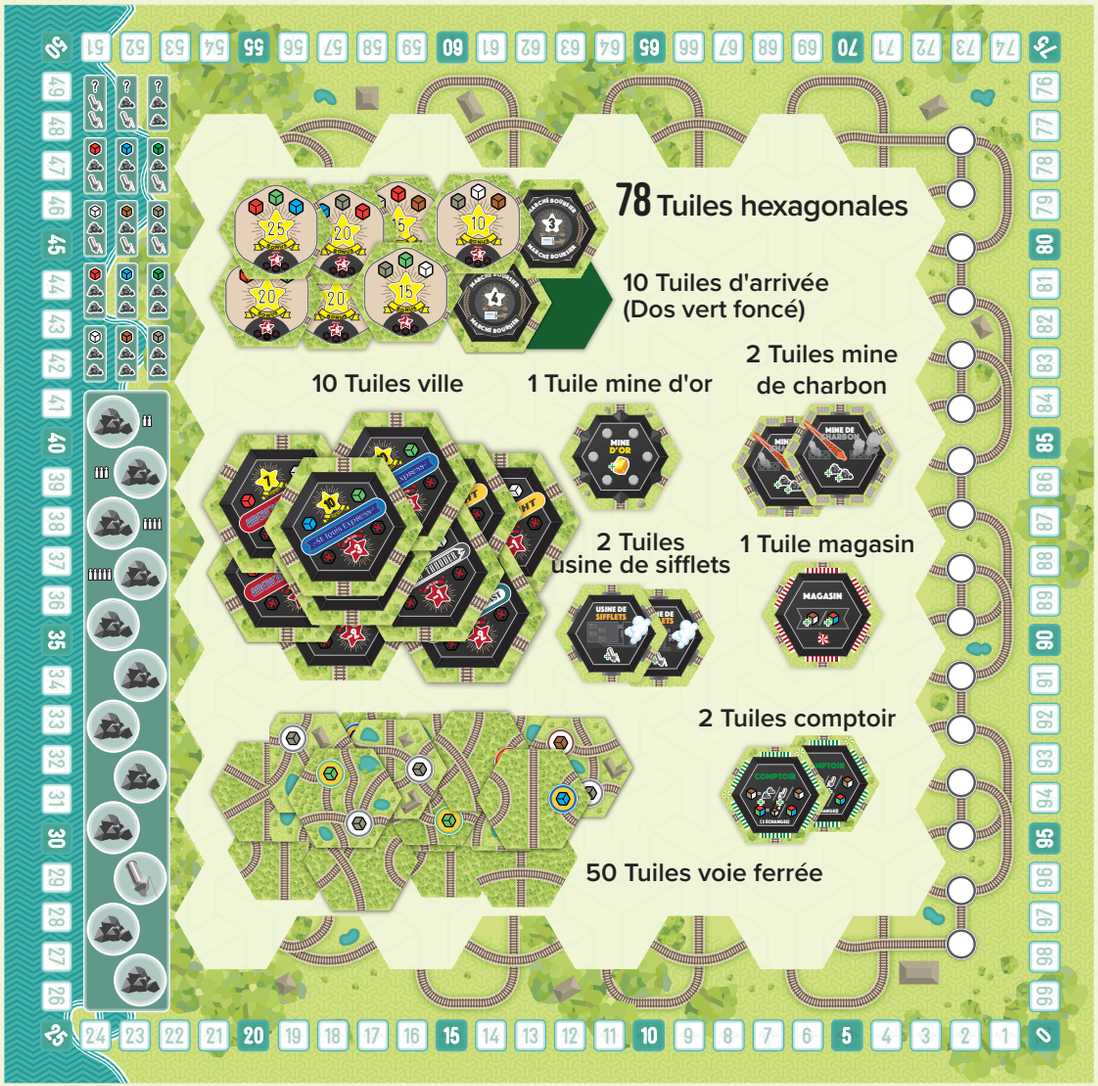


En 1869, la première ligne de chemin de fer transcontinentale des États-Unis fût achevée avec la pose du crampon d'or (golden spike) dans l'Utah. Mais ce n'était que le début d'une rapide expansion du réseau de voies ferrées qui allait bientôt couvrir tout le pays.
En partant de la côte Est, prenez le contrôle d'une jeune compagnie ferroviaire et construisez vos lignes, chargez de précieuses cargaisons et livrez les marchandises aux villes en plein essor. Prenez des parts dans d'autres compagnies et augmentez votre réputation à chaque nouvelle livraison. Puis, terminez votre périple en beauté en livrant les villes florissantes de l'Ouest !

BUT DU JEU

Chaque joueur a pour objectif de faire gagner à sa compagnie ferroviaire plus de points de renommée que les compagnies adverses.

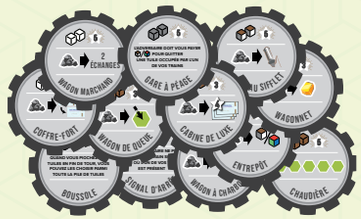
MATÉRIEL



1 Plateau de jeu (4 éléments)



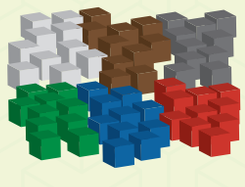
5 Plateaux joueur



12 Tuiles amélioration



30 Actions ferroviaires
(5 types, 6 de chaque)



60 Cubes de ressource
(6 couleurs, 10 de chaque)

Rare :	**Commun :**
Acier (bleu)	Bois (marron)
Bétail (rouge)	Coton (blanc)
Whisky (vert)	Pierre (gris)



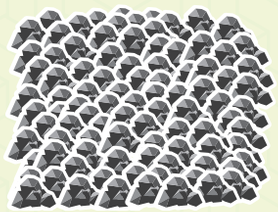
25 Trains
(5 couleurs, 5 de chaque)



24 Jetons sifflet



20 Jetons pépite d'or

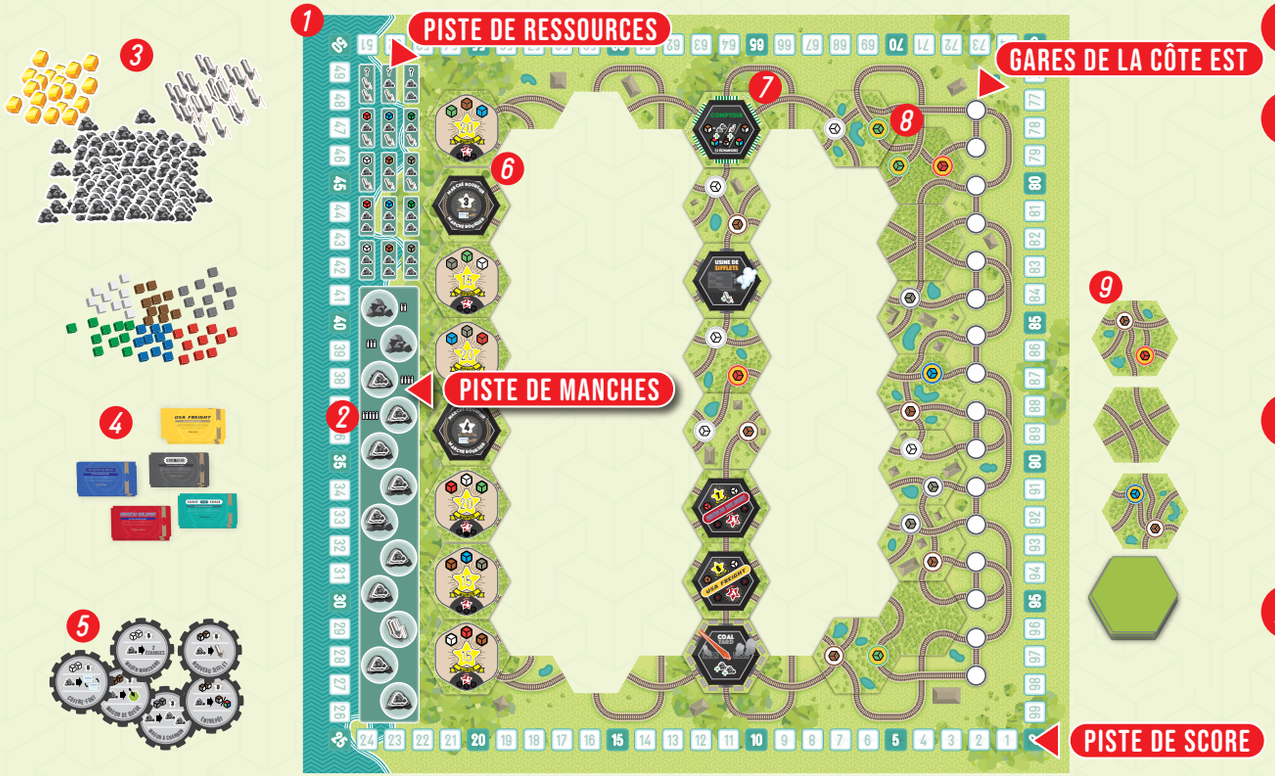


100 Jetons charbon



5 Disques marqueur
de score

MISE EN PLACE DU JEU



1. Placez le plateau de jeu au centre de la table.

2. Sur la piste de manches, placez 1 sifflet **par joueur** sur l'emplacement sifflet. Puis, placez 2 jetons charbon **par joueur** sur l'emplacement charbon correspondant au nombre de joueurs, ainsi que sur tous les emplacements charbon précédents.

3. Placez les jetons pépite d'or (face cachée), ainsi que les jetons charbon, les jetons sifflet et les cubes de ressource près du plateau de jeu.

4. Formez une pile de chaque type d'actions ferroviaires près du plateau de jeu. Classez ces tuiles par ordre numérique (de 6 à 1) avec le 1 au sommet de chaque pile.

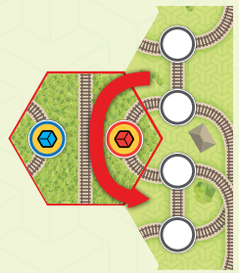
5. Mélangez les tuiles amélioration. Piochez 2 tuiles de plus que le nombre de joueurs. Placez-les face visible près du plateau de jeu.

6. Mélangez les 10 tuiles d'arrivée (dos vert foncé). Placez 8 de ces tuiles face visible dans la colonne la plus à gauche du plateau de jeu. Remettez les 2 tuiles restantes dans la boite de jeu.

   Triez les 18 tuiles spéciales : 10 villes, 2 mines de charbon, 2 comptoirs, 2 usines de sifflets, 1 magasin, 1 mine d'or.

7. Prenez 1 mine de charbon, 1 comptoir, 2 tuiles villes au hasard, 1 autre tuile spéciale au hasard (sauf mine de charbon, comptoir, ou ville) et 3 tuiles voie ferrée au hasard. Placez aléatoirement ces 8 tuiles face visible sur le plateau de jeu, dans la quatrième colonne en partant de la droite.

8. Prenez 9 tuiles voie ferrée au hasard. Placez-les aléatoirement et face visible dans la colonne la plus à droite du plateau, ainsi que dans les emplacements du haut et du bas de la colonne précédente. Une tuile ne peut pas être placée de telle sorte que le seul chemin possible conduise à un retour en arrière (voir l'exemple ci-contre).



Exemple de placement invalide d'une tuile de départ. Ici, le chemin retourne en arrière.

9. Mélangez les tuiles spéciales restantes avec les tuiles voie ferrée. Placez cette pile de tuiles face cachée près du plateau de jeu. Piochez ensuite 3 tuiles et placez-les face visible près de la pile.

MATÉRIEL DES JOUEURS

Chaque joueur prend 1 jeton sifflet et 3 tuiles au hasard depuis la pile de tuiles. Si aucune des 3 tuiles n'a une gare (case ronde), défaussez 1 tuile et piochez de nouveau, jusqu'à avoir au moins 1 tuile intégrant une gare.

Chaque joueur choisit une couleur et prend les trains correspondants : 5 trains pour une partie à 2 ou 3 joueurs, 4 trains à 4 joueurs, 3 trains à 5 joueurs. Remettez les trains inutilisés dans la boite de jeu. Chaque joueur place son disque marqueur de score sur la case 0 de la piste de score.

Le premier joueur est déterminé au hasard et les joueurs reçoivent des jetons charbon selon l'ordre du tour : Joueur 1, 2 charbons; Joueur 2, 2 charbons; Joueur 3, 3 charbons; Joueur 4, 3 charbons; Joueur 5, 4 charbons.

POSITIONS DE DÉPART

En commençant par le joueur situé à droite du premier joueur et en continuant dans le sens anti-horaire, les joueurs placent chacun leur tour 1 train sur l'une des 16 gares de la côte Est, jusqu'à ce que tous les trains soient placés. Chacune de ces gares ne peut accueillir qu'un seul train.

COMMENT JOUER ?

Le jeu se déroule en plusieurs manches indiquées par la piste de manches. Lorsque le premier joueur distribue des jetons de cette piste, une nouvelle manche débute.

Au début de chacun de ses tours, le premier joueur distribue de manière équitable à tous les joueurs, lui inclus, les jetons présents sur la prochaine case de la piste de manches (1 jeton sifflet ou 2 jetons charbon par joueur). Puis, il joue son tour normalement.

À son tour, un joueur peut :

1) Dépenser jusqu'à 4 jetons (charbon ou sifflet) pour déplacer ses trains.

2) Dépenser des ressources pour acheter jusqu'à 2 améliorations.

Le joueur peut faire ces actions dans l'ordre de son choix. Il peut en faire qu'une des deux, ou même aucune. Un joueur peut uniquement déplacer ses propres trains, pas ceux des adversaires.

À mesure que le joueur dépense des jetons, il les place sur les cases numérotées de son plateau joueur (4 cases permettant donc jusqu'à 4 actions). À la fin du tour, ces jetons sont défaussés vers la réserve de jetons.

Pour la première manche, le premier joueur distribue les jetons de la case indiquant le nombre de joueurs de la partie en cours.

DÉPENSER 1 JETON CHARBON POUR DÉPLACER 1 TRAIN



Dépensez un jeton charbon pour déplacer l'un de vos trains le long d'une voie en direction d'une nouvelle colonne à l'Ouest (vers la gauche), ou vers le haut ou le bas dans la même colonne. Terminez votre déplacement à la première gare ou tuile spéciale rencontrée en chemin. Un train ne peut pas utiliser de charbon pour retourner sur une tuile d'une colonne précédente.

Le train doit suivre le chemin d'une des voies ferrées imprimées sur la tuile.

Un train ne peut pas se déplacer sur une gare de marchandise ou sur une gare de la côte Est (cases rondes) si un train adverse s'y trouve. Les tuiles spéciales (grand hexagone) peuvent accueillir plusieurs trains à la fois. Un train peut traverser plusieurs tuiles pour atteindre le prochain arrêt.

Votre train peut passer (mais pas s'arrêter) sur une gare de marchandise ou sur une gare de la côte Est occupée par un autre de vos trains.

Un train atteignant une tuile d'arrivée sur la côte Ouest est immédiatement placé sur la piste de ressources (il ne peut pas se déplacer de nouveau depuis la tuile d'arrivée).

DÉPENSER 1 JETON SIFFLET POUR DÉPLACER 1 TRAIN



Dépensez un jeton sifflet pour déplacer l'un de vos trains d'une ou de deux gares (ou tuile spéciale) dans n'importe quelle direction. Cela permet donc d'aller sur une tuile située à l'Est de la tuile de départ (c'est le seul moyen de revenir en arrière).
Ne récoltez aucun jeton ni ressource sur les tuiles que vous traversez sans vous y arrêter. Vous pouvez traverser les gares occupées par d'autres joueurs. Si vous utilisez un jeton sifflet pour éviter une tuile d'arrivée, ignorez tous les effets de cette tuile et placez simplement le train sur la piste de ressources.

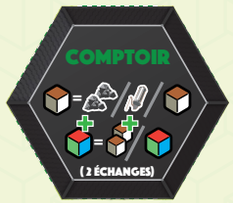
PLACER 1 TUILE

Si un déplacement conduit votre train au bout de la voie ferrée d'une tuile, menant à un espace vide, placez une tuile de votre main en faisant correspondre la voie ferrée, puis avancez votre train sur cette nouvelle tuile. Si cette tuile ne possède pas de gare (ou n'est pas une tuile spéciale), placez une deuxième tuile pour que votre train poursuive sa route. S'il n'y a toujours pas d'arrêt possible sur cette tuile, placez la troisième tuile de votre main pour continuer l'avancée du train. La troisième tuile doit posséder une gare (ou tuile spéciale) pour que le train puisse terminer son déplacement.

TUILES



Quand votre train s'arrête sur une gare de marchandises (case ronde abritant un cube), obtenez 1 ressource de cette couleur. Les ressources obtenues par l'un de vos trains sont disponibles pour tous vos trains pour les livraisons et les échanges. Il existe 3 ressources communes (coton, pierre, bois) et 3 ressources rares (bétail, whisky, acier). Les ressources rares apparaissent moins souvent que les communes. Un joueur peut posséder un maximum de 10 ressources. S'il a déjà 10 ressources, il doit en défausser une pour récolter une nouvelle ressource.



Quand votre train s'arrête sur une tuile comptoir, vous pouvez faire jusqu'à 2 échanges :
1 ressource commune contre 2 jetons charbon, 1 jeton sifflet, ou 1 ressource commune.

Ou

1 ressource rare contre 2 ressources communes ou 1 ressource rare.



Quand votre train s'arrête sur une tuile mine de charbon, obtenez 2 jetons charbon.



Quand votre train s'arrête sur une tuile magasin, obtenez 1 ressource de votre choix.



Quand votre train s'arrête sur une tuile ville, dépensez les ressources indiquées sur la tuile pour gagner les points de renommée correspondants, ainsi que la première action ferroviaire disponible de la compagnie inscrite sur la tuile. Si vous ne dépensez pas ces ressources, vous perdez les points de renommée indiqués dans l'étoile rouge et vous ne gagnez pas d'action ferroviaire. Si vous avez 0 point de renommée, vous ne pouvez pas en perdre. Vous pouvez visiter plusieurs fois la même ville, avec le même train ou un autre. Dépensez les ressources pour gagner les bonus, ou perdez des points à chaque visite. Un joueur peut avoir plusieurs actions ferroviaires de la même compagnie.

S'il n'y a plus d'actions ferroviaires disponibles dans une ville donnée, les joueurs peuvent toujours s'y rendre pour dépenser les ressources et gagner les points de renommée (ou en perdre s'ils ne dépensent pas les ressources).



Quand votre train s'arrête sur une tuile d'arrivée, dépensez les ressources indiquées sur la tuile pour gagner les points de renommée correspondants. Si vous ne dépensez pas ces ressources, vous perdez les points de renommée indiqués dans l'étoile rouge. Ensuite, placez votre train sur une case disponible de la piste de ressources. Obtenez les ressources et/ou jetons indiqués sur cette case. Le "?" permet de prendre 1 ressource ou 1 jeton (charbon, sifflet, pépite d'or) au choix.



Quand votre train s'arrête sur une tuile mine d'or, obtenez un jeton pépite d'or. Il peut valoir 3, 4, ou 5 points de renommée. Regardez-le secrètement puis gardez sa valeur cachée jusqu'à la fin de la partie.

TUILES (SUITE)



Quand votre train s'arrête sur une tuile marché boursier, gagnez le nombre de points de renommée indiqué sur la tuile pour chaque action ferroviaire en votre possession. Ensuite, retirez 1 de vos actions ferroviaires du jeu.



Quand votre train s'arrête sur une tuile usine de sifflets, obtenez 1 jeton sifflet.

FIN DU TOUR D'UN JOUEUR

À la fin de son tour, un joueur doit compléter sa main à 3 tuiles si besoin. Il prend les tuiles parmi celles visibles et/ou depuis la pioche face cachée. Ensuite, il révèle de nouvelles tuiles si besoin, afin qu'il y en ait toujours 3 face visible à côté de la pile de tuiles. Puis, le joueur suivant joue son tour. Lorsque c'est de nouveau au premier joueur de jouer, il distribue les jetons de la prochaine case de la piste de manches avant de jouer son tour. Au dernier tour, il n'est pas utile de compléter sa main à 3 tuiles.

UN TOUR SANS DÉPLACEMENT

Si vous ne pouvez pas ou ne voulez pas déplacer un train lors de votre tour, vous obtenez 1 jeton sifflet et ne faites aucune action de déplacement ce tour. Vous pouvez toutefois acheter des améliorations si vous le souhaitez.

ACHETER UNE AMÉLIORATION

Vous pouvez acheter jusqu'à 2 améliorations à tout instant de votre tour.

Pour acheter 1 amélioration de la réserve, dépensez les ressources indiquées sur le haut de la tuile amélioration, puis placez la tuile dans l'un des 3 emplacements d'amélioration de votre plateau joueur.

Pour acheter 1 amélioration à un adversaire (sans besoin de son accord), dépensez les ressources indiquées sur le haut de la tuile amélioration, payez 1 ressource rare de votre choix à ce joueur, puis placez la tuile dans l'un des 3 emplacements d'amélioration de votre plateau joueur. Les points de renommée visibles dans l'étoile seront attribués au joueur qui possède la tuile à la fin de la partie.

TUILES AMÉLIORATION

Certaines améliorations ont une action spéciale avec un coût en charbon. Vous ne pouvez toujours dépenser que 4 jetons par tour, mais vous pouvez dépenser l'entièreté de ces 4 jetons pour des actions spéciales.



Dépensez un jeton charbon pour obtenir 2 jetons charbon.



Dépensez un jeton charbon pour faire 2 échanges suivant les règles habituelles d'une tuile comptoir.



Dépensez un jeton charbon pour obtenir un jeton pépite d'or.



Tout adversaire doit vous payer 1 ressource de son choix pour quitter une tuile où vous possédez aussi un ou plusieurs trains. S'il ne peut pas payer, il ne peut pas déplacer son train.



Lorsque vous piochez de nouvelles tuiles, vous pouvez consulter la pile entière et choisir vos tuiles. Ensuite, mélangez la pile.



Dépensez un jeton charbon pour gagnez 4 points de renommée pour chaque lot de 3 actions ferroviaires en votre possession.



Aucun joueur ne peut placer son train sur une tuile contenant l'un de vos trains. Si un joueur avait déjà un train sur la même tuile que vous au moment où vous obtenez cette amélioration, son train peut rester.



Dépensez un jeton charbon pour activer de nouveau une tuile sur laquelle se trouve votre train, sans avoir à le déplacer. Cela concerne aussi les tuiles spéciales et les livraisons.



Dépensez un jeton charbon pour échanger l'une de vos actions ferroviaires contre une action ferroviaire disponible d'une ville présente en jeu. Retirez du jeu l'action ferroviaire dont vous vous séparez. Vous ne pouvez pas obtenir une action ferroviaire d'une ville non présente sur le plateau de jeu.



Dépensez un jeton charbon pour obtenir 1 ressource au choix.



Vous pouvez désormais avoir 5 tuiles en main au lieu de 3. Cela permet également de jouer jusqu'à 4 ou 5 tuiles lors du déplacement d'un train. Comme d'habitude, le train doit obligatoirement terminer son déplacement sur une gare (ou tuile spéciale) une fois les tuiles jouées. Si un autre joueur s'empare de cette amélioration, vous devez immédiatement défausser des tuiles vers le dessous de la pioche afin de n'en posséder plus que 3 en main.

Cette amélioration protège des pénalités de fin de partie en cas de tuile spéciale encore dans votre main à la fin du jeu.



Dépensez un jeton charbon pour obtenir 1 jeton sifflet.

FIN DE PARTIE

La partie se termine à la fin de la dernière manche, ou à la fin de la manche durant laquelle un joueur place son dernier train sur la piste de ressources.

DÉCOMPTE DES POINTS

Pour chaque compagnie ferroviaire, le joueur avec le plus d'actions ferroviaires de cette compagnie gagne 15 points de renommée.
En cas d'égalité, le joueur, parmi ceux à égalité, possédant l'action avec le plus petit chiffre l'emporte.

Marquez les points des améliorations en votre possession.

Marquez les points des jetons pépite d'or en votre possession.

Marquez 1 point par ressource commune présente dans votre stock.

Marquez 3 points par ressource rare présente dans votre stock.

Marquez 1 point par paire de jetons en votre possession.

Perdez 10 points pour chaque tuile spéciale en votre possession.

Le joueur ayant le plus de points gagne la partie.

EN CAS D'ÉGALITÉ

En cas d'égalité, le joueur possédant le plus d'actions ferroviaires remporte la partie.

TESTEURS

L'auteur tient à remercier les testeurs suivants : sa formidable femme, Melissa Caputo, Gina Williams, Tracy, Fey, JT Mudge, Emily Mudge, Darren Mudge, Stephen Caputo, Sharon Caputo, Teale Fristoe, Tim Isaacson, Brian Saunders, Eleanor Seath, Jon Leupp, Jodi Manela, Steven Edwards, Seokjune Hong, Clark MacDonald, Dawn MacDonald, Chris Flood, Shanthi Gonzales, Bryan Reed, Sarah Tyrrell, Neville Bonwit, Erin Bonwit, Catheryn Wilson, James Klemm, Miguel Hidalgo-Barnes, Lawrence Bryan, John McCloud, Jennifer Clarke Wilkes, Lawrence Wu, Colin Ferris, Shara Miller, John Thompson Cara Diehm, Richard New, Joe Darcy, Carla McCormick, Patrick Hillyard, Laura Hillyard, Ben Parisi, Dedan Anderson, Ted Alspach, Toni Alspach, et les compagnons du Protospiel San Jose, Dundracon Protospiel et Prototype Night de San Jose.

AUTEUR

Scott Caputo est l'auteur de *Whistle Mountain*, *Völuspá,* et *Kachina*. Il est membre de la League of Gamemakers. Il vit près de San Francisco avec sa femme et ses deux fils.

DÉVELOPPEUR

Ted Alspach a développé de nombreux jeux dont *Whistle Mountain*, *New York Slice, Favor of the Pharaoh*, et *Ultimate Werewolf Inquisition*. Ted est également auteur de jeux : *Suburbia, Ultimate Werewolf, Maglev Metro, Silver, One Night Ultimate Werewolf*, et *Castles of Mad Kind Ludwig.*

ILLUSTRATRICE

Stephanie Gustafson a illustré de nombreux jeux dont *The Palace of Mad King Ludwig, Colony*, *America*, et *New York Slice*.

BEZIER GAMES

Directeur : **Ted Alspach** Co-directeur : **Toni Alspach**
Développement des applications : **Jeremiah Maher**
Responsable qualité : **Bryon Quick**
Relations boutiques : **Steve Samson**
Responsable du site : **Carol Alspach**
Responsable des licences : **Reneé Harris**
Responsable réseaux sociaux : **Lindsay Schlesser**
Graphiste : **Alanna Kelsey**
Responsable relations clients : **Ryan Moore**
Responsable des événements : **Matt Ryan**
Traduction française : **Grégory Oliver**
Édition française : **La Boite de Jeu**

©2017 Bezier Games, Inc. Whistle Stop et son logo sont des marques déposées de Bezier Games, Inc. et Scott Caputo. Bezier Games et son logo sont des marques déposées de Bezier Games, Inc. Importé en France par LA BOITE DE JEU ©2022.

Attention : ce produit contient de petits éléments pouvant être ingérés. Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois. CE PRODUIT N'EST PAS UN JOUET. Fabriqué à Shenzhen, Chine. Bezier Games, Inc., PO Box 730, Louisville, TN 37777. USA.