

RAILROAD TILES



106 TUILES VOIE
(AVEC DES ROUTES ET/OU DES RAILS)



28 TUILES OBJECTIF



1 PATEAU GARE



18 PIONS TRAIN



18 PIONS VOITURE



18 PIONS VOYAGEUR



10 PIONS ÉTOILE



4 PIONS JOUEUR



7 JETONS PLACEMENT



64 JETONS PRESTIGE
(20 × 1, 20 × 3, 16 × 10, 8 × 20)



1 JETON 2 JOUEURS



1 SAC

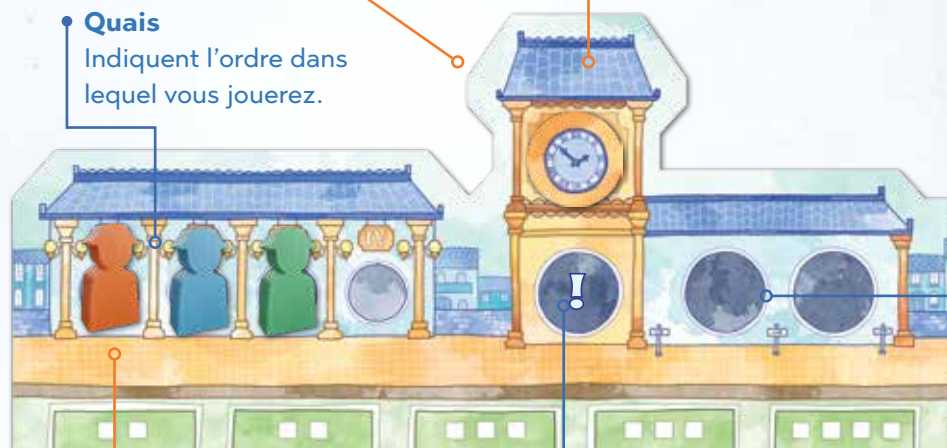
MISE EN PLACE

(Exemple d'une partie à 3 joueurs)

1. Mélangez toutes les **tuiles Voie** dans le sac.

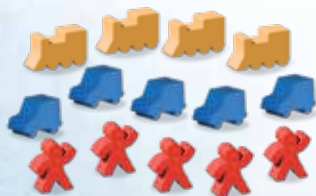


2. Placez le **plateau Gare** au centre de la table.



3. Mélangez tous les **jetons Placement**, face cachée, puis formez une pile que vous placez face cachée sur l'horloge de la gare.

4. Formez une réserve avec les **pions Voiture, Train et Voyageur**.



5. Formez une réserve de **jetons Prestige**.



6. Déterminez l'ordre dans lequel vous jouerez la 1^{re} manche en plaçant aléatoirement vos pions **Joueur** sur les **Quais**. Le pion placé sur le Quai 1 (le plus à gauche) commencera à jouer. (Utilisez autant de Quais qu'il y a de joueurs.)

TUILES DE DÉPART

7. Piochez dans le sac, révélez et mettez de côté autant de tuiles Voie qu'il y a de joueurs. Les tuiles ainsi révélées doivent toutes présenter des configurations différentes.

Si 2 tuiles sont similaires (*par exemple, 2 virages de Route ou 2 Rails qui se croisent en T*), remettez-en une dans le sac et piochez-en une autre.

Vous choisirez les tuiles de départ au début de la 1^{re} manche, après la mise en place (voir p. 4).



Halls

Cases (Hall de gauche et Hall de droite) situées à côté de la Salle d'attente.



Si vous ne jouez pas à 2 joueurs, vous n'utiliserez pas le jeton

9. 2 joueurs : rangez-le dans la boîte.

8. Chacun d'entre vous prend 1 pion Étoile et le place dans sa réserve. Formez une réserve commune avec les jetons Étoile restants.

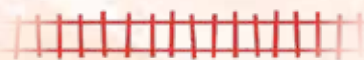


10. Si c'est votre 1^{re} partie, rangez les tuiles Objectif dans la boîte. Si vous connaissez déjà le jeu, vous pouvez les intégrer à vos parties (voir p. 10).

APERÇU DU JEU

Une partie de **Railroad Tiles** se déroule en 8 manches. Votre but est de construire le réseau de routes et de rails le plus efficace.

Soyez stratégiques et optimisez la fluidité des trajets des voyageurs tout en formant des zones urbaines qui deviendront des villes.



MANCHES

Une manche consiste en 4 phases, à jouer dans cet ordre :

1 MISE EN PLACE D'UNE MANCHE

Actualisez les **jetons Placement** pour la manche qui vient, et révélez de nouveaux lots de **tuiles Voie** en colonnes, que vous choisirez à tour de rôle.

2 SÉLECTION DES TUILES

Choisissez 1 lot de tuiles parmi les différentes colonnes, et **placez-les** dans votre zone de jeu.

3 PLACEMENT DES PIONS

Peuplez votre zone de jeu avec des pions Voiture, Train et Voyageur.

4 FIN DE MANCHE

Déterminez l'ordre dans lequel vous jouerez la manche suivante en fonction des colonnes que vous avez choisies lors de cette manche.

1 - MISE EN PLACE D'UNE MANCHE

Révélez des **tuiles Voie** du sac et formez des colonnes de tuiles sous le plateau Gare. Chaque colonne doit contenir autant de tuiles que le nombre de carrés blancs indiqués juste au-dessus (au bas du plateau Gare), comme sur le visuel au bas de cette page.

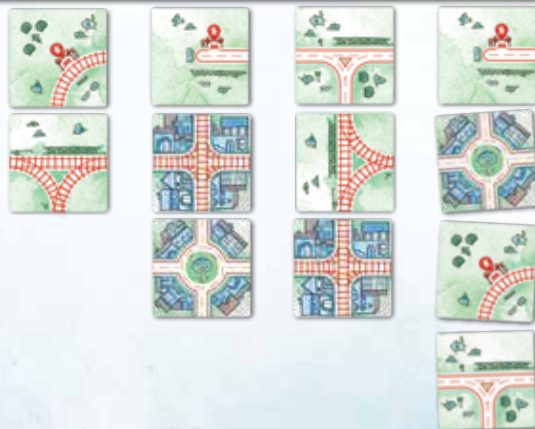
Révélez ensuite le **jeton Placement** du dessus de la pile de l'horloge et placez-le sur la Salle d'attente, juste en dessous. À cette étape, si un jeton est présent sur la Salle d'attente, déplacez-le vers la droite (sur le Hall de gauche). Si un jeton est déjà sur le Hall de gauche, décalez-le vers le Hall de droite et continuez à décaler les jetons vers la droite. Si toutes les cases sont occupées, décalez tous les jetons vers la droite et retirez du jeu celui le plus à droite, qui sort du Hall de droite (voir exemple ci-contre).

TUILES DE DÉPART

Au début de la 1^{re} manche (et seulement à ce moment-là), avant de choisir un lot de tuiles (voir p. 5), chacun de vous choisit 1 tuile de départ, en commençant exceptionnellement par le dernier joueur (placé sur le Quai le plus à droite). Placez cette tuile devant vous (voir Mise en place, p. 3).



Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, ne placez pas de tuiles dans la colonne la plus à gauche : elle ne sera pas utilisée.



Au début de la 2^e manche, vous placerez un nouveau jeton sur la **Salle d'attente**, et déplacerez donc le jeton précédent vers le **Hall de gauche**.



Au début de la 3^e manche, vous révélez un nouveau jeton qui décalera tous les autres : **Salle d'attente > Hall de gauche > Hall de droite**.



Au début de la 4^e manche, vous décalerez tous les jetons et retirerez du jeu le plus à droite (qui sortira du **Hall de droite**).



2 SÉLECTION DES TUILES

À tour de rôle en respectant l'ordre de vos pions sur les Quais, choisissez chacun une colonne de tuiles Voie : déplacez votre pion Joueur en haut de la colonne choisie, et **prenez toutes les tuiles Voie de cette colonne**. Si un pion Étoile s'y trouve, prenez-le également (voir p. 8).

Placez ensuite les **tuiles Voie** dans votre zone de jeu, une par une et dans n'importe quel sens. Suivez ces **règles de placement** :

A Chaque tuile que vous placez doit avoir au moins **un côté adjacent à une autre tuile** déjà posée. Vous **POUVEZ faire pivoter les tuiles ou les retourner** (le recto est la version miroir du verso).

B Chaque connexion doit être réaliste. Chaque côté de la tuile placée doit correspondre aux tuiles qui lui sont adjacentes. Les Rails se connectent aux Rails, les Routes aux Routes, les côtés vides aux côtés vides. Vous **ne pouvez pas relier des Rails à une Route ni à un côté vide**.

LES TUILES VOIE

TUILE CAMPAGNE

CÔTÉ VIDE



TUILE URBAINE

CÔTÉ VIDE



GARE



REPÈRE VOYAGEUR



REPÈRE TRAIN



REPÈRE VOITURE

Chacun des 4 côtés d'une tuile peut être d'un type différent : **Rails**, **Route** ou **vide**. En fonction de leur **arrière-plan**, les tuiles peuvent également appartenir à la catégorie **Campagne** ou **Urbaine**. Cette différence n'affecte pas les connexions entre les voies, mais aura une incidence sur les scores liés aux Villes en fin de partie (voir p. 9).

C Vous **devez** placer toutes les tuiles Voie du lot choisi pour cette manche. Cependant, si vous **ne pouvez ABSOLUMENT pas connecter une tuile**, vous devez la **défausser**.

D Vous pouvez décider de **rejeter une tuile** au lieu de la placer. Cette action est possible **jusqu'à 2 fois par joueur** durant la partie. Cela peut s'avérer utile si vous pensez qu'une tuile pourrait causer plus de mal que de bien. Gardez la tuile rejetée devant vous (pour vous assurer que vous ne dépasserez pas la limite de 2 tuiles rejetées).

EXEMPLE DE 1^{RE} MANCHE

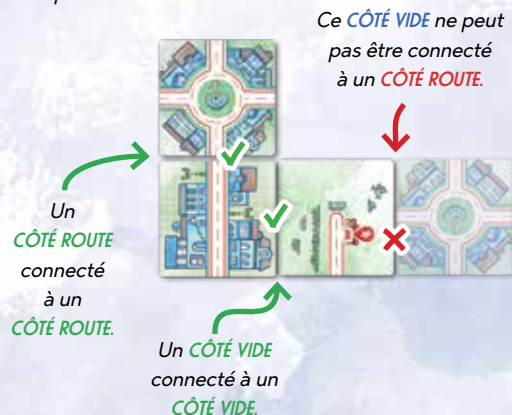
1

Diane a son pion sur le Quai 1 et sera donc la première à jouer. Elle choisit de prendre les 3 tuiles de la 2^e colonne (on ignore celle tout à gauche, non utilisée dans cette configuration). Elle place donc son pion orange au sommet de cette colonne.



2

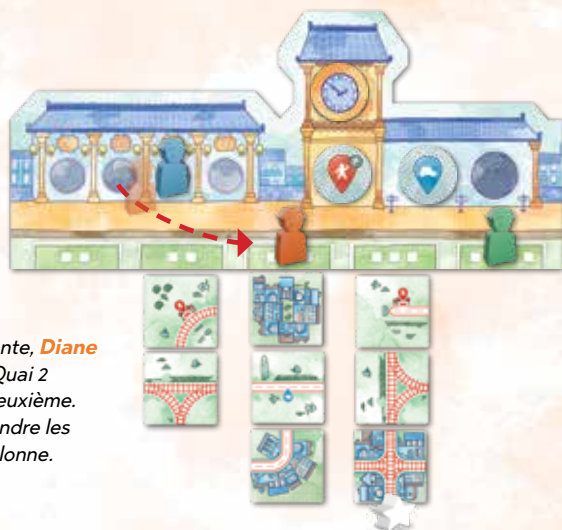
Diane doit à présent connecter les tuiles de ce lot comme elle veut, tant qu'elle respecte les règles de placement.



EXEMPLE DE 2^E MANCHE

1

À la manche suivante, **Diane** a son pion sur le Quai 2 et joue donc en deuxième. Elle choisit de prendre les 3 tuiles de la 2^e colonne.



2

Diane doit à présent connecter ses nouvelles tuiles aux précédentes.



3 - PLACEMENT DES PIONS

Une fois que tout le monde a placé ses tuiles, regardez les **jetons Placement** sur les **Halls** (ne prenez donc pas en compte la Salle d'attente). Pour chaque **jeton Placement** s'y trouvant, **chacun de vous prend 1 pion du type correspondant** dans la réserve commune, et le place sur **l'une de ses tuiles** disposant d'un **repère** vide du même type (cela concerne toute votre zone de jeu et pas seulement les tuiles placées lors de cette manche). Si vous n'avez aucun repère vide du même type dans votre zone de jeu, vous ne pouvez pas prendre ni placer le pion.



Les jetons Placement indiquent le ou les types de pions (**TRAIN**, **VOITURE** ou **VOYAGEUR**) que vous pouvez placer lors de cette manche.



Ce jeton-ci vous permet de choisir entre 2 types (**TRAIN** ou **VOITURE**).



Certains jetons ont également une **icône Drapeau**. Ignorez-la si vous ne jouez pas avec les objectifs (voir p. 10).

Lorsque vous placez un pion, **MARQUEZ IMMÉDIATEMENT DES POINTS DE PRESTIGE** selon les règles suivantes :



PLACEMENT DE VOITURE

Marquez 1 point + 1 point pour chaque autre Voiture connectée au repère de ce pion **par des Routes** (jusqu'à **5 points de Prestige au maximum**).



PLACEMENT DE TRAIN

Marquez 1 point + 1 point pour chaque autre Train connecté au repère de ce pion **par des Rails** (jusqu'à **5 points de Prestige au maximum**).



PLACEMENT DE VOYAGEUR

Marquez 1 point + 1 point pour chaque autre Voyageur connecté au repère de ce pion **par des Rails et/ou des Routes** (jusqu'à **5 points de Prestige au maximum**).

Pour chaque type de placement, vous marquez **au maximum 5 points de Prestige** même si vous avez connecté plus de 5 pions de même type. Les Gares et/ou les autres pions n'interrompent pas la connexion.

GARES

Un trajet d'au moins 1 Route OU 1 Rail, qui s'étend sur 1 tuile ou plus est considéré comme étant un « réseau ».



Les Gares permettent de relier vos réseaux de Routes à vos réseaux de Rails, permettant aux Voyageurs de changer entre l'un et l'autre. Les Gares **n'interrompent pas ces réseaux** pour le marquage de points liés au placement des pions.



1

C'est la 3^e manche, et 2 jetons Placement se trouvent sur les Halls : **Voyageur** et **Voiture**.

2

Diane place 1 jeton **Voyageur** sur une tuile qu'elle vient de jouer. Comme elle n'a pas d'autres pions Voyageur sur ce réseau, elle marque 1 seul point de Prestige.



3

Diane peut également placer un pion **Voiture**, car elle avait placé une tuile avec un repère Voiture lors d'une manche précédente, et il est toujours vide. Elle a un autre pion Voiture sur le même réseau de Routes. Ce nouveau pion lui permet de marquer $1 + 1 = 2$ points de Prestige.

4 FIN DE MANCHE

Quand tout le monde a fini de placer des pions sur ses tuiles, la manche prend fin.

Ajoutez **1 pion Étoile** à la colonne que personne n'a choisie. Cela incitera davantage les joueurs à choisir cette colonne à la manche suivante. Celui ou celle qui la choisira obtiendra ce pion Étoile.



PION ÉTOILE

Pour chaque jeton Placement sur les Halls, quand vous devez placer un pion correspondant à ce jeton sur vos tuiles, vous pouvez plutôt défausser 1 de vos pions Étoile pour placer **1 pion de votre choix** (Voiture, Train ou Voyageur), sans respecter ce qu'impose le jeton Placement.

RÈGLE 2 JOUEURS



Dans une partie à 2 joueurs, 2 colonnes ne seront pas choisies par des joueurs, et non pas 1. Lancez le **jeton 2 joueurs** comme vous le feriez avec une pièce, en jouant à pile ou face : le résultat indique laquelle des 2 colonnes restantes sera défaussée (celle de droite ou celle de gauche). Défaussez-la, puis placez le pion Étoile sur la colonne qui reste. Rangez les tuiles de la colonne concernée dans la boîte.

Ensuite, remplacez vos pions Joueur **sur les Quais**. Celui ou celle qui a son **pion le plus à gauche en haut des colonnes** le place sur le **Quai 1**, et ainsi de suite. Conservez l'ordre des pions. La logique est simple : ceux qui prennent le plus de tuiles lors d'une manche donnée joueront en dernier à la manche suivante.

EXEMPLE DE FIN DE MANCHE



À la fin de la manche, cette colonne n'a pas été choisie. Placez-y le pion Étoile.



Les pions Joueur sont disposés dans cet ordre, en haut des colonnes : **Sami, Diane, Jade**. Déplacez-les sur leurs Quais respectifs en conservant l'ordre dans lequel ils se trouvent.

FIN DE LA PARTIE

La dernière manche commence lorsque le dernier jeton Placement quitte la Salle d'attente, révélant l'icône !. À la fin de cette manche, vous calculerez le score final. Celui ou celle qui marquera **le plus de points de Prestige** l'emportera !

DÉCOMPTÉ DE FIN DE PARTIE

En plus des points marqués pour chaque pion placé durant la partie, vous gagnez des points en fonction de la présence de Villes et de l'organisation de votre carte, selon les critères suivants :

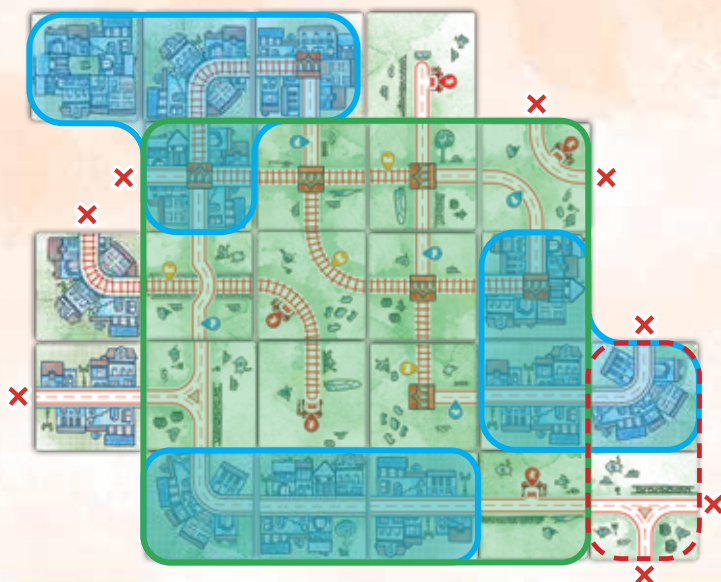
VILLES – Marquez 5 points de Prestige pour chaque groupe d'au moins **3 tuiles Urbaines adjacentes orthogonalement** (ne comptez pas les diagonales seules). Ces groupes sont des Villes. Vous marquez 5 points même si votre Ville est constituée de plus de 3 tuiles.

PLUS GRAND RECTANGLE – Trouvez **le plus grand rectangle de tuiles sans trou** sur votre carte. Marquez **1 point de Prestige pour chaque tuile** le constituant. (Un carré est un rectangle valide.)



VOIES SANS ISSUE – Chaque Route ou Rail qui s'arrête dans le vide est considéré comme étant sans issue. Vous avez droit à 5 Routes ou Rails sans issue sur toute votre carte. Au-delà de cette limite, **perdez 1 point de Prestige** pour chaque **voie sans issue**.

En cas d'égalité, c'est celui ou celle ayant son pion Joueur dans la colonne la plus à gauche qui l'emporte.



EXEMPLE DE FIN DE PARTIE

Ici, **Jade** possède 3 groupes constitués d'au moins 3 tuiles Urbaines, donc 3 Villes. Elle gagne ainsi $3 \times 5 = 15$ points de Prestige.

À cela, elle ajoute les points de son plus grand rectangle, un carré de 4×4 , donc 16 points de Prestige.

Elle compte ensuite ses voies sans issue. Elle en a 8 et perd alors 3 points de Prestige (-1 point pour chaque voie sans issue au-delà de la 5^e).



— JOUER AVEC DES OBJECTIFS —

Après quelques parties, lorsque vous connaîtrez bien les règles du jeu, nous vous conseillons de jouer avec les tuiles Objectif : elles vous permettent de marquer des points bonus si vous remplissez leurs conditions de placement.

Dans une partie avec des objectifs, vous jouerez avec 3 tuiles Objectif.

DURANT LA MISE EN PLACE

- 1 Choisissez 3 types d'objectifs différents parmi ceux décrits à droite pour former 3 lots d'objectifs. Préparez autant de tuiles par lot qu'il y a de joueurs dans la partie.
- 2 Tout le monde prend 1 tuile de chaque lot. Gardez-les en face de vous.

DURANT LA SÉLECTION DES TUILES

Si le jeton Placement sur la Salle d'attente arbore un **drapeau**, vous **devez placer 1 de vos tuiles Objectif** (s'il vous en reste de disponibles) en plus de vos tuiles de la manche. Vous pouvez choisir la tuile Objectif à jouer. Suivez les mêmes règles que pour le placement des tuiles Voie. Si vous ne pouvez pas jouer de tuile Objectif alors qu'il y a un drapeau en Salle d'attente, vous devez défausser 1 de vos tuiles Objectif disponibles et la ranger dans la boîte.



Lorsque le jeton Placement de la Salle d'attente arbore un drapeau, vous DEVEZ jouer 1 de vos tuiles Objectif.

DURANT LE DÉCOMPTÉ DE FIN DE PARTIE

Gagnez 5 points de Prestige pour chaque objectif **dont vous avez rempli les conditions**.

CONDITIONS DES OBJECTIFS



MAIRIE

La Mairie doit être adjacente à au moins 2 tuiles dans chacune des directions orthogonales (haut, bas, gauche et droite).



PRÉFECTURE

La Préfecture doit faire partie d'une Ville composée d'au moins 5 tuiles Urbaines.



GARE CENTRALE

La Gare centrale doit être connectée par des Rails à au moins 5 autres Gares.



STADE

Au moins 3 pions Voyageur doivent se trouver sur les tuiles adjacentes (orthogonalement ET diagonalement) au Stade.



AÉROPORT

L'Aéroport doit être placé dans la même ligne ou colonne qu'au moins 1 tuile Urbaine faisant partie d'une Ville.



TEMPLE

Aucun repère de Voiture ou de Train ne doit se trouver sur les tuiles adjacentes (orthogonalement ET diagonalement) au Temple.



STATION ESSENCE

La Station essence doit faire partie d'un trajet continu d'au moins 8 Routes connectées. Dans un trajet formant une boucle, une même tuile ne peut être comptée plusieurs fois.

MODE SOLO

COMMENT JOUER

Suivez les règles de base en appliquant les différences suivantes :

- 1 Durant la mise en place, ne prenez pas de tuile de départ.
- 2 Utilisez 3 colonnes : une de 2 tuiles, une de 3 tuiles et une de 4 tuiles.
- 3 Si vous choisissez la colonne de 2 tuiles, vous obtenez un pion Étoile. Placez un pion Étoile sur cette colonne en guise de rappel.
- 4 Si vous choisissez la colonne de 3 tuiles, vous obtenez 1 point de Prestige. Placez un jeton Prestige sur cette colonne en guise de rappel.
- 5 Après avoir choisi vos tuiles, défaussez toutes celles des autres colonnes. Ne placez pas de pion Étoile sur une colonne.

DÉFIS

Le mode solo de *Railroad Tiles* inclut 15 défis qui comprennent chacun une mission ou une contrainte spécifique et 3 paliers de score.

- 1 Au début d'une partie solo, choisissez un défi. Ce sera le seul que vous accomplirez durant cette partie.
- 2 Si vous échouez (en ne réussissant pas le défi ou en ne respectant pas la contrainte), ne marquez pas de points.
- 3 Si vous atteignez ou dépassez un palier de score, marquez les points qui lui sont associés.

DÉFI	MISSION	1★	2★	3★
MÉGALOPOLE	Créez une Ville composée d'au moins 10 tuiles Urbaines.	30	40	50
ROUTE 66	Créez une Route continue constituée d'au moins 14 tuiles.	40	50	60
TRANS EUROPE EXPRESS	Créez un Rail continu constitué d'au moins 14 tuiles.	40	50	60
PERFECTION	Terminez la partie avec au maximum 3 voies sans issue.	40	50	60
TERRE PLATE	Placez vos tuiles de sorte qu'elles ne forment jamais de colonne de plus de 3 tuiles de haut.	40	50	60
VOLCAN	Créez un espace vide de 2 × 2 tuiles complètement entouré de tuiles dans votre zone de jeu.	30	40	50
TROUS	Créez 3 espaces vides de 1 tuile complètement entourés de tuiles dans votre zone de jeu.	30	40	50
AMIS ÉLOIGNÉS	Ayez au moins 2 Voyageurs connectés par des voies et situés à une distance d'au moins 12 tuiles, sans autre Voyageur entre eux.	40	50	60
STATION MAYHEM	Créez un réseau d'au moins 10 Gares connectées.	40	50	60
PARADIS DES VOITURES	Créez un réseau de Routes avec au moins 8 Voitures connectées.	40	50	60
PARADIS DES TRAINS	Créez un réseau de Rails avec au moins 8 Trains connectés.	40	50	60
INTERCOMMUNALITÉ	Créez au moins 4 Villes.	40	50	60
DISTANCIATION SOCIALE	Ne placez pas plus de 1 pion de chaque type dans chaque ligne de votre zone de jeu.	35	45	55
CONTRÔLE DU TRAFIC	Aucun réseau de votre zone de jeu ne doit contenir plus de 2 pions de même type connectés.	30	40	50
VOYAGEURS PARESSEUX	Lorsque vous placez un pion Voyageur, ne marquez des points que pour les Voyageurs qui lui sont connectés par le même type de réseau (Routes ou Rails).	40	50	60

RÉSUMÉ DU JEU

Une partie de **Railroad Tiles** se déroule en 8 manches.

MANCHES

Une manche est composée de 4 phases :

1

MISE EN PLACE D'UNE MANCHE

Révélez le **jeton Placement** du dessus de la pile, et placez-le sur la Salle d'attente, juste en dessous. Si d'autres jetons Placement s'y trouvent déjà, décalez-les vers la droite (sur les Halls). Révélez des **tuiles Voie** et formez différentes colonnes de tuiles en respectant les quantités indiquées.

2

SÉLECTION DES TUILES

En suivant l'ordre des Quais, chaque joueur choisit une colonne de tuiles Voie, déplace son pion en haut de la colonne choisie, **prend toutes les tuiles Voie de cette colonne** et les place immédiatement dans sa zone de jeu.

Chaque tuile placée doit être adjacente à au moins 1 autre tuile posée précédemment. Vous pouvez tourner les tuiles ou les retourner. **Chaque connexion doit être réaliste** : chaque côté de la tuile doit correspondre aux côtés des tuiles qui lui sont adjacentes.

3

PLACEMENT DES PIONS

Pour chaque **jeton Placement présent sur les Halls**, chaque joueur peut prendre **1 pion du type correspondant** et le poser sur **n'importe quelle tuile** arborant un **repère** similaire vide (et pas seulement sur les tuiles placées lors de cette manche).

Lorsque vous placez un pion, marquez immédiatement des **points de Prestige** en fonction de ses règles spécifiques (jusqu'à **5 points au maximum**).

4

FIN DE MANCHE

Ajoutez **1 pion Étoile** sur la colonne que personne n'a choisie (dans une partie à 2 joueurs, avant cette étape, lancez le jeton 2 joueurs pour désigner la colonne supplémentaire à défausser). Déplacez ensuite les pions des joueurs sur leurs **Quais** respectifs (de gauche à droite, tels que placés en haut des colonnes).

FIN DE LA PARTIE

VILLES

Marquez **5 points de Prestige** pour chaque groupe d'au moins 3 tuiles Urbaines adjacentes orthogonalement.

PLUS GRAND RECTANGLE

Trouvez le **plus grand rectangle de tuiles sans trou** et marquez **1 point de Prestige** pour chaque tuile de ce rectangle.

VOIES SANS ISSUE

Vous avez droit à 5 voies sans issue. Perdez **1 point de Prestige** pour chaque voie sans issue au-delà de la 5^e.

CRÉDITS

CONCEPTION ET DÉVELOPPEMENT : Hjalmar Hach, Lorenzo Silva

ILLUSTRATION : Marta Tranquilli, Francesco De Benedittis

DESIGN GRAPHIQUE : Annachiara Rossi, Nicolò Sala, Fabio Frencl

LIVRET DE RÈGLES : Renato Sasdelli, Lorenzo Silva, Alessandro Pra', William Niebling

GESTION DE PROJET : Lorenzo Silva, Renato Sasdelli

DÉVELOPPEMENT ADDITIONNEL : Carola Corti

HORRIBLE GUILD : Davide Amici, Federico Corbetta Caci, Ylenia D'Abundo, Federico Dossi, Andrea Lugli, Giulia Monte, Camilla Muschio, Laura Severino

ÉDITION FRANÇAISE : IELLO

GESTION DE PROJET : Marie-Laure Faurite

TRADUCTION FRANÇAISE : Laura Muller-Thoma

RELECTURE FRANÇAISE : Coralie Brunet

GRAPHISME : Doriane Frache