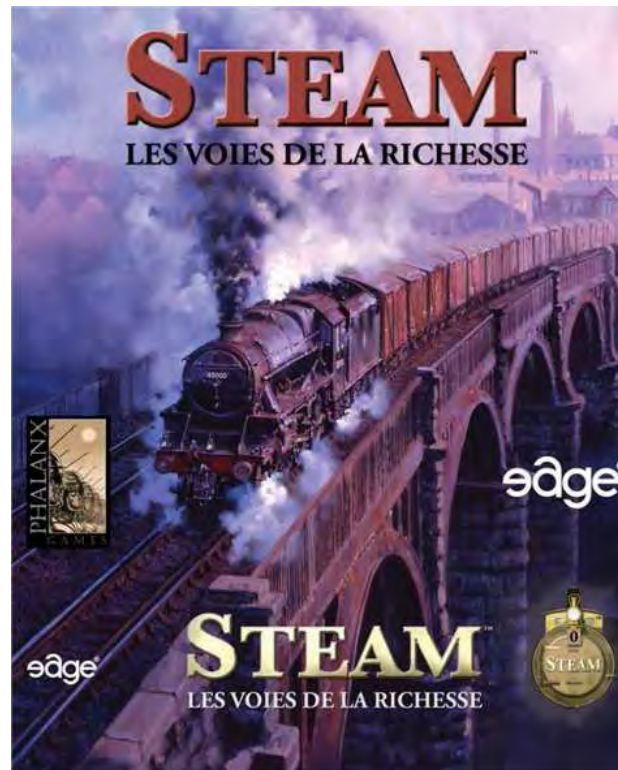


Description d'un tour de jeu

1. Emprunt de Capital
On emprunte \$5 pour 1 Point de Revenu ou 2 Points de Victoire si PR est à -10.
2. Enchères pour l'ordre du tour
Dernier joueur (1^{er} qui passe): **Gratuit**
Deux premiers (derniers à passer) leurs enchères
Les autres payent la moitié de leurs enchères (arrondi au-dessus)
 - La tuile action "**Ordre du Tour**" permet de passer 1 fois en restant dans l'enchère
3. Choix des actions spéciales
 - La tuile action "**Locomotive**" permet d'améliorer immédiatement et gratuitement ses locomotives de un niveau.
4. Construction des voies : de 0 à 3 tuiles
 - La tuile action "**Première construction**" permet de construire en premier quel que soit sa position sur l'ordre du tour.
 - La tuile action "**Ingénieur**" permet de construire jusqu'à quatre tuiles.
 - La tuile action "**Urbanisation**" permet de transformer une ville en cité.
 - La tuile action "**Croissance de cité**" permet de réapprovisionner une cité avec une case « réserve de cubes » disponible (on place ensuite un marqueur sur cette cité).
5. Déplacement des marchandises
Deux rounds à réaliser à chacun son tour.
Le joueur a trois options par round, il peut:
 - soit améliorer ses locomotives de un niveau.
 - soit déplacer un cube de marchandise.
 - soit passer.

Si on choisit « amélioration de locomotive » lors du premier round, on ne pourra pas choisir cette option au second round.
Une marchandise déplacée s'arrête obligatoirement sur la première cité de couleur identique. On gagne 1 point de livraison par liaison utilisée. L'intégralité des points de livraisons reçus doit immédiatement être convertie:

 - soit en points de revenu.
 - soit en points de victoire
 - La tuile action "**Premier Déplacement**" permet de déplacer une marchandise en premier quel que soit sa position sur l'ordre du tour.



6. Collecte/perte de revenu et acquittement des coûts de maintenance
Collecte ou perte de revenu suivant le niveau sur l'échelle des Revenus
Coûts de maintenance:
\$1 par niveau des locomotives
Si plus d'argent : -1 PV pour \$2 manquant. → si PV=0 alors -1 PR pour \$2 → Si PR = -10, alors faillite si on doit encore de l'argent.

Points de Victoire

- Points sur l'échelle des points de victoires
- Si PR>0, + 1 PV pour 2 PR(arrondi à l'inférieur)
- Si PR<0, - 2 PV pour chaque PR négatif
- + 1 PV pour chacune de ses liaisons terminées

Coût des voies

Coût d'une tuile voie:

- **+\$1 par bord de tuile avec voie**
- **+\$1 si une ville est sur l'hexagone**
- **+\$1 si un fleuve est sur l'hexagone**
- **+\$2 si une colline est sur l'hexagone**

Redirection/amélioration d'une voie:

- **+\$1 par bord de tuile avec voie**
- **+\$1 si une ville est sur l'hexagone**
- **Attention, une redirection ne compte pas comme une extension de voie.**