des Voies ce round en reportant le **numéro du round en cours** dans le coin blanc de chaque case qu'il vient de remplir. Vous ne pouvez **jamais effacer** les Voies que vous avez tracées à un round précédent.

Ensuite, **lancez** de nouveau les dés Voie pour commencer le **round suivant**.



Rappel : une seule Voie Spéciale par round, et 3 maximum par partie !



Exemple : fin du 5^e round.

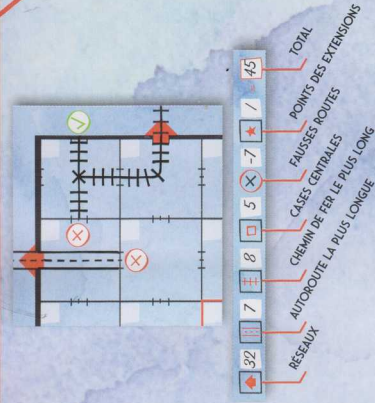
FIN DE LA PARTIE

La partie se termine à la fin du **7^e round**. Il est maintenant temps de calculer votre score ! Chaque joueur compte les points qu'il a gagnés pour les **Sorties** (➔) qu'il a reliées, son **Chemin de Fer le plus long**, son **Autoroute la plus longue** et les **Cases Centrales** dans lesquelles il a tracé une Voie. **Inscrivez vos points** dans les cases correspondantes du **Tableau de Score** de votre Plateau. Consultez la page suivante pour plus de détails.

Ensuite, chaque joueur doit repérer ses **Voies inachevées**. Chaque **extrémité** d'une Voie qui **n'est pas reliée** à une autre Voie ou au **bord** du Plateau est une **Fausse Route**. Inscrivez sur chacune de ces Fausse Routes le symbole suivant : (X). Vous **perdez 1 point par Fausse Route** sur votre Plateau. Indiquez ces points de pénalité dans la case correspondante du Tableau de Score.

Remarque : si vous jouez avec une **Extension** (voir p.10), notez vos autres points dans la case d'extension de votre Tableau de Score.

Enfin, **faites la somme** des points que vous avez gagnés (et **soustrayez** les points des **Fausse Routes**), puis inscrivez votre score total sur votre Tableau de Score. Le joueur ayant obtenu **le plus de points** gagne la partie ! En cas d'égalité, le joueur dont le Plateau comporte **le moins de Fausse Routes** l'emporte. Si l'égalité persiste, les joueurs se **partagent la victoire**.



EDGE

CRÉDITS

Auteurs :
Hjalmar Hach,
Lorenzo Silva
Illustratrice :
Marta Tanquilli
Conception graphique :
Rita Ottolini, Noa Vassalli
Chef de projet :
Lorenzo Silva
Directeur de la production :
Alessandro Pra'
Livret de règles :
Alessandro Pra'

Relecture anglaise :
William Niebling
Version française par
Edge Entertainment
Traduction :
Pauline Marcel
Relecture :
Shan Deraze
Stéphane Bogard
Responsable éditorial :
Stéphane Bogard

Plus d'informations sur
EDGEENT.FR

© 2018 Hubble Games. Tous droits réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans la permission écrite de Hubble Games. Edge Entertainment, importé et distribué par Hubble Games, Adaptation Française par Edge Entertainment, importé et distribué par Aemédée, 19 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villeroy, BP40119, 78041 Guyancourt Cedex, France. Hubble Games est une marque déposée de Hubble Games. NE JAMAIS UTILISER DE CONTRACTUELLES FABRIQUÉ EN CHINE. ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois, de petits éléments pouvant être ingérés. Risques de suffocation.

CALCUL DES SCORES

SORTIES RELIÉES

Relier des Sorties est la façon principale de gagner des points dans **Railroad Ink™**. À la fin de la partie, chaque ensemble de **Sorties** reliées les unes aux autres par un même Réseau de Voies vaut un nombre de points déterminé par le nombre de ces **Sorties**, comme indiqué sur les Valeurs des Réseaux de votre Plateau.

Remarque : les **Passerelles** vous permettent de faire se croiser deux de vos Réseaux, mais elles ne créent pas de liaison entre ces derniers.

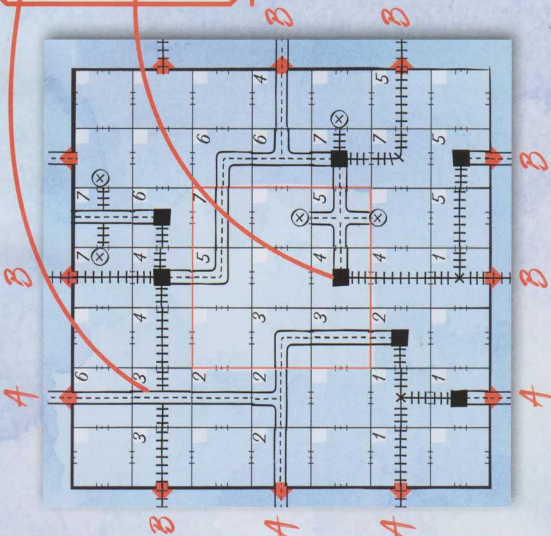
Remarque : vous pouvez utiliser les **Gares** pour relier des **Voies de Chemin de Fer** et des **Voies d'Autoroute**.



Valeurs des Réseaux

2	3	4	5	6	7	32
4	8	12	16	20	24	

Exemple : le Plateau de Julie comporte 2 Réseaux à la fin de la partie. L'un (A) relie au total 4 Sorties et vaut 12 points. L'autre (B) relie 6 Sorties et vaut 20 points. Elle gagne donc 32 points grâce à ses Réseaux !



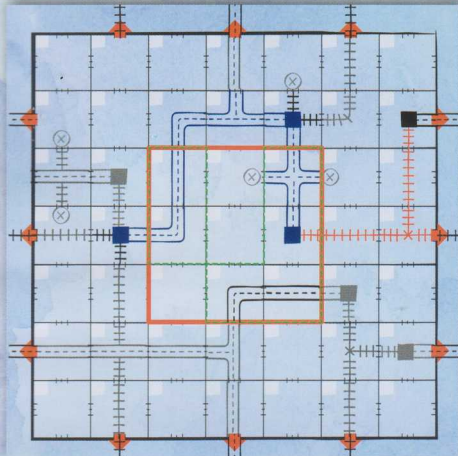
POINTS BONUS

Bien que les points obtenus en reliant des **Sorties** constituent la façon principale de gagner des points, ne sous-estimez pas le rôle des **Points Bonus** que vous pourrez gagner grâce à votre **Autoroute la plus longue**, votre **Chemin de Fer le plus long** et vos **Cases Centrales**.

Votre **Autoroute la plus longue** est la **série ininterrompue de cases adjacentes** dans lesquelles vous avez tracé des **Voies d'Autoroute** qui sont **reliées les unes aux autres** (sans compter les boucles ou embranchements), comme la Voie indiquée en bleu ci-contre. Vous gagnez **1 point par case** qui constitue votre plus longue section d'Autoroute. Les Gares **n'interrompent pas** votre Autoroute. Dans l'exemple ci-contre, l'Autoroute la plus longue comprend 8 cases.

Votre **Chemin de Fer le plus long** est déterminé de la même façon que votre Autoroute la plus longue, sauf que vous devez compter les **Voies de Chemin de Fer** et non celles d'Autoroute. Par exemple, le Chemin de Fer le plus long est indiqué en rouge ci-contre, et vaut 5 points.

Vos **Cases Centrales** sont les 9 cases situées au centre de votre Plateau. Vous gagnez **1 point** pour chaque **Case Centrale** dans laquelle vous avez tracé une Voie.



Si vous possédez deux voies du même type, de même longueur (comportant le même nombre de cases) et que ce sont les plus longues, **seule 1 des 2** compte dans votre score final.

