

## Irlande (Exp #1)

3 – 4 joueurs (optimal : 4)

### Mise en place :

- . Placer autant de cubes que de carrés blancs sur les hexagones marrons
- . Placer 2 cubes par métropole
- . Ne placer des cubes que sur les villes 1 et 2 noires et blanches du tableau de production
- . Le marqueur de tour débute sur la case 2

### Construction des voies :

- . Les voies maritimes coûtent 6\$ et une seule par joueur ne peut être construite par tour
- . Les traits épais noirs bloquent les voies

### Actions modifiées :

- . L'action **Locomotive** a changé : le joueur peut faire monter sa loco 2 fois au lieu de déplacer 2 marchandises lors de cette phase
- . L'action **Urbanisation** a changé : on peut retirer du plateau un cube et le remettre dans la tasse juste avant la phase de convoiement

### Autres spécificités :

- . Les hexagones marrons ne sont jamais approvisionnés et ne peuvent réceptionner aucune marchandise convoyée
- . Certaines villes sont bleues-rouges



## Angleterre (Exp #1)

4 – 6 joueurs (optimal : 5 ou 6)

### Mise en place :

- . Placer 3 cubes sur NW et 2 ailleurs
- . Tout cube rouge qui arrive sur London est placé soit à NW (1-4) soit à NE (5-6)

### Actions modifiées :

- . L'action **Urbanisation** ne permet pas de placer de métropole rouge

### Autres spécificités :

- . Tout cube rouge qui arrive sur London est placé soit à NW (1-4) soit à NE (5-6)



## Allemagne (Exp #2)

4 – 6 joueurs (optimal : 4 ou 5)

### Mise en place :

- . Placer un cube sur le carré blanc de chaque hexagone gris (cela indique sa couleur)
- . Placer 2 cubes par métropole, sauf Königsberg qui en reçoit 3 et Wien 4

### Construction des voies :

- . Aucune section de voie incomplète ne peut être construite
- . Un carré noir sur un hexagone indique son coût de construction
- . Köln – Essen est une liaison qui coûte 2\$

### Actions modifiées :

- . L'action **Ingénieur** a changé : elle permet de payer une tuile à ½ prix (arrondi sup)

### Autres spécificités :

- . Après la phase de Production, Berlin reçoit à tous les tours un cube issu de la tasse



## Ouest des USA (Exp #2)

4 – 6 joueurs (optimal : 5 ou 6)

### Mise en place :

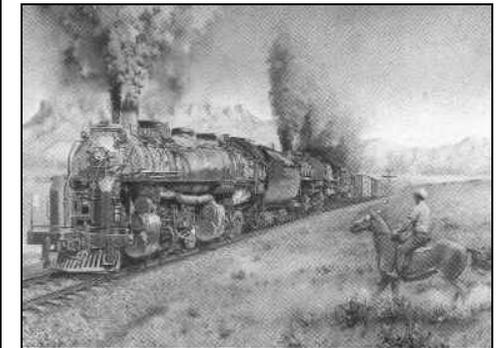
- . Placer 2 cubes par métropole et 1 par ville
- . Chaque joueur commence avec 20\$

### Construction des voies :

- . Chaque joueur part d'une métropole de l'Est ou de l'Ouest (pas Denver, Salt Lake City) et son réseau devra être relié jusqu'à ce que la voie transcontinentale soit construite (4\$ pour un joueur seul, 2\$ pour deux joueurs)
- . Coûts des marais : 4\$ et des montagnes : 5\$

### Autres spécificités :

- . Tout déplacement d'une marchandise d'une métropole de l'Est vers l'Ouest ou l'inverse rapporte 1\$ de plus pour l'une des liaisons
- . Si une ville est urbanisée avec 1 cube dessus, celui-ci retourne dans la tasse



## Corée (Exp #3)

4 – 6 joueurs (optimal : 4 ou 5)

### Mise en place :

- . Placer 2 cubes par métropole, sauf Pusan et Inchon qui en reçoivent 3 et Pyongyang 4

### Construction des voies :

- . Coût des collines : 3\$
- . Toute liaison avec rond blanc coûte 2\$

### Autres spécificités :

- . La couleur d'une ville, c'est la couleur du ou des cubes qui s'y trouvent
- . Lorsqu'une ville est urbanisée, la couleur de celle-ci est donnée par les 2 cubes du tableau de production qui viennent immédiatement s'y placer. On remplit alors les 2 cases laissées vacantes dans celui-ci



Aide de jeu réalisée par Ludo le gars  
<http://lgimet.free.fr> - 2004

## Scandinavie (Exp #3)

3 – 4 joueurs (optimal : 3)

### Mise en place :

- . Le marqueur de tour débute sur la case 2
- . Placer 2 cubes par métropole

### Construction des voies :

- . Les voies maritimes coûtent 6\$ et une seule par joueur ne peut être construite par tour
- . Dès que Malmö et Rostock sont urbanisées, il est possible de construire la voie maritime qui les relie

### Actions modifiées :

- . Une action supplémentaire est proposée : le **Ferry**, qui permet de déplacer, à n'importe quel moment de sa phase de convoiement, un cube d'une métropole côtière à une autre métropole côtière, sans que cela ne compte comme une liaison



## France (Exp #4)

3 – 5 joueurs (optimal : 4)

### Mise en place :

- . Placer 2 cubes par métropole, sauf Nice qui en reçoit 1, Lyon 3 et Paris 8

### Construction des voies :

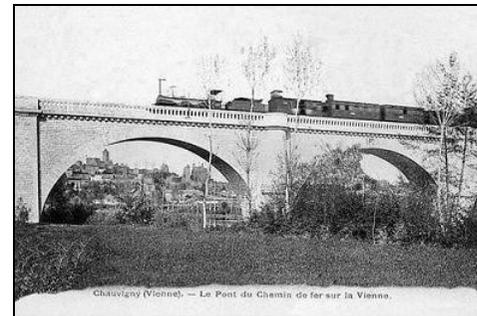
- . Les hexagones verts coûtent 2\$ et les noirs 4\$ mais requièrent l'action **Ingénieur**

### Actions modifiées :

- . L'action **Ingénieur** a changé : elle permet d'agir sur les hexagones verts ou noirs
- . L'action **Urbanisation** a changé : 2 joueurs peuvent la prendre au premier tour et la tuile posée compte comme une tuile de voie
- . L'action **Production** est étendue : soit on réalise l'action classique soit on choisit une métropole et on y place un cube de la tasse

### Autres spécificités :

- . Paris est quadricolore et reçoit les cubes des villes 1 à 6 noires en phase Production
- . Pas de faillite possible : moins de 0 = 0



## Italie (Exp #4)

3 – 4 joueurs (optimal : 3 ou 4)

### Mise en place :

- . Placer 4 cubes sur Roma, 3 sur Napoli, Venezia, Milano et Firenze et 2 partout ailleurs (aucun cube noir)
- . Remplir le tableau de production (sauf E, F, G et H qui ne seront pas utilisées)

### Construction des voies :

- . Aucune section de voie incomplète ne peut être construite et une seule voie complète par tour peut l'être (le moins coûteux mais pas de limite en nombre de tuiles)
- . Les 5 tuiles bleues de Voie Complète remplacent les tuiles complexes : coût de 7\$

### Actions modifiées :

- . L'action **Ingénieur** a changé : elle permet de placer/remplacer une tuile gratuitement
- . L'action **Urbanisation** a changé : elle permet de remplacer 2 cubes noirs du plateau ou du tableau de production par 2 de la tasse

### Autres spécificités :

- . L'émission de titres est possible à tout moment (plus de limite à 15 non plus)
- . Roma accueille les cubes des villes 1 et 2 noires du tableau de production
- . Un cube noir convoyé fait diminuer de 1 le revenu du propriétaire de chaque liaison
- . Pas de phase de réduction des revenus
- . Un titre émis fait perdre 2PV au lieu de 3

