

Railway Boom

Déroulement du jeu

Railway Boom se joue en quatre manches, chacune comportant six phases.

Ensuite, le compte des points final est effectué et la partie se termine.

Chaque manche est divisée en les phases suivantes :

I. Phase Train - Achat de locomotives et de wagons

Enchères = Matériaux

Tour : Choisissez 1 carte Locomotive (gratuite). Vous pouvez également acheter jusqu'à 2 cartes Wagon en payant le coût indiqué dans le coin supérieur gauche de la carte.

II. Phase Expansion - Cartes Gare (villes) et placement de jetons Chemin de fer

Enchères = Argent

Tour : Placement de jetons Gare (augmente le niveau de revenus en ressources) et construction de lignes – utilisez de la Puissance et de l'argent pour placer des jetons Chemin de fer (obtenez des tuiles Ressources pour les Villes).

III. Phase Développement - Acquisition de technologies (cartes Développement, p. 13)

Enchères = Technologie

Tour : Choisissez une rangée et prenez gratuitement la carte la moins chère. Vous pouvez également acheter une ou les deux cartes restantes de la rangée.

IV. Phase de revenus (simultanée) : Gagnez des ressources en fonction de votre niveau actuel sur la piste de revenus.

V. Phase d'exploitation (simultanée) : Utilisez du charbon pour faire fonctionner les trains et obtenir des bonus.

1. Choisissez une locomotive et attachez-y des wagons.
2. Résolvez l'opération de l'avant vers l'arrière : payez le coût d'exploitation (charbon), gagnez des points de victoire et activez le train.
3. Répétez l'opération tant que vous avez des ressources.

VI. Phase d'objectifs : Enchérissez sur les multiplicateurs d'objectifs qui peuvent rapporter un grand nombre de points de victoire en fin de partie.

Enchères : La ressource représentée sur la carte Objectif (p. 15) pour ce tour.

Tour : Placez votre cube joueur sur le multiplicateur de points de victoire le plus élevé de la carte Objectif.

Étape des enchères :

Le joueur le plus à gauche sur la piste d'enchères commence les enchères.

Lors des enchères, les joueurs peuvent :

A. Augmenter l'enchère : Déplacez votre jeton d'enchère vers une case libre plus haute sur la piste d'enchères.

Vous devez avoir les ressources nécessaires pour payer l'enchère totale.

B. Confirmer l'enchère : Retournez le disque d'enchère face cachée sur votre case actuelle de la piste d'enchères.

L'étape d'enchères continue jusqu'à ce que tous les joueurs aient choisi B.

Tour de jeu

Les joueurs jouent à tour de rôle, en commençant par le joueur le plus à droite sur la piste d'enchères.

Actions gratuites (à tout moment pendant votre tour)

1. Conversion de ressources : Convertissez 2 ressources (autres que des PV) en 1 ressource d'un autre type.

2. Activation de cartes Développement : Pour indiquer qu'elle a été utilisée, tournez la carte activée sur le côté.

Les cartes Développement tournées sur le côté sont remises en position verticale à la fin de la VI. Phase Objectif.

Score final =

Tout d'abord, calculez les cartes Objectif une par une.

Ensuite, gagnez 1 PV pour chaque tranche de 2 ressources que vous possédez.

Enfin, gagnez 2 PV pour chaque jeton Chemin de fer sur une voie ferrée.