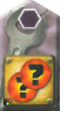


Extension DSP de Russian Railroads

Mise en place

Mélangez les nouveaux ingénieurs avec ceux de leur groupe, puis faire la mise en place habituelle (point 9). Il n'est pas possible d'avoir deux fois le même numéro d'ingénieur.

Chaque joueur récupère un jeton bonus  (« ? » des deux côtés). Placer face visible autant de jetons bonus communs      que le nombre de joueurs + 1. Si les jetons idoines sont présents,

placer également l'usine « Planification bisannuelle »  et le wagon .

Déroulement du jeu

Les règles restent les mêmes.

Les nouveaux jetons bonus



Prenez un des jetons bonus communs et placez-le sur la case bonus de votre plateau. Le jeton bonus avec double face « ? » reste visible au milieu de la table, pour indiquer que vous avez déjà pris votre bonus commun.



Chasseur de têtes : Prenez un ingénieur dans la boîte et placez-le, face action, à côté de votre plateau personnel. Le numéro de l'ingénieur ainsi récupéré doit être différent des ingénieurs placés en début de partie.



Boom de l'industrie : Doublez la progression de votre marqueur d'industrie (par exemple, si vous avez progressé de 5 cases depuis la case 0 PV, vous pouvez l'avancer jusqu'à 5 cases). Il faut que le chemin soit accessible, mais les usines sur lesquelles passent ainsi votre marqueur ne sont pas activées.



Mélange de 6 avancées : Vous avez droit à 3 avancées de rails noirs et 3 avancées de votre marqueur d'industrie.



Wagon : Prenez le wagon, et affectez-le à une de vos locomotives (celle-ci doit être de niveau 3 ou plus). Le wagon ne prend pas la place d'une locomotive. Lors du décompte de fin de manche, avant le décompte de la ligne associée au wagon, vous avez droit à 2 avancées de rail de votre choix.

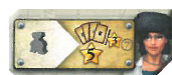


Usine « Planification bisannuelle » : Placez l'usine sur votre ligne industrielle. Quand votre marqueur d'industrie passe sur cette usine, vous activez 2 de vos jetons bonus, que vous posez sur cette usine.

Les nouveaux ingénieurs



Olga (A-4) : Vous placez un autre de vos ouvriers sur un ingénieur libre adverse, pour activer sa capacité. Cet ingénieur est considéré comme occupé. Olga est fortement recommandée à 2 joueurs, et plutôt déconseillée à 3 et 4 joueurs.



Ludmilla (A-7) : Marquez 5 points. Prenez les cartes de début de partie, choisissez-en une, puis passez les cartes restantes aux joueurs suivants, dans l'ordre du tour, qui en choisissent une. Une fois cela fait, chaque joueur décide s'il applique l'effet de la carte, ou s'il marque 3 points.



Dimitrij (B-11) : Sur une ligne, avancez votre rail gris jusqu'à ce qu'il soit juste derrière le rail noir.



Pjotr (B-14) : Vous avez 3 avancées de rail noir. Nécessite 1 pièce pour être activé.