

## AJDE DE JEU CARTES EVENEMENT

### Préambule:

- 9 évènements détaillés ci-après viennent pimenter le jeu
- Jouer ou piocher une carte événement constitue à chaque fois une action distincte
- Les zones 1 à 6 sont définies pas les pliures du jeu (zone 1 Edinburgk puis vers la droite 2 Berlin ETC...)

#### ▶ Eboulement > 2 Cartes

Une ou plusieurs routes sont impraticables durant 2 tours de jeu; Si la (les)route (s)est (sont)prise (s), le joueur touché perd la moitié des wagons posés avec les points correspondants .

#### ▶ Déraillement > 3 Cartes

Chaque joueur donne toutes ces cartes wagon à son voisin de gauche

#### ▶ Grève > 3 Cartes

Vous désignez un joueur en grève qui passe son tour et vous gagnez 7 points

#### ▶ Panne > 5 Cartes

Cette carte permet de remplacer le train d'un joueur adverse « en panne », par le vôtre, sans poser de carte wagon , en gagnant les points correspondants .

#### ▶ Collision > 2 Cartes ( utilisable à partir de 3 joueurs )

Vous désignez deux joueurs qui rentrent en collision ! Ils perdent chacun des cartes wagon en fonction d'un lancer de dé six faces. Si le stock est insuffisant , le joueur concerné perd deux points par carte manquante.

## AJDE DE JEU CARTES EVENEMENT

### Préambule:

- 9 évènements détaillés ci-après viennent pimenter le jeu
- Jouer ou piocher une carte événement constitue à chaque fois une action distincte
- Les zones 1 à 6 sont définies pas les pliures du jeu (zone 1 Edinburgk puis vers la droite 2 Berlin ETC...)

#### ▶ Eboulement > 2 Cartes

Une ou plusieurs routes sont impraticables durant 2 tours de jeu; Si la (les)route (s)est (sont)prise (s), le joueur touché perd la moitié des wagons posés avec les points correspondants .

#### ▶ Déraillement > 3 Cartes

Chaque joueur donne toutes ces cartes wagon à son voisin de gauche

#### ▶ Grève > 3 Cartes

Vous désignez un joueur en grève qui passe son tour et vous gagnez 7 points

#### ▶ Panne > 5 Cartes

Cette carte permet de remplacer le train d'un joueur adverse « en panne », par le vôtre, sans poser de carte wagon , en gagnant les points correspondants .

#### ▶ Collision > 2 Cartes ( utilisable à partir de 3 joueurs )

Vous désignez deux joueurs qui rentrent en collision ! Ils perdent chacun des cartes wagon en fonction d'un lancer de dé six faces. Si le stock est insuffisant , le joueur concerné perd deux points par carte manquante.



► **Tremblement de Terre** ► 2 Cartes

Seule la région de l'actuelle TURQUIE est impactée par les tremblements de terre (zone 6).

Les routes potentiellement touchées sont Constantinople/Angora(1), Constantinople/Smyrana(2), Smyrana/Angora(3) et Erzurum/Angora(4)

Le lancer de dé 4 faces désigne la route touchée, le lancer de dé 10 faces détermine l'intensité du séisme (échelle de Richter) ; De 1 à 5 les conséquences sont mineures, de 6 à 10 c'est la perte des wagons posés ( et des points correspondants ) et une route impraticable durant plusieurs tours ( 2 ou 3 tours ).

► **Tsunami** ► 1 Carte

Le lancer de dé 6 faces détermine où la vague géante va déferler sur l'Europe ; seules **les zones 1,4 et 5** sont affectées ...l'effet est dévastateur ...de **3 à 5 routes côtières entièrement détruites** (hormis les gares posées)

► **Carte double action** ► 4 Cartes /triple action ► 2 Cartes

Le joueur qui joue cette carte peut **immédiatement** faire **deux ou trois actions (même identiques)** parmi les six actions possibles .

► **Carte Turbo** ► 4 Cartes

Cette carte permet au joueur d'aller plus vite en augmentant **immédiatement** ses points sur la route prise, selon la nouvelle table de score ci- dessous.

Elle se joue en même temps que l'action «

**Prendre possession d'une route**  
(cf règle originale) »

**Table de Score**  
**Carte Turbo** →

SCORING TABLE	
DECOUPE DES POINTS	
PUNKTEWEITUNG	
PUNTERTELLING	
1 x	2
2 x	3
3 x	6
4 x	11
5 x	23
6 x	32

► **Tremblement de Terre** ► 2 Cartes

Seule la région de l'actuelle TURQUIE est impactée par les tremblements de terre (zone 6).

Les routes potentiellement touchées sont Constantinople/Angora(1), Constantinople/Smyrana(2), Smyrana/Angora(3) et Erzurum/Angora(4)

Le lancer de dé 4 faces désigne la route touchée, le lancer de dé 10 faces détermine l'intensité du séisme (échelle de Richter) ; De 1 à 5 les conséquences sont mineures, de 6 à 10 c'est la perte des wagons posés ( et des points correspondants ) et une route impraticable durant plusieurs tours ( 2 ou 3 tours ).

► **Tsunami** ► 1 Carte

Le lancer de dé 6 faces détermine où la vague géante va déferler sur l'Europe ; seules les zones 1,4 et 5 sont affectées ...l'effet est dévastateur ...de 3 à 5 routes côtières entièrement détruites (hormis les gares posées)

► **Carte double action** ► 4 Cartes /triple action ► 2 Cartes

Le joueur qui joue cette carte peut **immédiatement** faire **deux ou trois actions (même identiques)** parmi les six actions possibles .

► **Carte Turbo** ► 4 Cartes

Cette carte permet au joueur d'aller plus vite en augmentant **immédiatement** ses points sur la route prise, selon la nouvelle table de score ci- dessous.

Elle se joue en même temps que l'action «

**Prendre possession d'une route**  
(cf règle originale) »

**Table de Score**  
**Carte Turbo** →

SCORING TABLE	
DECOUPE DES POINTS	
PUNKTEWEITUNG	
PUNTERTELLING	
1 x	2
2 x	3
3 x	6
4 x	11
5 x	23
6 x	32