

Editions  
MIRO COMPANY

# LES PIONNIERS DU RAIL

## RÈGLE DU JEU

### LES PIONNIERS DU RAIL

(2 à 4 joueurs)

#### INTRODUCTION

Une course dans le Far-West avant pour but de construire et d'ouvrir la première ligne de chemin de fer de Junction City à Buffalo Creek, en utilisant des rails et des trains en modèles réduits.

Toutes les émotions et l'attrait de l'Ouest romantique auxquels vient s'ajouter la lutte constante aux fins de saboter les lignes des autres concurrents.

Il s'agit d'une compétition acharnée entre les premières compagnies de Chemin de Fer visant à établir une voie ferrée de Junction City à Buffalo Creek et à y faire progresser un train.

Dans la campagne sauvage, il faudra affronter des bandes errantes et hostiles d'indiens qui, en dépit de la création de centres commerciaux et de postes de garnison militaires, passent régulièrement à l'attaque à des points d'embuscade connus. Cette région de l'Ouest est parcourue par de nombreux cours d'eau qui permettent aux petits groupes de Visages Bleus des déplacements sur des voies de communication rapides et sûres. Chaque compagnie procure à ses conducteurs de locomotive et à ses équipes des caisses de dynamite. Chacune d'entre elles fait bien entendre officiellement que l'usage de ces explosifs est destiné à faciliter la construction des voies, mais en réalité, ils sont transportés dans l'espoir d'apporter un concours efficace au sabotage des voies des compagnies rivales.



Cependant, en plus d'avoir à lutter contre les difficultés naturelles inhérentes à la construction de voies ferrées dans l'Ouest dans des conditions hasardeuses et périlleuses, les responsables de ces sociétés doivent constamment être en état d'alerte pour frapper leurs rivaux quand ils le peuvent, et en même temps être sur leur garde pour éviter les attaques et les coups destructeurs qui pourraient leur être portés.

Quand deux joueurs seulement sont aux prises, l'intérêt du jeu est accru si chacun prend le contrôle de deux trains.

1

## RÈGLEMENT

#### EQUIPEMENT

Un tableau de jeu qui comprend :

- Des rivières (↔ bleus)
- Des postes de garnison (↔ blancs)
- Des points de sabotage (↔ oranges)
- Des zones « Danger » (↔ rouges, cartes « Chance »)
- Des centres commerciaux (↔ verts)
- Des zones d'embuscade (↔ violets)
- 104 sections de voie dont :
  - 72 droites
  - 16 courbes orientées vers la gauche
  - 16 courbes orientées vers la droite
- Il est à noter que, quoique les 4 voies ferrées empruntent des routes différentes, elles sont exactement de la même longueur et les risques se présentent tout à fait dans les mêmes conditions.
  - Quatre trains, chacun se composant d'une locomotive, d'un wagon de voyageurs et d'un fourgon.
  - Un jeu de 24 cartes « Chance ».
  - 20 caisses de dynamite (cubes rouges).
  - 4 signaux « Voie libre » (cubes verts).
  - 2 dés.

#### LA VOIE

Chaque section de rail est munie d'une cheville sous une des traverses et d'un système d'attache à l'une de ses extrémités. Toutes ces sections de voie sont divisées en quatre espaces par des traverses (chaque espace correspond à une case). Ce sont ces traverses qui doivent être comptées quand les trains progressent.

#### MANIÈRE DE POSER LES VOIES

Tout d'abord, il est recommandé de jeter un coup d'œil sur le tableau de jeu à Junction City. Les positions des premières sections de voie y sont esquissées. Notez avec soin que dans les voies 1 et 3, les joints de raccordement sont dirigés vers l'arrière, tandis que dans les voies 2 et 4, ils sont orientés vers l'avant. Lorsque vous posez votre première section de voie, celle-ci doit être placée tel qu'indiqué sur le tableau de jeu. Avant de mettre chaque section en position, assurez-vous qu'elle n'épouse pas une courbe vers le haut comme ceci :



Mis en page par Ludo le gars – <http://lgimet.free.fr>

et au moment de la poser, faites attention de ne pas mettre un doigt ou votre pouce sous une des extrémités lorsque vous faites pression pour introduire la cheville dans le tableau, comme ceci :



Il est suggéré de donner à chaque section une très légère courbure vers le bas comme indiqué ci-après :



Avant de la placer sur le tableau, il est utile de donner une position bien plate à la voie. Prenez soin, au moment d'ajouter un rail, de vérifier que les joints de raccordement sont en bonne position, fixant parfaitement leurs rails en ligne, tel que représenté ci-dessous :



### PRÉPARATION

Les joueurs décident lequel d'entre eux commencera, en jetant chacun à leur tour les deux dés. Celui qui atteint le plus haut total, choisit son train et prend la voie 1, le deuxième prend la voie 2, et ainsi de suite. Distribuez 5 « Caisnes de dynamite » (cubes rouges) à chacun des joueurs et un signal « Voie libre » (cube vert). Placez les cartes « Chance » sur l'emplacement prévu à cet effet sur le tableau de jeu.

### COMMENT JOUER

Tout au long de la partie, à chaque tour de jeu, les joueurs auront à choisir entre construire leurs voies ou y faire progresser leurs trains. Un joueur qui a une longue étendue de voie ferrée devant son train est vulnérable à une attaque, un joueur qui avance son train alors qu'il n'a pas posé suffisamment de voie, verra celui-ci dérailler.

Il faut, lors des premiers tours, se procurer des rails.

### COMMENT SE PROCURER DES RAILS

Ceci s'opère par le lancement d'un dé.  
 Si l'on fait 1 ou 2, poser une longueur de voie ( 4 cases).  
 Si l'on fait 3 ou 4, poser 2 longueurs de voie ( 8 cases).  
 Si l'on fait 5 ou 6, poser 3 longueurs de voie ( 12 cases).  
 Ayant acquis sa longueur de voie, le joueur la pose immédiatement et son tour est terminé. Puisque la longueur d'un train équivaut à sept cases, un joueur doit avoir au moins 2 longueurs de rails avant qu'il puisse placer son train à la gare de Junction City.

### COMMENT FAIRE ÉVOLUER LES TRAINS

La progression des trains est déterminée par le jet de 2 dés. Les trains sont déplacés de l'avant du même nombre de cases que les chiffres indiqués

temps d'autres explosifs aient été posés plus à l'avant, auquel cas il devra continuer à vitesse réduite de moitié (c'est-à-dire en ne jouant qu'avec un dé). Le signal « Voie libre » est récupéré chaque fois par le joueur.

2<sup>e</sup> Pour faire reculer un train : si des explosifs sont posés immédiatement devant une locomotive (c'est-à-dire sur la case la précédant) le train doit, sur-le-champ, faire marche arrière de quatre cases. Si en effectuant sa marche arrière, la locomotive vient à s'arrêter sur une rivière, son propriétaire, quelque ce ne soit pas son tour normal de jouer, peut immédiatement attaquer ses rivaux. Lorsque c'est son tour normal d'avancer son train, celui-ci doit progresser à mi-vitesse jusqu'à ce qu'il ait atteint la dynamite, comme dans le paragraphe n° 1.

La dynamite ne peut être seulement placée (entre les rails) que sur un « Pont » (<- bleu) ou un endroit dangereux (<- rouge).

Il ne peut être fait usage de la dynamite qu'une seule fois.

Une fois que le train est arrivé devant la dynamite, le joueur doit poser son signal « Voie libre » et retirer définitivement du jeu la caisse de dynamite devenue inutilisable.

Un joueur n'a pas le droit d'ajouter des éléments à sa voie tant qu'il y a des explosifs sur celle-ci.

Une seule caisse de dynamite peut être laissée sur n'importe quelle voie. Si une « Caisse » est déjà posée sur une ligne de chemin de fer, aucune autre ne peut être ajoutée jusqu'à ce que la précédente ait été retirée.

### EMBUSCADE (<- violet)

Lorsque la partie avant ou la partie arrière d'une locomotive vient à s'arrêter sur un point d'embuscade, ceci doit être signalé au poste de garnison le plus proche, et seule la locomotive haut-le-pied avec une équipe de secours sera envoyée sur le lieu : la façon d'opérer se déroule comme suit :

Aussitôt qu'une locomotive s'arrête à l'endroit de l'embuscade, le joueur doit la détacher et la faire retourner **directement** au poste de garnison le plus proche. A son tour suivant, il jette les deux dés (même si des explosifs sont encore devant son train) et fait progresser la locomotive haut-le-pied vers l'avant. Il continue à agir ainsi, à chacun de ses tours, jusqu'à ce que la locomotive puisse atteindre l'arrière du train. Au même tour où il y parvient, il fait passer la locomotive à l'avant du train et la rattache de façon à lui permettre de repartir à son tour suivant. Pendant la période où la locomotive haut-le-pied est amenée à destination, il ne faut pas tenir compte des espaces « Rivière » (<- bleu) et « Danger » (<- rouge), la locomotive devant aller à toute vapeur sans aucune interruption.



sur les 2 dés additionnés l'un à l'autre (les traverses forment les cases). Étant donné qu'il est possible de réaliser un total de 12 avec les 2 dés, il est important de s'assurer qu'il y a en avant de soi une distance de voie suffisante, car, dans le cas contraire, le train déraillerait.

Le déplacement du train est calculé en partant de la locomotive, laquelle doit toujours s'arrêter exactement sur une traverse, et puisque le train a juste une longueur de 7 cases, l'arrière du fourgon sera également placé sur une traverse.

C'est toujours l'emplacement de la locomotive qu'il y a lieu de considérer. Lorsque la moitié avant ou arrière d'une locomotive vient à s'arrêter sur un intervalle recouvrant une rivière, un danger ou une embuscade, une action complémentaire doit être menée et, si par exemple, un train se trouve dans l'obligation de retourner vers un centre commercial (ainsi qu'il peut en être fait obligation par certaines cartes « Chance »), c'est la locomotive (la moitié avant) qui doit être placée sur le point vert. A son prochain tour de jeu, le train repartira ensuite normalement.

### RIVIÈRES (<- bleu)

Considérant que les rivières procurent le seul moyen sûr de se rendre d'une voie ferrée à une autre, lorsqu'une locomotive vient à s'arrêter sur une rivière, un saboteur peut, par la même occasion, se rendre rapidement sur une voie rivale et y placer une caisse de dynamite (entre les rails). Tout au long du jeu, qu'un train aille de l'avant ou recule, chaque fois qu'une locomotive (moitié avant ou moitié arrière) fait une halte sur une rivière, son propriétaire, durant ce même tour, est en droit de placer une caisse de dynamite sur n'importe quelle des voies rivales devant son train (pouvant qu'il n'y ait pas déjà une caisse de dynamite sur cette voie).



### EXPLOSIFS

La dynamite peut être utilisée de deux façons :

1<sup>er</sup> Pour ralentir un train : si des explosifs sont posés sur la voie ou devant d'un train, ce train ne peut continuer à avancer qu'à la moitié de sa vitesse, ce qui revient à dire que son propriétaire ne peut lancer qu'un seul dé jusqu'à ce qu'il ait pu attendre l'emplacement le plus proche de la dynamite où il doit s'arrêter.

Aussitôt qu'un train parvient à ce point, le propriétaire peut retirer les explosifs et mettre à leur place son signal « Voie Libre » ; ceci empêche tout sabotage ultérieur à cet endroit précis. (Les joueurs se rendront compte que plus les explosifs seront déposés loin à l'avant d'un train, plus ils seront efficaces.) A son tour suivant, le joueur peut laisser le signal et faire avancer son train en utilisant les deux dés comme d'habitude, à moins qu'entre-

Après avoir été attaquée à nouveau, une locomotive ne peut tomber une nouvelle fois dans une embuscade jusqu'à ce qu'elle soit sortie de la zone dangereuse ; mais, si le train est ramené en arrière et ensuite en repassant de l'avant vient à nouveau à s'arrêter dans la même embuche, il est une fois de plus attaqué, et de l'aidé doit alors être cherchée comme précédemment.

Les Indiens estiment que les trains vont toujours vers l'avant. De ce fait, tout train qui est amené à reculer dans une zone d'embuscade les prend toujours à l'improviste, et ainsi n'est jamais attaqué.

### ZONES « DANGER » (<- rouge)

Lorsqu'une locomotive (soit la moitié avant, soit la moitié arrière) vient à s'arrêter sur un point rouge, le propriétaire doit tirer une carte « Chance » et suivre les instructions qui lui sont données. Après s'être conformé aux instructions, il remet la carte sous le talon. Une seule carte « Chance » peut être tirée à chaque coup. Si le fait de suivre les instructions d'une carte « Chance » a pour résultat d'amener une locomotive sur un autre point rouge, ceci ne tire pas à conséquence.

### DÉRAILLEMENT

Un train qui est forcé de poursuivre sa course au-delà de la tête de ligne déraile.

Dans une catastrophe de ce genre, il est supposé que la voie occupée par le train est endommagée au moment où celui-ci se retourne. Étant donné qu'un train a une longueur de 7 intervalles, un train qui déraile doit donc reculer de 7 cases en partant de la tête de ligne.

### BUFFALO CREEK

Le terrain dans cette région est sujet à des affaissements, et en conséquence, les trains approchant de la ville doivent observer le signal « Ralentissement ». Une fois ce signal dépassé, les trains doivent, à tous les tours suivants, évoluer à vitesse réduite de moitié (c'est-à-dire en utilisant un seul dé) jusqu'à la fin.

Il n'y a pas de dangers naturels à Buffalo Creek même, mais il existe trois points où les saboteurs peuvent opérer. Ceux-ci sont marqués en orange. Les joueurs, dont les machines s'arrêtent sur la rivière, ont la possibilité de placer de la dynamite sur n'importe lequel de ces points dans une ultime tentative de rattraper leurs concurrents.

Si la machine d'un joueur est appelée à s'arrêter sur un de ces points, il ne prend pas de carte « Chance ».

### COMMENT GAGNER LA PARTIE

Le train vainqueur est le premier à atteindre les butoirs à Buffalo Creek. Lorsque l'on jette les dés pour la dernière fois, un nombre exact n'est pas nécessaire.