



OFF THE RAILS

12+
2-4
60-90



RÈGLES

LES GOBELINS COMME VOUS LE SAVEZ OU NE LE SAVEZ PEUT-ÊTRE PAS? NE SONT PAS PARTICULIÈREMENT PATIENTS, ATTENTIONNÉS, OU GÉNÉREUX; ALORS QUAND UN GRAND DÉPÔT DE RICHESSES A ÉTÉ DÉCOUVERT SOUS LA TERRE DES GRANDES PLAINES, LES CLANS DES PEAUX-VERTES SE SONT DÉVERSÉS SOUS TERRE, RIVALISANT AVEC LEURS FRÈRES POUR RÉCUPÉRER LE PLUS DE TRÉSORS. CEPENDANT, DANS LEUR GRANDE HÂTE, LES MINES QU'ILS ONT CREUSÉES ONT FRAGILISÉ LES FONDATIONS DES PLAINES, CE QUI A EU POUR EFFET L'AFFAISSEMENT DU SOL DANS LE GOUFFRE QUI SE TROUVAIT DESSOUS, ENTERRANT À JAMAIS LES GOBELINS ET LES JOYAUX...

FAITES LA COURSE DANS LES WAGONNETS CONTRE LES AUTRES CLANS POUR RASSEMBLER LE PLUS DE JOYAUX AVANT QUE LE GOUFFRE NE VOUS AVALE !

CONTENU

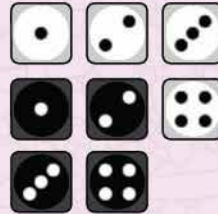
1 plateau de jeu



33 cartes Dépôt



8 dés Vitesse



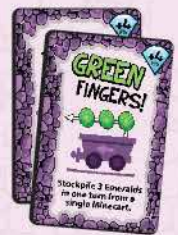
1 livret de règles



20 jetons Gouffre



11 cartes Mission



8 wagonnets en plastique



66 bijoux en plastique + sac



90 tuiles Voies double-côté



4 réserves de bijoux



BUT DU JEU

Dans Off the Rails, les joueurs font la course sous terre pour rassembler des bijoux du plateau et pour les rapporter et les mettre en sécurité à la surface avant que le gouffre n'avale la surface de jeu en enterrant tout sur son passage ! Pour ce faire, les joueurs doivent poser des tuiles Voies pour connecter des routes, permettant aux wagonnets de leur clan de se diriger de la surface aux bijoux puis en revenir. Le joueur qui aura la valeur de bijoux récupérés la plus élevée sera déclaré vainqueur !

- Placer un nouveau wagonnet sur le plateau
- Améliorer une tuile droite ou en coin pour la transformer en intersection (en T)
- Augmenter ou diminuer la vitesse du wagonnet
- Améliorer une intersection (en T) pour la transformer en carrefour
- Placer une tuile Voies droite ou en coin

Serez-vous plus malin que vos adversaires pour connecter vos routes, récupérer tous les bijoux et à la fin pour vous en sortir vivant ? Cela a l'air simple, n'est-ce pas. Eh bien, cela devrait, s'il n'y avait pas les autres clans de Gobelins qui essaient eux aussi de récupérer les bijoux les plus précieux en premier et s'il n'y avait pas ce minuscule détail qui fait que quand les wagonnets sont en mouvement, rien ne peut les stopper – enfin pas tant qu'ils n'ont pas refait surface. C'est-à-dire qu'ils peuvent dérailler dans une effroyable collision ou rencontrer leur destin dans les profondeurs sans fin du gouffre !



MISE EN PLACE

A Plateau de jeu: placez le plateau sur la table pour qu'il soit accessible à tous les joueurs. Les cases avec des pierres violettes représentent la zone de jeu, entourées par les 4 coins de surface des clans, constitués des voies et des supports des wagonnets.

B Mines: il y a 4 mines au milieu du plateau. Chaque mine a une couleur différente et un symbole de clan – ROUGE, JAUNE, VERT et BLEU – et présente en son centre une case entourée de 8 cases Mine numérotées de 1 à 8.

C Joyaux: placez tous les bijoux dans le sac des bijoux et laissez-le accessible à tous.

D Tuiles Voies: placez toutes les tuiles Voies en piles communes autour du plateau, accessibles à tous les joueurs.

E Préparer la pioche Dépôt et la pioche Gouffre:

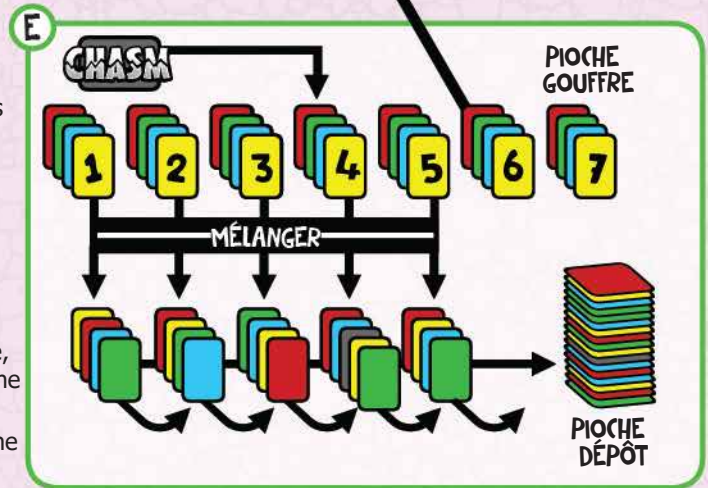
- Mélangez séparément les 8 cartes Dépôt de couleur BLEUE, JAUNE, VERTE et ROUGE. Constituez ensuite 7 pioches avec une carte face cachée de chaque Mine. Remettez les quatre cartes restantes dans la boîte, elles ne seront pas utilisées pendant la partie.
- Placez la carte Dépôt Gouffre dans la pioche 4 comme indiqué sur l'illustration.
- Pour une première partie plus rapide, remettez les pioches 1 & 2 dans la boîte.
- Si vous faites une partie à 2 / 3 joueurs, remettez la pioche 1 dans la boîte.
- Révélez la pioche 6 et générez des Dépôts de bijoux sur le plateau pour chacune des cartes. Reportez-vous à : Comment générer un dépôt, en page 4.
- Placez la pioche Gouffre sur sa case dans le coin du plateau de jeu.
- Mélangez les pioches restantes séparément et placez-les, une par une, les unes sur les autres pour former la pioche Dépôt. Placez cette pioche sur le plateau de jeu à l'emplacement prévu.

F Jetons Gouffre: placez un jeton Gouffre de chaque Mine sur la pioche Gouffre et étalez bien le reste de ces jetons, face cachée, dans le couvercle de la boîte pour la fin de la partie.

G Déterminer l'ordre du tour des joueurs:

Le joueur le plus jeune, ou celui qui a le moins d'expérience doit choisir un côté du plateau pour que cela devienne sa sortie de Surface. Cela lui donne ainsi une couleur de Clan et une sortie de Surface sur laquelle les wagonnets pourront venir. Ce joueur doit prendre les deux wagonnets de la couleur correspondante, un dé blanc et un dé noir de Vitesse (Page 4), et il doit assembler sa réserve de bijoux. Remarque : ce joueur jouera le dernier tour de chaque manche.

- Dans une partie à 2 joueurs, le 2e joueur doit utiliser la couleur du Clan à l'opposé du 1er joueur.
- Dans une partie à 3 ou 4 joueurs, donnez au hasard une couleur aux joueurs supplémentaires. Nous vous conseillons de choisir les wagonnets à l'aveugle.
- Le joueur à gauche du joueur qui a choisi en premier jouera en premier et ensuite le tour de jeu se déroulera dans le sens horaire.



PRINCIPES DU JEU

Chaque tour est divisé en 3 phases que les joueurs doivent terminer dans l'ordre : Action, Déplacement des wagonnets et Dépôts :

1. PHASE D'ACTION

À chaque tour, le joueur actif peut réaliser jusqu'à 4 actions parmi la liste ci-dessous. Les actions peuvent être réalisées dans n'importe quel ordre et chacune autant de fois que souhaitées.

Placer une tuile Voies:

El jugadorLe joueur actif peut placer une tuile droite ou coin sur une case vide du plateau. Les joyaux qui se trouvent sur cette case sont placés sur la tuile. Les tuiles ne doivent pas être obligatoirement connectées à des tuiles existantes et elles peuvent être placées dans n'importe quel sens. Les Voies ne peuvent pas être placées sur la case centrale d'une Mine.



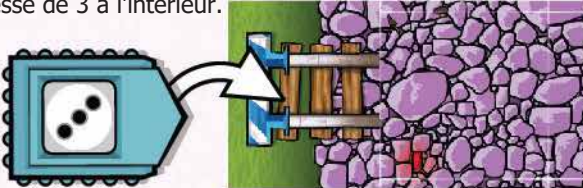
Améliorer une tuile Voies:

Le joueur actif peut améliorer une tuile Voies droites inoccupée ou en coin en la transformant en intersection (en T) OU en remplaçant une intersection inoccupée par une tuile Voies carrefour. Les tuiles améliorées doivent garder l'orientation des sorties de la tuile remplacée, elles ne doivent pas en retirer.



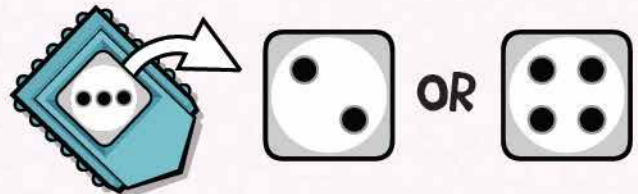
Placer un wagonnet:

Si vous avez moins de 2 wagonnets sur le plateau, vous pouvez placer un wagonnet de votre couleur sur une case inoccupée de votre sortie de surface. Tous les wagonnets sont placés avec un dé Vitesse de 3 à l'intérieur.



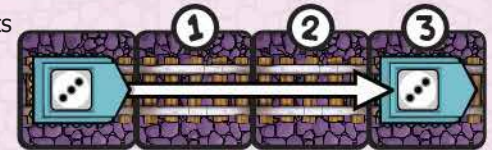
Changer la vitesse d'un wagonnet:

Choisissez un de vos wagonnets sur le plateau et augmentez ou diminuez sa vitesse de 1.



2. PHASE DÉPLACEMENT DES WAGONNETS

Quand un joueur a terminé sa phase d'Action, il DOIT déplacer chacun de ses wagonnets actuellement sur le plateau d'un nombre de tuiles reliées égal à sa vitesse individuelle. Ce doit être en ligne continue et cela commence dans la direction vers laquelle le wagonnet fait face. Si les deux wagonnets d'un joueur sont sur le plateau, celui qui les contrôle décide lequel se déplace en premier.



- Si ce type de déplacement fait que deux wagonnets se rencontrent ou bien qu'un wagonnet quitte la voie, car il n'a plus de tuiles sur lesquelles avancer, reportez-vous à la partie COLLISIONS ET DÉRAILLEMENTS (Page 6).
- Un wagonnet qui passe par une case ou s'arrête sur une case où il y a un joyau ou plus peut les récupérer ! Voir la partie : Récupérer des joyaux (page 5).
- Si un wagonnet entre sur une case d'une sortie de surface, placez les joyaux récupérés par ce wagonnet dans votre réserve et remettez le jeton wagonnet dans votre réserve. Reportez-vous à la partie : Réserve de joyaux (Page 5).

3. PHASE DE DÉPÔT

À la fin du tour de chaque joueur, un nouveau dépôt de bijoux est généré. Un Dépôt est défini par une case qui contient un joyau ou plus.

Comment générer un dépôt de bijoux:

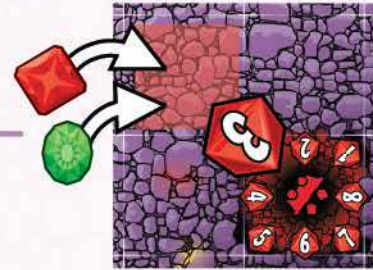
Le joueur actif doit prendre la première carte de la pioche dépôt. Chaque carte représente une des cases qui entoure une des quatre Mines sur le plateau. Elles possèdent le symbole du Clan et la couleur de la Mine, le nombre de cases de la mine et le total de bijoux piochés dans le sac de bijoux et qui seront placés ici.



SYMBÔLE DU CLAN & COULEUR DE LA MINE

CASE MINE

TOTAL DE JOYAUX PRIS AU HASARD ET PLACÉS

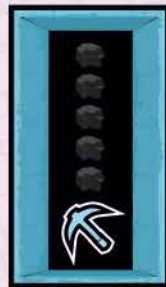
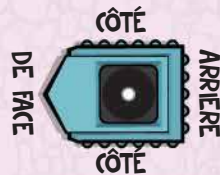
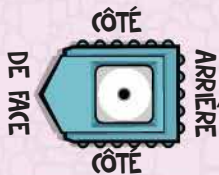


Si la carte Gouffre est piochée, cela déclenche le début de la fin de la partie. Voir la partie : FIN DE LA PARTIE – LE GOUFFRE (Page 7).

WAGONNETS

Jetons Wagonnet des joueurs:

Chaque joueur peut contrôler jusqu'à 2 wagonnets à tout moment. Chaque wagonnet possède soit un dé noir, soit un dé blanc de Vitesse à 6 faces et qui est aussi associé à un support de wagonnet noir ou blanc. Tous les wagonnets ont un avant, un arrière et 2 côtés pour gérer les déplacements et les collisions.

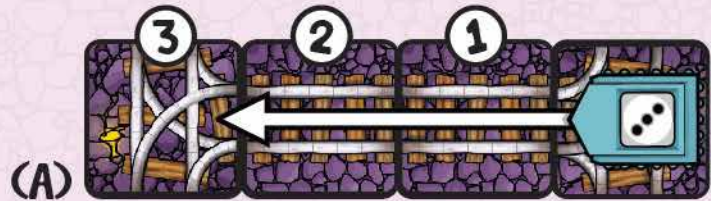


Dés Vitesse:

La vitesse d'un wagonnet est déterminée par le nombre indiqué sur le dé Vitesse à l'intérieur du wagonnet. Les wagonnets commencent la partie avec une vitesse de 3 ce qui signifie qu'ils DOIVENT se déplacer exactement de trois tuiles Voies pendant la prochaine PHASE DE DÉPLACEMENTS DES WAGONNETS. Chaque wagonnet a une vitesse minimum de 1 et maximum de 6.

Déplacer un wagonnet:

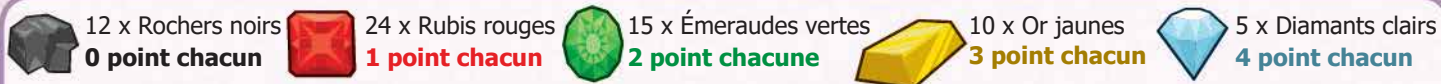
Un wagonnet doit commencer son déplacement dans la direction vers laquelle il est tourné. Il peut ensuite changer de direction en fonction de la tuile Voie sur laquelle il entre ou de laquelle il part. Un wagonnet qui termine son déplacement sur une intersection (en T) ou un carrefour, doit choisir la direction dans laquelle il sera tourné à la fin du déplacement, pas au début du suivant.



Dans l'exemple ci-dessus, le wagonnet commence son déplacement en étant tourné vers la gauche (A) et il termine son déplacement sur une intersection (en T). Le joueur doit donc choisir s'il est tourné vers le haut ou vers le bas lorsqu'il s'arrête. Le joueur choisit de le tourner vers le haut (B). Au début de la prochaine PHASE DE DÉPLACEMENTS DES WAGONNETS, il devra donc repartir dans cette direction.

JOYAUX

Les bijoux sont de couleurs et de niveaux de rareté différents. Ils valent aussi un nombre de points différents. Les joueurs doivent essayer d'éviter les rochers qui occuperont de l'espace dans le wagonnet pour ne récupérer et ne déposer que des précieux bijoux pour marquer des points à la fin de la partie. us wagonetas e intentar recolectar y depositar piedras preciosas para intentar alcanzar la mayor puntuación al final de la partida.

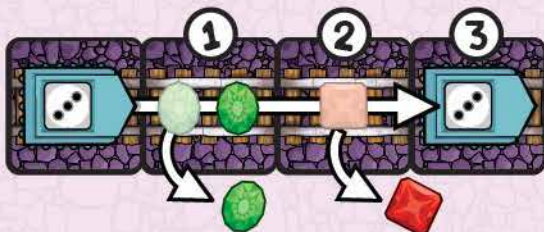


El jugador qLe joueur qui récupère le plus de rubis à la fin de la partie gagne aussi un bonus de +5 points.

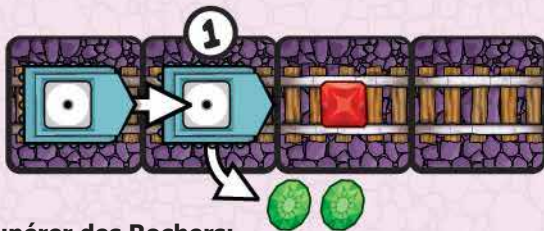
Récupérer des bijoux:

Pour récupérer des bijoux, les joueurs doivent diriger leurs wagonnets sur des tuiles Voies qui contiennent un joyau ou plus. Si un wagonnet commence son déplacement sur une tuile qui a des bijoux, il ne peut pas les récupérer.

Si un wagonnet passe sur un ou plusieurs Dépôts, ce joueur peut récupérer 1 joyau de chaque tuile. Si plusieurs Dépôts sont traversés, les joueurs doivent récupérer un joyau du premier Dépôt dans lequel ils entrent avant de récupérer un joyau du deuxième et ainsi de suite.



Si un wagonnet s'arrête sur un Dépôt, il peut récupérer jusqu'à 2 bijoux de cette tuile.



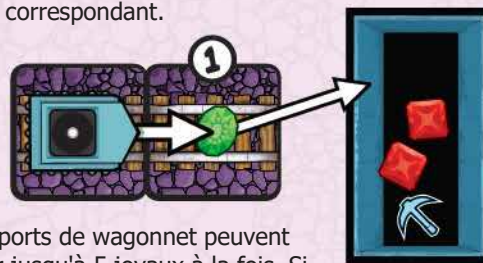
Récupérer des Rochers:

Lors de la collecte de bijoux dans un Dépôt, les Rochers DOIVENT d'abord être pris avant qu'un autre joyau ne le soit. À l'exception de cette règle, les Rochers sont traités exactement de la même manière que les bijoux avec par conséquent les mêmes règles s'appliquant aux deux.

Supports de wagonnet:

Chaque wagonnet a un support correspondant (blanc ou noir, en fonction de la couleur du dé Vitesse) positionné de part et d'autre de leur sortie de surface.

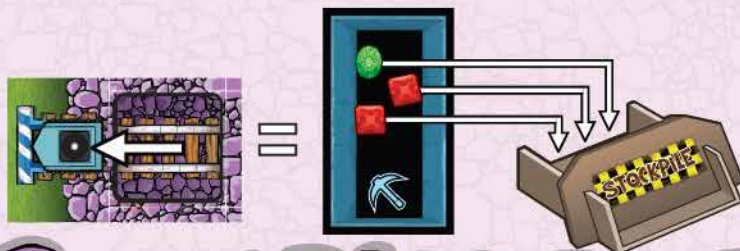
Quand un wagonnet récupère un joyau, il doit être placé sur le support correspondant.



Les supports de wagonnet peuvent contenir jusqu'à 5 bijoux à la fois. Si un wagonnet s'arrête ou passe sur un joyau alors que son chargement est plein, il ne peut pas récupérer le joyau. Les joueurs doivent stocker les bijoux (voir ci-dessous) ou être impliqués dans une collision (Page 6) pour pouvoir en prendre plus.

Stocker des bijoux:

Seuls les bijoux dans la réserve d'un joueur comptent pour le score de la fin de partie. Pour stocker des bijoux, un wagonnet doit attendre une case de la surface, à n'importe quelle vitesse. Transférez tous les bijoux sur le support de wagonnet dans la réserve de ce joueur. Ce wagonnet est ensuite remis dans la réserve. Par exemple :



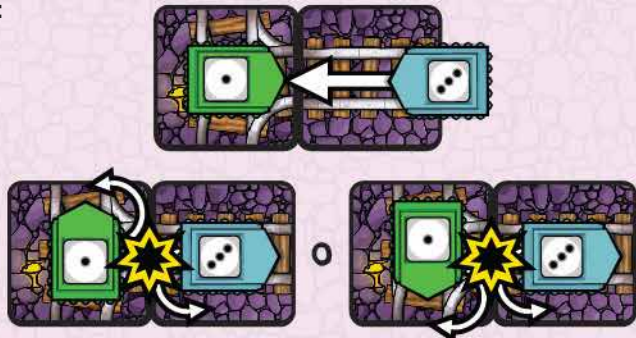
COLLISIONS ET DÉRAILLEMENTS

Quand le wagonnet arrive ou passe sur une tuile occupée par un autre wagonnet, il se produit une collision ! Le wagonnet du joueur **ACTIF** entre en collision avec un wagonnet **ADVERSE**.

Lorsqu'une collision se produit, réalisez les étapes suivantes dans l'ordre :

- Le wagonnet du joueur **ACTIF** termine immédiatement son déplacement (même s'il reste des points de déplacement).
- Les wagonnets **ACTIF** et **ADVERSE** qui **NE** transportent **PAS** de bijoux dérailent (voir la partie **DÉRAILLEMENTS**).
- Le wagonnet **ADVERSE** doit abandonner la moitié des bijoux qu'il a récupérés sur son support. Pour choisir quels bijoux sont abandonnés, le joueur **ADVERSE** doit secrètement partager en deux piles égales ses bijoux et il prend en main chacune de ces deux piles. Le joueur **ACTIF** choisit ensuite la main des bijoux qui seront abandonnés. Ces bijoux sont placés sur la case du wagonnet du joueur **ADVERSE**. Les bijoux dans l'autre main sont remis sur le support.
- Les wagonnets **ACTIF** et **ADVERSE** qui sont entrés en collision frontale doivent d'abord être tournés dans la direction opposée de la collision. S'il doit y avoir discussion sur la direction qui est directement à l'opposé de la collision, le joueur qui contrôle le wagonnet décide.

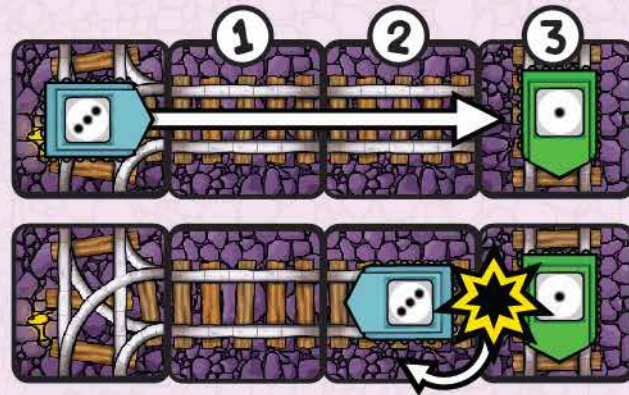
Dans l'exemple ci-dessous, le wagonnet **ADVERSE** vert est sur une intersection (en T) lorsque le wagonnet bleu entre en collision avec lui :



Comme il y a deux orientations qui peuvent être directement interprétées comme étant à l'opposé de la collision, le joueur du wagonnet **ADVERSE** peut choisir vers quel chemin il veut aller – soit en haut ou soit en bas dans ce cas. Le wagonnet **ACTIF** bleu n'a pas le choix et il doit se retourner pour faire face à la direction d'où il venait.

Collisions par-dessus des tuiles Voies non connectées:

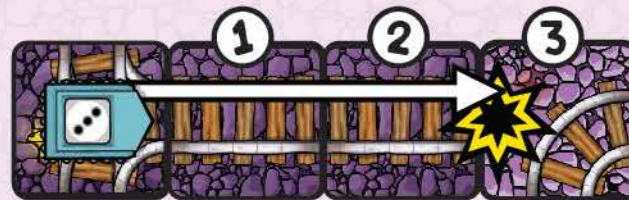
Parfois, une collision peut se produire au-dessus de tuiles Voies non connectées. Dans ce cas, considérez la collision comme si les tuiles Voies étaient connectées mais le wagonnet **ADVERSE** ne défausse pas un bijou et aucun déraillement ne se produit. Par exemple:



Déraillements:

Le wagonnet d'un joueur peut dérailler de trois manières différentes:

- Quand un wagonnet doit avancer plus loin que le nombre de tuiles Voies connectées disponible. Par exemple:



- Quand c'est le résultat d'une collision avec des wagonnets vides qui par conséquent dérailent.
- Quand un wagonnet occupe la même case que celle d'un jeton Gouffre. (Voir **FIN DE PARTIE – LE GOUFFRE !** Page 7)

Quand un wagonnet déraile, remettez tous les bijoux sur le support de ce wagonnet dans le sac de bijoux et remettez le wagonnet dans la réserve du joueur.

FIN DE PARTIE – LE GOUFFRE

Quand la carte Gouffre est révélée pendant la Phase des Dépôts, cela déclenche le début de la fin de la partie ! Vos gobelins ont dérangé trop de Dépôts et les mines commencent à s'affaisser dans le gouffre !



- Le joueur **ACTIF** doit placer la carte Gouffre devant lui face visible.
- Tous les joueurs ont maintenant un dernier tour normal, générant des Dépôts comme d'habitude.
- Après que le joueur qui a pioché la carte Gouffre génère ses derniers Dépôts, il doit révéler les cartes de la pioche Gouffre pour voir quelles mines se sont effondrées ! Placez un seul jeton Gouffre de la couleur / symbole de la mine sur chacune de ces cases comme si vous génériez des bijoux. Retirez les tuiles Voies, les wagonnets et les bijoux ensevelis du jeu.

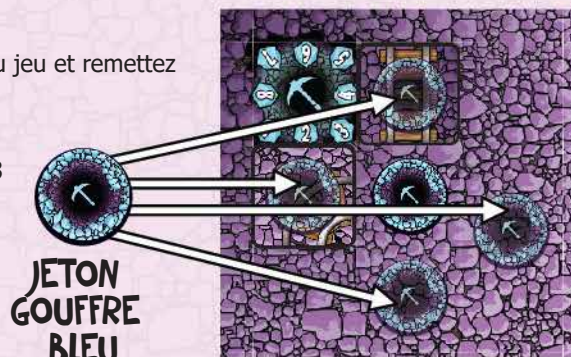


**EXEMPLE
PIOCHE GOUFFRE**

- Pendant chaque phase de Dépôts suivante pour les joueurs, au lieu de piocher une carte, le joueur **ACTIF** doit piocher au hasard un jeton Gouffre et le placer orthogonalement (pas en diagonale) à côté d'un autre jeton Gouffre de la même couleur / symbole. Les tuiles Voies, les wagonnets ou les bijoux en dessous du jeton Gouffre placé, sont retirés du jeu.

Règles de fin de partie:

- Si le wagonnet d'un joueur déraile pendant le Gouffre, retirez le wagonnet du jeu et remettez les bijoux sur son support dans le sac – il ne peut pas revenir en jeu.
- Un wagonnet qui n'a pas déraillé et qui est dans la réserve d'un joueur vaut 3 points au décompte final des points.
- Les joueurs **NE** peuvent **PAS** placer de tuiles Voies sur des jetons Gouffre.
- Les joueurs dont les wagonnets sont dans leur réserve ou ont déraillé au début de leur tour, peuvent toujours placer des jetons Gouffre.



**JETON
GOUFFRE
BLEU**

Quand tous les wagonnets des joueurs ont quitté le plateau, ou que tous les jetons Gouffre ont été placés, la partie est terminée ! Tous les wagonnets encore sur le plateau après la pose du dernier jeton Gouffre déraillent.



