

## 18Lilliput

English	French
P1	
P2	
P3	
Dedicated to Ferdinand de Cassan (1949–2017)	Dédié à Ferdinand de Cassan (1949-2017)
In 18Lilliput, players try to build the best railroad network by using action cards.	Dans 18Lilliput, les joueurs essaient de construire le meilleur réseau ferroviaire en utilisant des cartes action.
Components	Contenu
10 Action Cards	10 cartes action
5 Character Cards	5 cartes Personnage
Scraped Trains, Train Pool, 1st Player, Copy Cards	Trains abîmés, Réserve de trains, 1er joueur, Cartes Copie
8 Company Charters	8 chartes d'entreprise
32 Company Share Certificates	32 Certificats d'actions de société
29 Train Cards	29 cartes train
Banknotes	Billets de banque
Share Price Index Cards, Help Cards, Turn Card	Cartes Indice des cours des actions, cartes d'aide, cartes de tour de jeu
114 Track Tile Cards	114 cartes de voies ferrées
Share Price Index Board	Plateau Indice des prix des actions
33 Company Counters	33 jetons d'entreprise
Scoring Notepad	Bloc de feuilles de score
These rules present the game as it is played with 4 players. Some rules are altered with lower player counts and the rule changes employed for 1, 2 and 3 player games are found at the conclusion.	Ces règles présentent le jeu tel qu'il se joue à 4 joueurs. Certaines règles sont modifiées lorsque le nombre de joueurs est moindre et les changements de règles utilisés pour les parties à 1, 2 et 3 joueur(s) se trouvent à la fin du livret de règles.
P4	
Game Set-up	Mise en place du jeu

<p>1. The red starting track tile (named "Mildendo") is placed in the middle of the table.</p> <p>2. The train cards are sorted by range: The 4D train cards are placed at the bottom, followed by the 3D, then 5 thru 2 descending, finishing with the 2-train-cards on the top of the stack. Place this prepared stack of train cards near the bank.</p> <p>3. Sort the track tiles by type and display them somewhere out of the way so that all players can see them. Only the yellow tiles are needed at first, but the others are relevant to planning for the later stages of the game.</p> <p>4. Shares, company charters, tokens, and money are also laid out near the bank.</p> <p>5. The action cards are put face up, side by side on the table.</p> <p>6. The "Share price index" board (or the share price index cards – whatever you prefer) is laid on the table.</p> <p>The turn counter marker is placed on space 1 of the turn counter table.</p>	<p>1. La tuile de voies ferrées de départ rouge (nommée "Mildendo") est placée au milieu de la table.</p> <p>2. Les cartes Train sont triées par rayon d'action : Les cartes de train 4D sont placées au bas de la pile, suivies de la carte 3D, puis de 5 à 2 en ordre décroissant, pour finir avec les cartes 2-trains en haut de la pile. Placez cette pile de cartes Train oronnée près de la banque.</p> <p>3. Triez les tuiles de voies ferrées par type et disposez-les quelque part à l'écart pour que tous les joueurs puissent les voir. Seules les tuiles jaunes sont nécessaires au début, mais les autres sont utiles pour la planification des étapes ultérieures du jeu.</p> <p>4. Les actions, Les chartes d'entreprise, Les jetons et l'argent sont également disposés à proximité de la banque.</p> <p>5. Les cartes action sont posées face visible, côte à côte sur la table.</p> <p>6. Le plateau "Indice des prix des actions" (ou les cartes Indice des prix des actions - selon vos préférences) est posé sur la table. Le marqueur de tours est placé dans la case 1 du compteur de tours.</p>
<p>7. The five Character cards are put face up on the table.</p> <p>8. Each player gets a "Dimen's Land Copy" Card and £30 as starting capital.</p> <p>9. A starting player is determined by whatever means deemed fair by the group. This player is given the starting player card.</p> <p>10. In clockwise order each player chooses one of the four starting companies (red, blue, green, and yellow) or one of the five character cards. Then in reverse order each player makes his second choice (of the type of card he hasn't chosen before). The remaining character card is out of the game.</p> <p>11. Each of the four starting companies start with an advantage:</p>	<p>7. Les cinq cartes Personnage sont posées face visible sur la table.</p> <p>8. Chaque joueur reçoit une carte "Dimen's Land Copy" et 30 £ comme capital de départ.</p> <p>9. Un premier joueur est déterminé par tout moyen jugé équitable par le groupe. Ce joueur reçoit la carte de premier joueur.</p> <p>10. Dans le sens horaire, chaque joueur choisit l'une des quatre compagnies de départ (rouge, bleu, vert et jaune) ou une des cinq cartes Personnage. Ensuite, dans l'ordre inverse, chaque joueur fait son second choix (du type de carte qu'il n'a pas choisi auparavant). La carte Personnage restante est retirée du jeu.</p> <p>11. Chacune des quatre compagnies de départ commence avec un avantage :</p>
<p>Slamecksan Railway (blue): starts on a Y-city (value 30).</p>	<p>Slamecksan Railway (bleu) : démarre sur une ville-Y (valeur 30).</p>
<p>Lilliput National Railway (yellow): starts with two 2-trains.</p>	<p>Lilliput National Railway (jaune) : commence avec deux 2-trains.</p>
<p>Glimigrim Valley Railway (green): The owner starts with £60 private starting capital instead of £30.</p>	<p>Glimigrim Valley Railway (vert) : Le propriétaire commence avec 60 £ de/comme capital de départ privé au lieu de £30.</p>
<p>Mildendo Railway (red): Starts with a share price of £55 and £550 starting capital.</p>	<p>Mildendo Railway (rouge) : commence avec un prix d'action de 55 £ et un capital de départ de 550 £.</p>

<p>12. Each player puts the 50% director share and the company charter in front of him. The starting capital of each company is £500, (£550 for Mildendo Railway) put this on the right side of the company charter along with one 2-train (two 2-trains for Lilliput National Railway) below of it. He takes the 4 markers of the corresponding colour. One is put on space 50 of the share price index (top left space; for Mildendo Railway it is put on space 55, second left space in the top row). The other three are put on the company charter.</p> <p>13. Immediately – when a player chooses a starting company – he lays a yellow track tile with a city (value 20) alongside of the red starting track tile “Mildendo” and puts his home station marker on it. The owner of Slamecksan Railway lays a yellow Y-tile (value 30) instead of a normal city tile for free.</p> <p>14. Each company starts on a different side of the red starting track tile “Mildendo”.</p> <p>15. Caution: You are not allowed to lay a Y-track-tile (even if you pay £50). Exception: Slamecksan Railway, which lays a Y-tile as home city for free.</p> <p>16. When laying a track tile, you may lay it in any orientation.</p> <p>17. The treasury of a company must be kept strictly separate from that of a player or another company!</p>	<p>12. Chaque joueur met devant lui la part de 50% du directeur et la charte de l'entreprise. Le capital de départ de chaque compagnie est de £500, (£550 pour Mildendo Railway) placé à droite de la charte de la compagnie avec un 2-trains (deux 2-trains pour Lilliput National Railway) en-dessous de celui-ci. Il prend les 4 marqueurs de la couleur correspondante. L'un est placée dans la case 50 de l'indice du cours de l'action (en haut à gauche ; pour Mildendo Railway, elle est placée dans la case 55, deuxième à gauche dans la rangée du haut). Les trois autres sont placés sur la charte de l'entreprise.</p> <p>13. Quand un joueur choisit une compagnie de départ - il pose immédiatement une tuile de voies ferrées jaune avec une ville (valeur 20) le long de la tuile de voies ferrées de départ rouge "Mildendo" et place son marqueur de gare de départ dessus. Le propriétaire de Slamecksan Railway pose gratuitement une tuile Y jaune (valeur 30) au lieu d'une tuile Ville normale.</p> <p>14. Chaque entreprise commence d'un côté différent de la tuile de voies ferrées de départ rouge "Mildendo".</p> <p>15. Attention : Vous n'êtes pas autorisé à poser une tuile en Y (même si vous payez £50). Exception : Slamecksan Railway, qui pose gratuitement une tuile Y comme ville d'origine.</p> <p>16. Lors de la pose d'une tuile de voies ferrées, vous pouvez la poser avec n'importe quelle orientation.</p> <p>17. La trésorerie d'une entreprise doit être strictement séparée de celle d'un joueur ou d'une autre entreprise !</p>
P5	
Example of Game Set-up	Exemple de mise en place du jeu
P6	
Gameplay	Principes du jeu
<p>The game has 8 rounds. A round consists of the following steps:</p>	<p>La partie se déroule en 8 manches. Une manche comprend les étapes suivantes :</p>
<p>1. Actions Each player chooses an action card and performs one of the two possible actions. In a second turn each player chooses a second action card. The first turn goes in clockwise direction, the second turn counter-clockwise.</p>	<p>1. Actions Chaque joueur choisit une carte action et effectue l'une des deux actions possibles. Dans un second tour, chaque joueur choisit une deuxième carte action. Le premier tour se joue dans le sens horaire, le second dans le sens anti-horaire. Le joueur qui était le dernier au premier tour devient le premier au</p>

The player who was last in the first turn is first in the second turn. Therefore he performs two action successively.	deuxième tour. C'est pourquoi il réalise deux actions successives.
2. Run Trains All companies run their trains.	2. Faire rouler les trains Toutes les entreprises font circuler leurs trains.
3. Bureaucracy	3. La bureaucratie
Details	Détails
1. Actions With 4 players you have 10 action cards to choose from. (With 3 players 8, with 2 players 6, with 1 player 4) Table 1. Action Cards	1. Actions Avec 4 joueurs, vous avez le choix entre 10 cartes action. (Avec 3 joueurs 8, avec 2 joueurs 6, avec 1 joueur 4) Tableau 1. Cartes action
Card / Number of players / Action / Alternative action	Carte / Nombre de joueurs / Action / Action alternative
Place 1 track tile of any colour Add £5 to private property	Placez 1 tuile de voies ferrées de n'importe quelle couleur Ajoutez £5 à la propriété privée
Place 1 yellow and/or 1 green track tile in any order Place 1 track tile of any colour	Placez 1 tuile de voies ferrées jaune et/ou 1 verte dans n'importe quel ordre Placez 1 tuile de voies ferrées de n'importe quelle couleur
Place 1 or 2 yellow track tiles Add £5 to private property	Placez 1 ou 2 tuiles de voies ferrées jaunes Ajoutez £5 à la propriété privée
First sell as many shares you want and then/or buy 1 share Place 1 track tile of any colour	Vendez d'abord autant d'actions que vous le souhaitez, et ensuite/ou achetez 1 action. Placez 1 tuile de voies ferrées de n'importe quelle couleur
First sell as many shares you want and then /or buy 1 share Add £10 to private property	Vendez d'abord autant d'actions que vous voulez et ensuite /ou achetez 1 action Ajoutez £10 à la propriété privée
First sell as many shares you want and then /or buy 1 share Add £5 to private property	Vendez d'abord autant d'actions que vous voulez et ensuite /ou achetez 1 action Ajoutez £5 à la propriété privée
Purchase maximum 1 train Place 1 track tile of any colour	Achetez au maximum 1 train Placez 1 tuile de voies ferrées de n'importe quelle couleur
Purchase 1 or 2 trains Add £5 to private property	Achetez 1 ou 2 trains Ajoutez £5 à la propriété privée
Buy and place a station marker Add £5 to private property	Achetez et placez un marqueur de gare. Ajoutez £5 à la propriété privée
Add £50/70/100 to companies treasury, depending on game phase Add £20 to private property	Ajoutez £50/70/100 à la trésorerie des compagnies, selon la phase de jeu. Ajoutez £20 à la propriété privée

P7	
Each player begins the game with one Dimen's Land Copy Card. A player may exchange this card for the ability to use an action card previously selected this round. An unused Dimen's Land Copy Card is worth £20 at the end of the game.	Chaque joueur commence la partie avec une Dimen's Land Copy Card. Un joueur peut échanger cette carte pour la possibilité d'utiliser une carte action déjà choisie au cours de cette manche. Une carte Dimen's Land Copy inutilisée vaut 20 £ à la fin de la partie.
Explanations to the actions	Présentation des actions
a) Laying track tile	a) Poser une tuile de voies ferrées
Track tiles must touch at least one track tile on the table at one side. Tiles laid must be an extension of track connected to a station marker of the company without being blocked by foreign station markers.	Les tuiles de voies ferrées doivent toucher au moins un côté d'une tuile de voies ferrées sur la table. Les tuiles de voies ferrées posées doivent être connectées à un marqueur de gare de la compagnie sans être bloquées par des marqueurs de gare adverses.
There are four types of yellow track tiles: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Large cities (metropolis = Y)</li> <li>• Cities</li> <li>• Towns (Come with Character Cards or Scenario track tiles; harbours are treated like towns)</li> <li>• Plain track</li> </ul>	Il existe quatre types de tuiles de voies ferrées jaunes : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Grandes villes (métropole = Y)</li> <li>- Villes</li> <li>- Petites villes (livrées avec des cartes Personnage ou des tuiles de voies ferrées de scénario ; les ports sont traités comme des petites villes)</li> <li>- Voies ferrées simples</li> </ul>
City Town	Ville Petite ville
To lay a yellow metropolis (Y-city) it costs one of the player's company £50 which is paid out of the company treasury. (Exception: the home city of the Slamecksan Railway, which is free). The company must be able to follow the rules for laying a track tile. All other track tiles are laid for free.	Pour construire une métropole jaune (ville-Y), il en coûte 50 £ à une des compagnies du joueur, qui sont payées par la trésorerie de la compagnie. (Exception : la ville d'origine de Slamecksan Railway, qui est gratuite). La compagnie doit être en mesure de suivre le processus de la règle de pose d'une tuile de voies ferrées. Toutes les autres tuiles de voies ferrées sont posées gratuitement.
Checkerboard pattern rule <ul style="list-style-type: none"> <li>• No city/metropolis may touch another city/metropolis at an edge. (Exception: Mildendo. All home cities touch Mildendo).</li> <li>• No town/plain track tile may touch another town/plain track tile at an edge.</li> <li>• Therefore town/plain track tiles and city/metropolis tiles are laid alternatively.</li> </ul>	Les règles de pose <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aucune ville/métropole ne peut toucher une autre ville/métropole par un bord. (Exception : Mildendo. Toutes les villes d'origine touchent Mildendo).</li> <li>- Aucune tuile de ville ou de voies ferrées simples ne peut toucher une autre tuile de ville ou de voie ferrées simples par un bord.</li> <li>- C'est la raison pour laquelle les tuiles de voies ferrées/petite ville et les tuiles de villes et de métropoles sont posées alternativement.</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• As soon as the first 3-train is bought (or moves to the train pool during bureaucracy) green tiles become available.</li> <li>• As soon as the first 5-train is bought (or moves to the train pool during bureaucracy) brown tiles become available.</li> <li>• A green tile replaces a yellow one. A brown tiles replaces a green one.</li> <li>• All track segments on the replaced tile must be maintained in the same orientations on the new tile. Cities are replaced by cities, metropolises by metropolises (upgrade is for free), plain track tiles by plain track tiles.</li> <li>• When a tile is replaced, all stations on the replaced tile must be placed on the new tile with the same connections as before. The replaced tile may be reused.</li> <li>• An additional place for a station marker may result from an upgrade. If a tile has at least one free space for a station marker, routes can run through this city and companies can build beyond it.</li> <li>• An upgrade of a Y-city from yellow to green or from green to brown doesn't cost anything.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dès que le premier 3-train est acheté (ou qu'il est transféré à la réserve de trains pendant la bureaucratie) les tuiles vertes deviennent disponibles.</li> <li>- Dès que le premier 5-train est acheté (ou est transféré à la réserve de trains pendant la bureaucratie) les tuiles marrons deviennent disponibles.</li> <li>- Une tuile verte remplace une tuile jaune. Une tuile marron remplace une tuile verte.</li> <li>- Tous les segments de voie ferrées de la tuile remplacée doivent être maintenus dans les mêmes orientations sur la nouvelle tuile. Les villes sont remplacées par des villes, les métropoles par des métropoles (la mise à niveau est gratuite), les tuiles de voies ferrées simples par des tuiles de voies ferrées simples.</li> <li>- Lorsqu'une tuile est remplacée, toutes les gares sur la tuile remplacée doivent être posées sur la nouvelle tuile avec les mêmes raccords qu'auparavant. La tuile remplacée peut être réutilisée.</li> <li>- Une place supplémentaire pour un marqueur de gare peut résulter d'une mise à niveau. Si une tuile a au moins une case libre pour un marqueur de gare, des routes peuvent traverser cette ville et des compagnies peuvent construire au-delà.</li> <li>- Une mise à niveau d'une ville en Y de jaune à vert ou de vert à marron ne coûte rien.</li> </ul>
<p>b) Purchase Trains</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• If a company buys a train, it buys a new one from the bank or a train from another company. (Only new founded companies and companies which keep dividends may/must buy trains from the train pool).</li> <li>• New trains are bought from the bank at the purchase price printed on the train card. The new trains must be bought in ascending order (first 2-trains, then 3-trains and so on).</li> <li>• Companies can also buy trains (even obsolete trains) from other companies (if the director agrees). The price is negotiable, but must be publicly stated. The purchase price must be at least £1.</li> <li>• Obsolete trains may be returned voluntarily. They are put on the card "Train Pool".</li> <li>• A company is not required to own a train. If a company doesn't own a train and wants to purchase one and doesn't have enough money to buy one, the director of the company may make up the deficit from his private assets. After the purchase the company has £0 of treasury.</li> </ul>	<p>b) Acheter des trains</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Si une compagnie achète un train, elle en achète un nouveau à la banque ou à une autre compagnie. (Seules les nouvelles compagnies fondées et les sociétés qui conservent les dividendes peuvent / doivent acheter des trains à partir de la réserve de trains).</li> <li>- Les nouveaux trains sont achetés à la banque au prix d'achat imprimé sur la carte Train. Les nouveaux trains doivent être achetés par ordre croissant (d'abord 2-train, puis 3-train et ainsi de suite).</li> <li>- Les compagnies peuvent également acheter des trains (même des trains obsolètes) à d'autres compagnies (si le directeur est d'accord). Le prix est négociable, mais doit être annoncé publiquement. Le prix d'achat doit être d'au moins £1.</li> <li>- Les trains obsolètes peuvent être rendus volontairement. Ils sont mis sur la carte "Réserve de trains".</li> <li>- Une compagnie n'est pas tenue d'être propriétaire d'un train. Si une compagnie n'est pas propriétaire d'un train et qu'elle veut en acheter un, mais qu'elle n'a pas assez d'argent pour en acheter un, le</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>Action-card "Buy 1 or 2 trains": You may buy one train with two different companies.</li> </ul>	<p>directeur de l'entreprise peut combler le déficit avec ses biens personnels. Après l'achat, la compagnie dispose d'une trésorerie de 0 £.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La carte action "Acheter 1 ou 2 trains" : Vous pouvez acheter un train avec deux compagnies différentes.</li> </ul>
<p>Example: One of your companies buys the next available train from the bank then your other company buys it for £1.</p>	<p>Exemple : Une de vos compagnie achète le prochain train disponible à la banque, puis votre autre entreprise l'achète pour 1 £.</p>
P8	
<p>The purchase or discard (during Bureaucracy) of a train may trigger an immediate phase change:</p>	<p>L'achat ou la défausse (pendant la bureaucratie) d'un train peut déclencher un changement de phase immédiat :</p>
<p>Phase 1: Starts at the beginning of the game</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Only yellow track tiles available.</li> <li>The lowest value of action card "Add £50/70/100 to companies treasury" is valid.</li> </ul>	<p>Phase 1 : Commence au début de la partie</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Seules les tuiles de voies ferrées jaunes sont disponibles.</li> <li>- La valeur la plus basse de la carte action "Ajouter £50/70/100 à la trésorerie de la compagnie" est valable.</li> </ul>
<p>Phase 2: Starts with the purchase of the first 2-train</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Train limit 4 (Each company may own up to 4 trains).</li> </ul>	<p>Phase 2 : Commence avec l'achat du premier 2-train</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Limite des trains : 4 (chaque compagnie peut posséder jusqu'à 4 trains).</li> </ul>
<p>Phase 3: Starts with the purchase of the first 3-train</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Green track tiles are available.</li> <li>The middle value of action card "Add £50/70/100 to companies treasury" is valid.</li> </ul>	<p>Phase 3 : Commence avec l'achat du premier 3-train</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les tuiles de voies ferrées vertes sont disponibles.</li> <li>- La valeur intermédiaire de la carte action "Ajouter £50/70/100 à la trésorerie de la compagnie" est valable.</li> </ul>
<p>Phase 4: Starts with the purchase of the first 4-train</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Train limit: 3.</li> <li>2-trains become obsolete (the train card is flipped over). The revenue of such a train is divided in half (rounded down; a revenue of 90 becomes a 40).</li> </ul>	<p>Phase 4 : Commence avec l'achat du premier 4-train</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Limite des trains : 3.</li> <li>- Les 2-trains deviennent obsolètes (la carte de train est retournée). Les revenus d'un tel train sont divisés par deux (arrondi à l'unité inférieure ; un revenu de 90 devient 40).</li> </ul>
<p>Phase 5: Starts with the purchase of the first 5-train</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Brown track tiles are available.</li> <li>The highest value of action card "Add £50/70/100 to companies treasury" is valid.</li> <li>Train limit: 2.</li> <li>2-trains rust (they are removed from the game).</li> </ul>	<p>Phase 5 : Commence avec l'achat du premier 5-train</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les tuiles de voies ferrées marrons sont disponibles.</li> <li>- La valeur la plus élevée de la carte action "Ajouter £50/70/100 à la trésorerie de la compagnie" est valable.</li> <li>- Limite des train : 2.</li> <li>- Les 2-trains sont rouillés (ils sont retirés du jeu).</li> </ul>
<p>Phase 6: Starts with the purchase of the first 3D-train</p>	<p>Phase 6 : Commence avec l'achat du premier 3D-train</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• 3-trains become obsolete (the train card is flipped over). The revenue of such a train is divided in half.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les 3-trains deviennent obsolètes (la carte de train est retournée). Les revenus d'un tel train sont divisés par deux.</li> </ul>
<p>Phase 7: Starts with the purchase of the first 4D-train</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 4-trains become obsolete (the train card is turned around). The revenue of such a train is divided in half.</li> <li>• 3-trains rust (they are removed from the game).</li> </ul>	<p>Phase 7 : Commence avec l'achat du premier 4D-train</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les 4-trains deviennent obsolètes (la carte de train est retournée). Les revenus d'un tel train sont divisés par deux.</li> <li>- Les 3-trains sont rouillés (ils sont retirés du jeu).</li> </ul>
<p>Normal Trains can be never rust or return voluntarily, but obsolete trains (= the train card was turned over and shows the grey side) may be returned to train pool voluntarily.</p>	<p>Les trains normaux ne peuvent jamais rouiller ou être rendus volontairement, mais les trains obsolètes (= la carte de train a été retournée et montre le côté gris) peuvent être rendus volontairement à la réserve de trains.</p>
<p><b>Train limit</b> Each company may possess a certain number of trains (depending on game phase). A company that already owns its maximum number of trains may not buy a new train even if by this purchase some of its own trains will rust and the company will be within the permitted train limit. A company may voluntarily return an obsolete train (grey train card) before a train purchase. This voluntarily returned train card is placed on the "Train Pool" card where old trains are stored. If a company has to return a train because the train limit was reduced due to a phase change puts these train on the card "Train Pool". If due to a phase change trains are rusted they are out of the game – you can store these trains on "Rusted Trains Card". This is also valid for trains in the Train Pool.</p>	<p><b>Limite des trains</b> Chaque compagnie peut posséder un certain nombre de trains (selon la phase de jeu). Une entreprise qui possède déjà son nombre maximal de trains ne peut pas acheter un nouveau train même si par cet achat certains de ses propres trains rouilleront et la compagnie sera alors dans les limites autorisées. Une compagnie peut volontairement rendre un train obsolète (carte Train grise) avant l'achat d'un train. La carte Train rendue volontairement est placée sur la carte "Réserve de trains" où sont stockés les anciens trains. Si une compagnie doit rendre un train parce que la limite de trains a été réduite en raison d'un changement de phase, elle doit alors rendre ces trains sur la carte "Réserve de trains". Si à cause d'un changement de phase les trains sont rouillés, ils sont retirés du jeu - vous pouvez stocker ces trains sur "la carte des trains rouillés". Ceci est également valable pour les trains de la Réserve de trains.</p>
<p>Train Pool</p>	<p>Réserve de trains</p>
<p>Rusted Trains Out of the Game</p>	<p>Trains rouillés retirés du jeu</p>
<p>c) Selling / Buying Shares First, the player may sell any number of shares he wants. The shares are put back into the bank. First the player receives the actual share price for each share in private cash. Then, the share price marker drops down one space (if the share price marker is in the top row) or one space left and up (if the share price marker is in the bottom row) for each sold share. A marker which moves onto an already occupied space must be put under any</p>	<p>c) Vente / Achat d'Actions Tout d'abord, le joueur peut vendre autant d'actions qu'il le souhaite. Les actions sont remises à la banque. Tout d'abord, le joueur reçoit le prix réel de l'action pour chaque action en espèces. Ensuite, le marqueur de cours baisse d'une case (si le marqueur d'indice se trouve dans la rangée supérieure) ou d'une case vers la gauche et vers le haut (si le marqueur d'indice se trouve dans la rangée inférieure) pour chaque action</p>



<p>markers that are already there. Director shares (50% shares) can be never sold.</p>	<p>vendue. Un marqueur qui se déplace sur une case déjà occupée doit être placé sous tous les marqueurs qui s'y trouvent déjà. Les actions des directeurs (actions 50%) ne peuvent jamais être vendues.</p>
<p>When buying a share the player</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• either buys a 10% share of an already founded company from the bank. He pays the actual share price to the bank. It is allowed to buy a share which the player has just sold.</li> <li>• or buys a Director's certificate (and found new company):</li> </ul>	<p>Lors de l'achat d'une action, le joueur achète</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- soit à la banque une action 10% dans une société déjà créée. Il paie le prix réel de l'action à la banque. Il est permis d'acheter une action que le joueur vient de vendre.</li> <li>- soit un certificat d'administrateur (et fonde une nouvelle compagnie) :</li> </ul>
<p>P9</p>	
<p>Foundation of new company</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• The player chooses an available 50% share of a company.</li> <li>• He chooses a starting share price (any available price on the share price chart), puts one of the company's marker on this share price chart space and pays five times the share price to the bank.</li> <li>• He takes the company charter, the three station markers and ten times the share price as treasury. The home token is laid in any available empty city or metropolis station slot. If there is no empty slot available, no company may be founded.</li> <li>• Immediately the company may choose any one train out of the train pool (it need not to be the topmost). It pays the printed price to the bank.</li> </ul>	<p>Création d'une nouvelle compagnie</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le joueur choisit une action 50% disponible d'une compagnie.</li> <li>- Il choisit un cours de départ de l'action (tout cours disponible sur le graphique du cours de l'action), met l'un des cours de l'action de la compagnie sur la case dans le tableau du prix de l'action et paie cinq fois le cours de l'action à la banque.</li> <li>- Il prend la charte de l'entreprise, les trois marqueurs de gare et dix fois le cours de l'action comme trésorerie. Le jeton de gare de départ est placé dans n'importe quel emplacement de gare de métropole ou de ville vide disponible. S'il n'y a pas d'emplacement libre disponible, la compagnie ne peut pas créée.</li> <li>- Immédiatement, la compagnie peut choisir n'importe quel train de la Réserve de trains (il n'est pas nécessaire que ce soit le train le plus haut). Elle paie le prix imprimé à la banque.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• The Share Limit is 5. No player may own more than five shares. A Director's certificate counts as one towards this limit.</li> <li>• A player may possess no more than 2 Director's certificates.</li> <li>• A player may possess all shares of a company.</li> <li>• Note: Only 80% of shares of a company are available. This is on purpose. The other 20% have been lost on their way to Lilliput.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La limite d'actions est de 5 et aucun joueur ne peut posséder plus de cinq actions. Un certificat d'administrateur compte pour un dans cette limite.</li> <li>- Un joueur ne peut posséder plus de 2 certificats de directeur.</li> <li>- Un joueur peut posséder toutes les actions d'une compagnie.</li> <li>- Note : Seulement 80 % des actions d'une société sont disponibles. C'est fait exprès. Les 20% restants ont été perdus sur la route de Lilliput.</li> </ul>
<p>d) Place a station marker</p> <p>With the action card "Place a station marker", a company may place one token in a city circle to create a station.</p> <p>The following restrictions apply:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• The first extra station costs £40; each further station costs £100.</li> </ul>	<p>d) Placer un marqueur de gare</p> <p>Avec la carte action "Placer un marqueur de gare", une compagnie peut placer un jeton dans le cercle d'une ville pour créer une gare. Les restrictions suivantes s'appliquent :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La première gare supplémentaire coûte 40 £ ; chaque gare supplémentaire coûte 100 £.</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• The railroad may only place a token in an empty city circle.</li> <li>• The railroad must be able to trace a legal train route of any length from one of its other stations to the city in which the token is being placed.</li> <li>• Each tile can have only one station marker from each company.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La compagnie de chemin de fer ne peut placer un jeton que dans un cercle de ville vide.</li> <li>- La compagnie de chemin de fer doit être en mesure de tracer un itinéraire de train autorisé de n'importe quelle longueur à partir d'une de ses autres gares jusqu'à la ville dans laquelle se trouve le jeton placé.</li> <li>- Chaque tuile ne peut avoir qu'un seul marqueur de gare de chaque compagnie.</li> </ul>
<p>Station markers serve the following purposes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Each route run by a company must contain one of its station markers somewhere on the route.</li> <li>• A city fully-occupied by station markers can only be run through by companies owning one of the markers.</li> <li>• A company can only build if the tile is on a route connected to one of its station markers.</li> </ul>	<p>Les marqueurs de gare servent aux fins suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Chaque itinéraire exploité par une compagnie doit contenir l'un de ses marqueurs de gare quelque part sur l'itinéraire.</li> <li>- Une ville entièrement occupée par des marqueurs de gare ne peut être traversée que par des compagnies possédant un de ces marqueurs.</li> <li>- Une entreprise ne peut construire que si la tuile se trouve sur une route reliée à l'un de ses marqueurs de gare.</li> </ul>
<p>Definition of a Legal Route: A route for a railroad is a continuous segment of track that connects to at least one city containing one of the railroad's stations. A route may not use the same section of track more than once. A route may not reverse at a junction. A route may not change track at a crossover. A route that enters a city on one track may exit the city on any other track.</p>	<p>Définition d'un trajet autorisé : Un trajet pour un chemin de fer est un segment continu de voie ferrée qui relie au moins une ville contenant une des gares de la compagnie de chemin de fer. Un trajet ne peut pas utiliser la même section de voie plus d'une fois. Un trajet ne peut pas faire demi tour à un croisement. Un trajet ne peut pas changer à un croisement. Un trajet qui entre dans une ville sur une voie peut sortir de la ville sur n'importe quelle autre voie.</p>
<p>Junction Crossover</p>	<p>Croisement</p>
<p>P10</p>	
<p>e) Add £5/10/20 to private property As it says add £5/10/20 to private cash.</p>	<p>e) Ajouter £5/10/20 à la propriété privée Comme indiqué, ajoutez £5/10/20 à la trésorerie personnelle.</p>
<p>f) Add £50/70/100 to company's treasury Depending on the game phase £50/70/100 are put into company's treasury of one or two companies in possession of the player. So you can split the amount between all the companies you possess in any way you choose.</p>	<p>f) Ajouter £50/70/100 à la trésorerie de l'entreprise En fonction de la phase de jeu, £50/70/100 sont mis dans la trésorerie de l'entreprise d'une ou deux compagnies en possession du joueur. Ainsi, vous pouvez répartir le montant entre toutes les entreprises que vous possédez de la manière que vous voulez.</p>
<p>Character Cards</p>	<p>Cartes Personnage</p>
<p>Each character provides a player with a special ability (for all his companies) and one or two track</p>	<p>Chaque personnage offre à un joueur une compétence spéciale (pour toutes ses compagnies) et une ou deux tuiles de voies</p>

tiles which can be laid additionally to any action during his turn.	ferrées qui peuvent être posées en plus de n'importe quelle action pendant son tour
Table 2. Charakter Cards	Tableau 2. Cartes Personnage
Name Special Ability Special Track Tile(s) Note	Nom Capacité spéciale Tuile(s) de voies spéciale(s) Remarque
Golbasto Momarem Evlame Gurdilo Shefin Mully Ullly Gue (The Emperor of Lilliput) Free laying of yellow Y-tiles (instead of paying £50). Must be an upgrade of a yellow city tile (but not the home city and no Y-tile). The higher value count's for a company with a station marker in the castle.	Golbasto Momarem Evlame Gurdilo Shefin Mully Ullly Gue (L'Empereur de Lilliput) Pose gratuite de tuiles-Y jaunes (au lieu de 50 £). Doit être une mise à niveau d'une tuile de ville jaune (mais pas la ville d'origine et pas de Y). La valeur la plus élevée est celle d'une compagnie avec un marqueur de gare dans le château.
Limnoc (the General) The cost to lay a station marker is reduced by 50%. May be laid as a yellow city tile but must not be upgraded.	Limnoc (le Général) Le coût de la pose un marqueur de gare est réduit de 50 %. Peut être posé comme tuile jaune de ville ville mais ne doit pas être mis à niveau.
Balmuff (the Grand Justiciary) Receives £5 in private treasury or £20 in his companies treasury (distributed arbitrarily) at the start of each round. Towns don't count to a train's range.	Balmuff (le Grand Juge) Reçoit 5 £ en trésorerie privée ou 20 £ en trésorerie pour sa compagnie (répartis arbitrairement) au début de chaque manche. Les villes ne comptent pas pour le rayon d'action d'un train.
Skyresh Bolgolam (High Admiral) The costs for each train which is bought from the bank are reduced by 10%. No track tile may run to an empty side of an Harbour tile. A Harbour is treated like a town (it doesn't count to a train's range).	Skyresh Bolgolam (Haut Amiral) Le coût de chaque train acheté à la banque est réduit de 10%. Aucune tuile de voies ferrées ne peut conduire à un côté de la tuile port sans voie. Un port est traité comme une ville (il ne compte pas dans le rayon d'action d'un train).
Flimnap (the Lord High Treasurer) May be traded in for private money. The amount is round number multiplied by 10. May be laid as yellow city tile, but only after brown phase started. Must not be upgraded.	Flimnap (le Grand Trésorier de l'Empereur) Peut être échangé contre de l'argent privé. Le montant est arrondi au nombre entier multiplié par 10. Peut être posé sous la forme d'une tuile de ville jaune, mais seulement après le début de la phase marron. Ne doit pas être mis à niveau.
P11	
Table 3. Details for the Character Cards Track Tiles	Tableau 3. Détails pour cartes Personnage Tuiles voies ferrées
Character Emperor General Admiral Justiciary Treasurer	Personnage Empereur Général Amiral Juge Trésorier

May be laid with phase... green yellow yellow yellow brown	Pose possible avec phase.... vert jaune jaune jaune marron
Upgradable? no no no no no	Mise à niveau ? non non non non non
Counts as ... tile for the checkerboard pattern rule city city plain plain city	Compte comme ... la tuile pour la règle de pose ville ville ville simple simple ville
Counts for the range of a train? yes yes no no yes	Compte pour le rayon d'action d'un train ? oui oui non non oui
Must be start or end of a route? no no yes no yes	Doit être le début ou la fin d'un trajet ? non non oui non oui
Note Counts higher value for company with Token. No track may lead to other sides of harbour tile.	Remarque Valeur plus élevée pour l'entreprise avec jeton. Aucune voie ne peut conduire à d'autres côtés de la tuile du port.
There are separate tiles if you play with the Brobdingnag variant.	Il y a des tuiles séparées si vous jouez avec la variante Brobdingnag.
Track may lead to a track tile with no connection, but not to water	La voie ferrée peut mener à une tuile de voie sans connexion, mais pas à l'eau.
2. Running trains	2. Trains en marche
The railroads act in share price order. The one with the highest share price act first. Each train owned by a railroad may run once on a route to create revenue. Revenue locations are: metropolises, cities, towns, Mildendo, or harbours.	Les compagnies de chemins de fer agissent dans l'ordre du cours des actions. Celui qui a l'action la plus élevée joue d'abord. Chaque train appartenant à un chemin de fer peut circuler une seule fois sur un parcours pour générer des revenus. Les emplacements générant des revenus sont : les métropoles, les villes, les petites villes, Mildendo ou les ports.
<ul style="list-style-type: none"> <li>• The route must include of a series of two or more revenue locations that are connected by track.</li> <li>• Each route must contain a station marker of the company operating.</li> <li>• A city/metropolis that is completely occupied by station markers of other companies is blocked and cannot be run through. A route can begin or end at a blocked city/metropolis.</li> <li>• A city/metropolis that is not completely occupied by station markers of other companies can be run through.</li> <li>• Each train has a range (the number printed on the card). This is the number of stations (cities/metropolis) on the route. Towns (and harbours) don't count to the range number.</li> <li>• No revenue location on the route may be omitted.</li> <li>• A route may not visit any revenue location more than once.</li> <li>• The city Mildendo if visited must be the start or end of a route.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Le trajet doit comprendre une série d'au moins deux lieux générant des revenus qui sont reliés par des voies.</li> <li>- Chaque route doit contenir un marqueur de gare de l'entreprise en service.</li> <li>- Une ville/métropole complètement occupée par des marqueurs de gare d'autres entreprises est bloquée et ne peut pas être traversée. Un trajet peut commencer ou se terminer dans une ville ou une métropole bloquée.</li> <li>- Une ville/métropole qui n'est pas complètement occupée par des marqueurs de gare d'autres entreprises peut être traversée.</li> <li>- Chaque train a un rayon d'action (le nombre imprimé sur la carte). C'est le nombre de gares (villes/métropole) sur l'itinéraire. Les petites villes (et les ports) ne comptent pas dans le rayon d'action.</li> <li>- Aucun emplacement générant des revenus sur le trajet ne peut être omis.</li> </ul>

<p>• If a company possesses more than one train, each must run on a completely separate route. At revenue locations the routes can meet each other or cross-over, provided separate tracks are used in each case.</p>	<p>- Un trajet ne peut pas desservir un lieu générant des revenus plus d'une fois.  - La ville de Mildendo si elle est visitée doit être le début ou la fin d'un trajet.  - Si une entreprise possède plus d'un train, chacun d'eux doit emprunter un trajet complètement distinct. Dans les lieux générant des revenus les trajets peuvent se rencontrer ou se croiser, à condition que des voies séparées soient utilisées dans chaque cas.</p>
<p>Price Range (Type)</p>	<p>Prix Rayon d'action (Type)</p>
<p>The revenue earned by each company is paid out by the bank. The revenue of a company is the sum of the revenue from each train. The values of all cities/ metropolis/ towns/Mildendo is printed on the tile. For D-trains the values of all cities/metropolis/towns/Mildendo is doubled.  Once a railroad has run all of its trains, the director adds the totals of all of the runs together to arrive at the revenue for this railroad for the turn.</p>	<p>Les revenus de chaque compagnie sont versés par la banque.  Les revenus d'une compagnie sont la somme des revenus de chaque train. Les valeurs de toutes les villes/ métropoles/petites villes/Mildendo sont imprimées sur la tuile. Pour les trains-D, les valeurs de toutes les villes/métropoles/petites villes/Mildendo sont doublées. Une fois qu'une compagnie de chemin de fer a fait rouler tous ses trains, le directeur additionne les totaux de tous les trains pour obtenir les revenus de cette compagnie de chemin de fer pour ce tour.</p>
<p>P12</p>	
<p>The revenue claimed must be the highest total revenue that any player can show. The director of the company collects the revenue from the bank and then decides how this total revenue will be paid out. It can either be paid out to the stockholders (as dividends) or to the railroad itself (added to the corporate treasury).</p>	<p>Les revenus réclamés doivent être les revenus totaux les plus élevés qu'un joueur puisse afficher. Le directeur de la société perçoit les revenus auprès de la banque et décide ensuite comment ces revenus totaux seront versés. Il peut être versé soit aux actionnaires (sous forme de dividendes), soit à la compagnie de chemin de fer elle-même (ajouté à la trésorerie de la compagnie).</p>
<p>Revenue Example 1</p>	<p>Exemple de revenus 1</p>
<p>Red Company has one 2-train and one 3-train.  3-train: Mildendo-D-C-B: 110 revenue.  2-train: Mildendo-A-B: 60 revenue.  A town (B) doesn't count to a range of a train. It may be end of a route.  Blue company has two 3-trains.  3-train runs: Mildendo-D-E: 90 revenue.  3-train runs: D-C: 70 revenue.  One 3-train can only visit two stops because the route is blocked with other station tokens.  Green has two 2-trains.  2-train: Mildendo-C-B: 70 revenue.  2-train: C-D: 70 revenue.</p>	<p>La Compagnie Rouge a un 2-train et un 3-train.  3-train : Mildendo-D-C-B : 110 revenus.  2-train : Mildendo-A-B : 60 revenus.  Une ville (B) ne compte pas dans le rayon d'action d'un train. Il peut s'agir de la fin d'un trajet.  La compagnie Bleue a deux 3-train.  3-train en marche : Mildendo-D-E : 90 revenus.  3-train en marche : D-C : 70 revenus.  Un 3-train ne peut se rendre qu'à deux arrêts car l'itinéraire est bloqué par d'autres marqueurs de gare.  La compagnie Verte a deux 2 2-train.  2-train : Mildendo-C-B : 70 revenus.</p>

<p>Yellow has two 2-trains.  2-train: Mildendo-E: 50 revenue.  2-train: E-D: 60 revenue.</p>	<p>2-train : C-D : 70 revenus.  La compagnie Jaune a deux 2-train.  2-train : Mildendo-E : 50 revenus.  2-train : E-D : 60 revenus.</p>
Revenue Example 2	Exemple de revenus 2
Brown Phase	Phase marron
<p>Red has a 3D-train and an obsolete 3-train.  3D: F-B-C = <math>100 \times 2 = 200</math> revenue.  Revenue is doubled.  3-Train: B-A-C = <math>90/2 = 45 = 40</math> revenue.  Revenue is divided by 2 and rounded down.  Yellow has a 4-train.  4: C-B-F-G-H-I = 190 revenue.  The revenue locations G and I don't count for the range of the 4-train. The castle counts 50 because of the token there.  Green has two 4-trains.  4: C-D-E = 110 revenue.  4: F-G-H-D = 120 revenue.  Both trains run to only three cities (G doesn't count to the range) because no track segment may be used by another train of the company.  Blue has an obsolete 3-train.  3: E-D-H-G = <math>130/2 = 65 = 60</math> revenue.  Revenue is divided by 2 and rounded down. The town G may be end of the route.</p>	<p>Rouge a un 3D-train et un 3-train obsolète.  3D-train : F-B-C = <math>100 \times 2 = 200</math> revenus.  Les revenus sont doublés.  3-Train : B-A-C = <math>90/2 = 45 = 40</math> recettes.  Le chiffre d'affaires est divisé par 2 et arrondi à l'unité inférieure.  Le jaune a un 4-train.  4-train : C-B-F-G-H-I = 190 revenus.  Les lieux générant des revenus G et I ne comptent pas pour le rayon d'action du 4-train. Le château compte 50 à cause du jeton qui s'y trouve.  Vert a deux 4-train.  4-train : C-D-E = 110 revenus.  4-train : F-G-H-D = 120 revenus.  Les deux trains ne circulent que vers trois villes (G ne compte pas dans le rayon d'action) car aucun segment de voie ne peut être utilisé par un autre train de la compagnie.  Bleu a un 3-train obsolète.  3 : E-D-H-G = <math>130/2 = 65 = 60</math> revenus.  Le chiffre d'affaires est divisé par 2 et arrondi à l'unité inférieure. La ville G peut être la fin du trajet.</p>
P13	
Paying out Dividends	Versement des dividendes
<p>When companies pay a dividend, each player receives the share of the revenue corresponding to the shares they own. Shares in the Bank pay out to the bank. If a company pays out a dividend, the share price rises. The marker on the share chart is moved to the right one space. If the marker is at the end of a row, it moves up instead. A marker which moves onto an already occupied space must be put under any markers that are already there.</p>	<p>Lorsque les compagnies versent un dividende, chaque joueur reçoit la part du revenu correspondant aux actions qu'il possède. Les actions de la Banque sont versées à la banque. Si une société verse un dividende, le cours de l'action augmente. Le marqueur sur le tableau d'indice est déplacé d'une case vers la droite. Si le marqueur se trouve à la fin d'une rangée, il se déplace vers le haut. Un marqueur qui se déplace sur une case déjà occupée doit être placé sous n'importe quel marqueur qui est déjà là.</p>
<p>Instead of using banknotes you can optionally use the scoring notepad.</p>	<p>Au lieu d'utiliser des billets de banque, vous pouvez utiliser le bloc de feuilles de score.</p>

<p>1Rd – Income of Red company in 1st round  SY – Yellow share  2Rd – Income of Red company in 2nd round  2Y – Income of Yellow company in 2nd round  TR2 – 2-Train purchase  TK – Token purchase</p>	<p>1 Rd - Revenus de la société Rouge à la 1ère manche  SY - Action jaune  2 Rd - Revenus de la société Rouge à la 2ème manche  2Y - Revenus de la société jaune à la 2ème manche  TR2 - Achat de 2-train  TK - Achat de jetons</p>
<p>Keeping dividends  The director may decide to put all of the revenue into that company's treasury instead. If a company does not pay out a dividend, the stock price falls. The marker on the share chart is moved to the left one space. If the marker is at the end of a row it moves down instead. A marker which is moved to an already occupied space must be put under any markers that are already there. The company immediately may buy any train from the train pool.</p>	<p>Garder les dividendes  Le directeur peut décider d'affecter l'intégralité des revenus à la trésorerie de la compagnie. Si une compagnie ne verse pas de dividende, le cours de l'action chute. Le marqueur sur le tableau d'indice est déplacé d'une case vers la gauche. Si le marqueur se trouve à la fin d'une rangée, il est déplacé vers le bas. Un marqueur déplacé dans une case déjà occupée doit être placé sous tous les marqueurs qui s'y trouvent déjà. La compagnie peut acheter immédiatement n'importe quel train de la Réserve de trains.</p>
<p>3) Bureaucracy</p>	<p>3) Bureaucratie</p>
<p>a. The next available train (the train card on top of the train card pile) is put into the train pool.  b. The "Starting Player Card" goes to the next player clockwise.  c. The action cards are put back to the middle of the table.  d. The turn counter is moved one space forward.</p>	<p>a. Le prochain train disponible (la carte Train sur le dessus de la pile de cartes Train) est mis dans la Réserve de train.  b. La "carte de premier joueur" passe au joueur suivant dans le sens horaire.  c. Les cartes action sont remises au milieu de la table.  d. Le compteur de tours est avancé d'une case.</p>
<p>Game end</p>	<p>Fin de la partie</p>
<p>The game ends after 8 rounds.  For the last round, all dividends are doubled. This means you count your revenue as in the previous rounds (all routes included) and multiply it by 2. In the last round you must not keep the dividends in your company.  • The marker on the share chart moves two spaces to the right.  • All players now count their cash and determine the current value of their shares.  • Money in company treasuries does not count for the player.  • A non-used Dimen's Land Copy Card gives the player £20 at the game end.  The player with the highest total value wins the game.</p>	<p>Le jeu se termine après 8 manches.  Pour la dernière manche, tous les dividendes sont doublés. Cela signifie que vous comptez vos revenus comme lors des manches précédentes (tous trajets confondus) et que vous les multipliez par 2 ; lors de la dernière manche, vous ne devez pas garder les dividendes dans votre entreprise.  - Le marqueur sur le tableau d'indice est déplacé de deux cases vers la droite.  - Tous les joueurs comptent maintenant leur argent comptant et déterminent la valeur actuelle de leurs actions.  - L'argent dans les trésoreries d'entreprise ne compte pas pour le joueur.  - Une carte Dimen's Land Copy non utilisée rapporte 20£ au joueur à la fin de la partie.  Le joueur ayant la valeur totale la plus élevée gagne la partie.</p>
<p>Rules Differences for 2 and 3 players</p>	<p>Différences de règles pour 2 et 3 joueurs</p>

<p>Special rules for 3 players</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• The game goes over 9 rounds. At the end of the 9th round the dividend is doubled (instead of the 8th round).</li> <li>• After each player has chosen one starting company, the fourth starting company is taken out of the game.</li> <li>• After the starting companies received their trains only two 2-trains are put on top of the train cards stack, all other 2-trains are removed from game.</li> <li>• There are only 8 action cards. See Table 1. Action Cards which ones are removed.</li> <li>• Remove train cards as shown in Table 6. Trains.</li> </ul>	<p>Règles spéciales pour 3 joueurs</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La partie se déroule sur 9 manches. À la fin de la 9ème manche, le dividende est doublé (au lieu de la 8ème manche).</li> <li>- Après que chaque joueur a choisi une compagnie de départ, la quatrième compagnie de départ est retirée du jeu.</li> <li>- Après que les compagnies de départ ont reçu leurs trains, seulement deux trains 2-train sont placés sur le dessus de la pile de cartes Train, tous les autres trains de 2-train sont retirés du jeu.</li> <li>- Il n'y a que 8 cartes action. Voir le tableau 1. Les cartes action qui sont retirées.</li> <li>- Retirez les cartes Train comme indiqué dans le tableau 6. Trains.</li> </ul>
<p>Special rules for 2 players</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Both players get 2 Dimen's Land Copy Cards.</li> <li>• After both players have chosen one starting company, the two other starting companies are taken out of the game. After the starting companies received their trains only two 2-trains are put on top of the train cards stack, all other 2-trains are removed from game.</li> <li>• There are only 6 action cards. See Table 1. Action Cards which ones are removed.</li> </ul>	<p>Règles spéciales pour 2 joueurs</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les deux joueurs reçoivent 2 cartes Dimen's Land Copy.</li> <li>- Après que les deux joueurs ont choisi une compagnie de départ, les deux autres compagnies de départ sont retirées du jeu. Après que les compagnies de départ ont reçu leurs trains, seulement deux trains de 2-train sont placés sur le dessus de la pile de cartes du train, tous les autres trains 2-trains sont retirés du jeu.</li> <li>- Il n'y a que 6 cartes action. Voir le tableau 1. Les cartes action qui sont retirées.</li> </ul>
P14	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Remove train cards as shown in the Table 6. Trains.</li> <li>• 2-player-game-variant: Each player chooses two character cards.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Retirez les cartes Train comme indiqué dans le Tableau 6. Trains.</li> <li>- Variante à 2 joueurs : Chaque joueur choisit deux cartes Personnage.</li> </ul>
<p>Variant for professional gamers</p> <p>The top most train card from the train cards deck is removed before step 2. Running Trains. Therefore trains could be rusted or removed from game before they could earn revenue.</p>	<p>Variante pour les joueurs professionnels</p> <p>La première carte Train du paquet de cartes Train est retirée avant l'étape 2. Trains en marche. Par conséquent, les trains pourraient être rouillées ou retirées du jeu avant qu'ils ne puissent générer des revenus.</p>
<p>Variants</p>	<p>Variantes</p>
<p>"Allenbeck-Tottenham-Express"</p> <p>Additional material:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 3 brown city tiles with named cities: Tottenham, Allenbeck, Plips instead of the normal brown city tiles.</li> <li>• If one train runs to three of the four named cities (Mildendo, Tottenham, Allenbeck, Plips) it gets a bonus of +£20.</li> <li>• If one train runs to all four named cities it gets a bonus of +£50.</li> </ul>	<p>"Allenbeck-Tottenham-Express"</p> <p>Matériel supplémentaire :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 3 tuiles de ville marrons avec les villes nommées : Tottenham, Allenbeck, Plips au lieu des des tuiles Ville marrons normales.</li> <li>- Si un train dessert trois des quatre villes nommées (Mildendo, Tottenham, Allenbeck, Plips) il reçoit un bonus de +20£.</li> <li>- Si un train circule vers les quatre villes nommées, il reçoit un bonus de +50£.</li> <li>- Ce bonus n'est pas doublé avec un train-D.</li> </ul>



<ul style="list-style-type: none"> <li>• This bonus is not doubled with a D-train.</li> </ul>	
<p>“Laputa” Additional material:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 4 brown city track tiles with coloured track named “Laputa” instead of the normal brown city tiles.</li> <li>• Only companies with corresponding colour may lay the tracktile.</li> <li>• Only companies with corresponding colour may use the tracks. It functions as a normal track tile in all other ways, so it may be an upgrade of an existing track.</li> <li>• With 3 or 2 players remove the cards with Laputa track tiles with the colors not in play.</li> </ul>	<p>"Laputa" Matériel supplémentaire :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 4 tuiles de voies ferrées de ville marron avec une voie ferrée colorée nommée "Laputa" à la place des tuiles de ville marrons normales.</li> <li>- Seules les compagnies avec la couleur correspondante peuvent poser la tuile de voies ferrées.</li> <li>- Seules les entreprises ayant la couleur correspondante peuvent utiliser les voies ferrés. Cela fonctionne comme une tuile de voies ferrés normale de toutes les autres façons, il peut donc s'agir d'une mise à niveau d'une voie existante.</li> <li>- A 3 ou 2 joueurs, retirez les cartes avec les tuiles de voies ferrées de Laputa dont les couleurs ne sont pas en jeu.</li> </ul>
<p>“Brobdingnag” Additional material:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 30 tiles named “Brob”</li> <li>• Use the Brob tiles instead of the normal tiles.</li> <li>• In Brobdingnag the income of the trains is always paid 50% (rounded up to the nearest ten) to the shareholders and 50% to the company. It is still possible to withhold all earnings.</li> </ul>	<p>"Brobdingnag" Matériel supplémentaire :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 30 tuiles nommées "Brob"</li> <li>- Utilisez les tuiles Brob au lieu des tuiles normales.</li> <li>- Dans Brobdingnag, les revenus des trains sont toujours payés 50% (arrondis à la dizaine supérieure) aux actionnaires et 50% à l'entreprise. Il est toujours possible de retenir tous les revenus.</li> </ul>
<p>Solo Variant Rules</p>	<p>Règles de variante Solo</p>
<p>In the solo variant, the player plays against one dummy player called Gulliver. Hint: Sometimes you have to decide between two possibilities. You may roll a dice (even and odd numbers).</p>	<p>Dans la variante solo, le joueur joue contre un joueur fictif appelé Gulliver. Conseil : Vous devez parfois choisir entre deux possibilités. Vous pouvez lancer un dé (nombres pairs et impairs).</p>
<p>Setup</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• First, randomly choose one of the four starting companies for Gulliver, but no character card.</li> <li>• Gulliver gets his starting capital, the 50% director share of this company and the company charter. The company receives no starting capital.</li> <li>• Choose randomly one starting city track tile (there are two possibilities: city with straight track or city with curve) and lay it alongside of the red starting city track tile “Mildendo” and put the home station marker on it. If it is a city tile with a curve choose randomly in which direction it is laid.</li> <li>• Second the player chooses one of the three remaining starting companies and one character card.</li> <li>• The other starting companies are out of the game.</li> </ul>	<p>Mise en place</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tout d'abord, choisissez au hasard l'une des quatre compagnies de départ pour Gulliver, mais pas de carte Personnage.</li> <li>- Gulliver obtient son capital de départ, l'action 50 % de cette compagnie pour le directeur et la charte de la compagnie. La compagnie ne reçoit aucun capital de départ.</li> <li>- Choisissez au hasard une tuile de voies ferrées de ville de départ (il y a deux possibilités : ville avec voie droite ou ville avec courbe) et placez-la le long de la tuile de voies ferrées de ville de départ rouge "Mildendo" et placez le marqueur de gare de départ dessus. S'il s'agit d'une tuile de ville avec une courbe, choisissez au hasard dans quelle direction elle est posée.</li> <li>- Ensuite, le joueur choisit une des trois compagnies de départ restantes et une carte Personnage.</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• No Dimen's Land Copy Cards are used in the solo variant.</li> <li>• The following four action cards are laid on the table (see Table 1. Action Cards):</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les autres compagnies de départ sont retirées du jeu.</li> <li>- Dans la variante solo, on n'utilise pas les cartes Dimen's Land Copy.</li> <li>- Les quatre cartes action suivantes sont posées sur la table (voir Tableau 1. Cartes action) :</li> </ul>
P15	
<p>After the starting companies have received their 2-trains, build a train card deck with two trains of each type (but still unlimited number of 4D-trains).</p>	<p>Une fois que les compagnies de départ ont reçu leurs 2-train, construisez un jeu de cartes de train avec deux trains de chaque type (mais toujours un nombre illimité de 4D-train).</p>
<p><b>Gameplay</b> The game has 8 rounds. 1. Actions First the player chooses two action cards and performs one of the two possible actions of each card. Then it's Gulliver's turn. Gulliver performs his actions in the following order:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Track building</li> <li>Station building</li> <li>Additional plain track building</li> <li>Share buying</li> <li>Train buying</li> </ol>	<p><b>Principes du jeu</b> La partie se déroule en 8 manches. 1. Actions Tout d'abord, le joueur choisit deux cartes action et effectue l'une des deux actions possibles de chaque carte. Ensuite, c'est au tour de Gulliver. Gulliver réalise ses actions dans l'ordre suivant :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Construction d'une voie ferrée</li> <li>Construction de la gare</li> <li>Construction d'une voie simple supplémentaire</li> <li>Acheter des actions</li> <li>Acheter un train</li> </ol>
<p><b>Details:</b></p>	<p><b>Détails :</b></p>
<p><b>A. Track building:</b> Gulliver lays one track tile. Building rules (execute the first possible step):</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Upgrade a green city tile to a brown city tile.</li> <li>Upgrade a yellow city tile to a green city tile.</li> <li>Build a yellow city tile.</li> <li>Build a yellow plain track tile.</li> </ol> <p>Additional track tile laying rules:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Only tiles with a station token of Gulliver's companies are upgraded. First the home station track tile. Then one of the possibly two other tiles (choose randomly if necessary).</li> <li>• Green city tiles: The new track segment should point to Mildendo.</li> <li>• Yellow city tiles: If Gulliver has several choices to place a yellow city tile he chooses the one which is nearer to Mildendo. If there is a tie, choose it randomly.</li> <li>• Yellow curves (with or without city): Choose randomly which direction they are laid.</li> </ul>	<p><b>A. Construction d'une voie ferrée :</b> Gulliver pose une tuile de voie ferrée. Règles de construction (exécutez la première étape possible) :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Remplacez une tuile de ville verte par une tuile de ville marron.</li> <li>Améliorez une tuile de ville jaune en une tuile de ville verte.</li> <li>Construisez une tuile de ville jaune.</li> <li>Construisez une tuile de voies ferrées jaune simple.</li> </ol> <p>Règles supplémentaires pour la pose de la tuile de voies ferrées :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Seules les tuiles avec un jeton de gare des compagnies de Gulliver sont mises à niveau. D'abord la tuile de voie de la gare de départ. Puis l'une des deux autres tuiles éventuellement (à choisir au hasard si nécessaire).</li> <li>- Tuiles de ville vertes : Le nouveau segment de voie doit pointer vers Mildendo.</li> <li>- Tuiles jaunes de la ville : Si Gulliver a plusieurs choix pour placer une tuile de ville jaune, il choisit celle qui est la plus proche de Mildendo. S'il y a égalité, choisissez au hasard.</li> <li>- Courbes jaunes (avec ou sans ville) :</li> </ul>

	Choisissez au hasard dans quelle direction elles sont posées.
<p><b>B. Laying a station marker</b>  Gulliver lays a station marker in each yellow city he just built until all three station markers are laid.  For Gulliver, this action is free.</p>	<p><b>B. Pose d'un marqueur de gare</b>  Gulliver pose un marqueur de gare dans chaque ville jaune qu'il vient de construire jusqu'à ce que les trois marqueurs de gare soient posés. Pour Gulliver, cette action est gratuite.</p>
<p><b>C. Additional plain track building</b>  If a city with one of Gulliver's station markers has a track segment leading to nowhere a plain track tile is laid to continue the track. Choose randomly if a straight or a curve is laid.</p>	<p><b>C. Construction d'une voie simple supplémentaire</b>  Si une ville avec un des marqueurs de gare de Gulliver a un segment de voie qui ne mène nulle part, une tuile de voie simple est posée pour continuer la voie. Choisissez au hasard si une voie droite ou courbe est posée.</p>
<p><b>D. Share buying</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gulliver never sells shares.</li> <li>• If Gulliver can afford it, he buys one new 10%-share per round. Choose randomly if there is more than one to choose.</li> <li>• Gulliver buys no more than three new 10% shares.</li> <li>• His fifth and last share to buy will be the 50% director share of a new company. He buys it as soon as he can afford it (minimum £250). He buys it at the highest share price he can afford.</li> </ul> <p>»»Place the home token of Gulliver's new company on the home track tile of his first company if there is a space available. If not place it on the nearest city tile. If there is more than one choose randomly.</p> <p>»»Gulliver's second company doesn't place any other station marker.</p>	<p><b>D. Acheter des actions</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gulliver ne vend jamais d'actions.</li> <li>- Si Gulliver le peut, il achète une nouvelle action 10% par manche. Choisissez au hasard s'il y en a plusieurs à choisir.</li> <li>- Gulliver n'achète pas plus de trois nouvelles actions 10%.</li> <li>- Sa cinquième et dernière action à acheter sera la participation de 50 % du directeur dans une nouvelle compagnie. Il l'achète dès qu'il le peut (minimum £250). Il l'achète au prix le plus élevé qu'il peut payer.</li> </ul> <p>"Placez le jeton de départ de la nouvelle compagnie de Gulliver sur la tuile de voie de départ de sa première compagnie s'il y a une case disponible. Si ce n'est pas le cas, placez-le sur la tuile de ville la plus proche. S'il y en a plusieurs, choisissez au hasard.</p> <p>"La seconde compagnie de Gulliver ne place pas d'autre marqueur de gare.</p>
<p><b>E. Train buying</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Instead of putting the next available train card on the card "Train Pool" during bureaucracy it is added to one of Gulliver's companies.</li> <li>• If Gulliver has two companies the next train card is allocated to the company with fewer trains. If there is a tie it is allocated to the company with the train card of the lowest number (3D is higher than a 5-train, 4D is higher than a 3D). If there is still a tie the train card is allocated to Gulliver's first company.</li> <li>• If Gulliver's company is at its train limit, the train card with the lowest number is rusted (out of the game) to create space for the new train.</li> <li>• If, due to a phase change, one or both of Gulliver's companies have too many trains, then the train card with the lowest number is eliminated (out of the game).</li> </ul>	<p><b>E. Achat de trains</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Au lieu de mettre la prochaine carte Train disponible sur la carte "Réserve de trains" pendant la bureaucratie, elle est ajoutée à l'une des compagnies de Gulliver.</li> <li>- Si Gulliver a deux compagnies, la prochaine carte Train est attribuée à la compagnie ayant moins de trains. En cas d'égalité, elle est attribuée à la compagnie ayant la carte Train du numéro le plus bas (3D est supérieur à 5-train, 4D est supérieur à 3D). S'il y a encore égalité, la carte Train est attribuée à la première compagnie de Gulliver.</li> <li>- Si la compagnie de Gulliver est à la limite de son nombre de trains, la carte de train avec le numéro le plus bas devient rouillée (retirée du jeu) pour créer de la place pour le nouveau train.</li> <li>- Si, en raison d'un changement de phase, l'une ou l'autre ou les deux compagnies de</li> </ul>

	Gulliver ont trop de trains, alors la carte Train avec le plus petit nombre est éliminée (retirée du jeu).
P16	
<p>2. Running trains Like in the basic game all companies run their trains. Gulliver's companies always pay out dividends. Both the player and Gulliver receive dividends for their shares.</p>	<p>2. Trains en marche Comme dans le jeu de base, toutes les compagnies exploitent leurs trains. Les compagnies de Gulliver versent toujours des dividendes. Le joueur et Gulliver reçoivent tous deux des dividendes pour leurs actions.</p>
<p>3. Bureaucracy a) The action cards are put back to the middle of the table. b) The turn counter is moved one space forward.</p>	<p>3. Bureaucratie a) Les cartes action sont remises au milieu de la table. b) Le compteur de tours est avancé d'une case.</p>
<p>Game end The game ends after 8 rounds. Like in the basic game the dividend of the last round is doubled. The player with the highest total value of cash and stock wins the game.</p>	<p>Fin de la partie La partie se termine après 8 manches. Comme dans le jeu de base, le dividende du dernier tour est doublé. Le joueur ayant la valeur totale d'argent privée et d'action la plus élevée gagne la partie.</p>
Scenario Track Tiles	Tuiles scénario de voies ferrées
<p>With the scenario track tiles, you can build a landscape before the game starts. It makes track building more difficult or provides special features. It is up to you which scenario tiles you want to use. You can build your own landscape. Some suggestions are displayed below.</p>	<p>Avec les tuiles scénario de voies ferrées, vous pouvez construire un paysage avant le début de la partie. Il rend la construction de voies plus difficile ou présente des caractéristiques particulières. C'est à vous de choisir les tuiles de scénario que vous voulez utiliser. Vous pouvez construire votre propre paysage. Quelques suggestions sont présentées ci-dessous.</p>
<p>Scenario track tiles are placed before the game starts after Mildendo was laid. In order to observe the checkerboard rule, it is for most of the tiles important where the tiles can be played.</p>	<p>Les tuiles scénario de voies ferrées sont placées avant le début de la partie, après que Mildendo ait été posée. Afin les règles de pose, c'est important pour la plupart des tuiles de savoir où les tuiles peuvent être jouées.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tiles marked with a circle are treated as city tiles. You must place them where a city tile is usually placed.</li> <li>• Tiles marked with a square are treated as plain track tiles. You must place them where a plain track tile is usually placed.</li> <li>• Tiles marked with a square and a circle can be placed anywhere.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les tuiles marquées d'un cercle sont considérées comme des tuiles de ville. Vous devez les placer là où une tuile de ville est habituellement placée.</li> <li>- Les tuiles marquées d'un carré sont traitées comme des tuiles de voies simples. Vous devez les placer à l'endroit où une tuile de voies ferrées simples est habituellement placée.</li> <li>- Les tuiles marquées d'un carré et d'un cercle peuvent être placées n'importe où.</li> </ul>
Table 4. Scenario Track Tiles	Tableau 4. Tuiles scénario de voies ferrées

Type Explanation Where to lay	Type Explication Où poser
If a train runs through a mine the company gets +10/+20 into the treasury. Only where plain track is planned.	Si un train traverse une mine, l'entreprise reçoit +10/+20 dans la trésorerie. Uniquement là où une voie simple est prévue.
May be replaced by yellow city tile or yellow plain track tile. Pay terrain costs of £30. Paid by the company which is able to place the tile. Anywhere	Peut être remplacée par une tuile de ville jaune ou une tuile de voies simples jaune. Payez les frais de terrain de £30. Payé par la compagnie qui est en mesure de placer la tuile. N'importe où
May be replaced by yellow city tile or yellow plain track tile. Pay terrain costs of £10. Paid by the company which is able to place the tile. Anywhere	Peut être remplacé par une tuile de ville jaune ou une tuile de voies simples jaune. Payez les frais de terrain de £10. Payé par l'entreprise qui est en mesure de poser la tuile. N'importe où
May not be overbuilt at all. No track tile may lead to the edge of a sea tile. Anywhere	Vous ne pouvez pas reconstruire par-dessus. Aucune tuile de voies ferrées ne peut mener au bord d'une tuile de mer. N'importe où
P17	
Type Explanation Where to lay	Type Explication Où poser
May not be overbuilt except by the green edged tunnel tile which may be built from the green phase on for the cost of £50. Paid by the company which is able to place the tile. Replace one mountain tile by the tunnel tile. Anywhere, but tunnel is treated as plain track.	Vous ne pouvez pas reconstruire par-dessus sauf par la tuile de tunnel à bord vert qui peut être construit à partir de la phase verte pour le prix de 50 £. Payé par le l'entreprise qui est en mesure de placer la tuile. Remplacez une tuile de montagne par la tuile de tunnel. N'importe où, mais le tunnel est traité comme une voie simple.
Must be the end of a route. Counts £60 for a company with a token in it. Anywhere. The checkerboard rule isn't valid for Wiggywack (likeMildendo).	Ça doit être la fin d'un trajet. 60 £ pour une compagnie avec un jeton dessus. N'importe où. Les règles de pose ne sont pas valables pour Wiggywack (comme Mildendo).
Some come with, some without city. No upgrade. Some are treated as plain track, some as city tile (as marked).	Certaines ont des villes, d'autres pas. Pas de mise à niveau. Certaines sont traités comme des voies simples, d'autres comme des tuiles de ville (comme indiqué).
Scenarios	Scénarios
Scenario 1: Let's start	Scénario 1 : Commençons par le début
P18	

Scenario 2: The Mountains	Scénario 2 : Les montagnes
Scenario 3: City on City	Scénario 3 : Ville sur ville
P19	
Scenario 4: Separated	Scénario 4 : Séparés
Credits Game design: Leonhard Orgler Layout: David Hanáček Graphic design: Martin Málek Illustration: Petr Štich French translation : Stéphane Athimon	Crédits Auteur : Leonhard Orgler Mise en page : David Hanáček Conception graphique : Martin Málek Illustration : Petr Štich Traduction française : Stéphane Athimon Relecture des règles françaises : Alexandre Piquet
Published by: Fox in the Box, 2018	Publié par : Fox in the Box, 2018
Many thanks for playtesting and support to: Ronald Novicky, Sascha Kreindl, Thomas Kranewitter, Matthias Mahr, Uwe Gemming, Mark Morrise, Justin Rebello and Tyler McLaughlin and all 1158 Kickstarter backers!	Merci beaucoup pour les tests de jeu et leur soutien à : Ronald Novicky, Sascha Kreindl, Thomas Kranewitter, Matthias Mahr, Uwe Gemming, Mark Morrise, Justin Rebello et Tyler McLaughlin et tous les 1158 soutien sur Kickstarter !
Ferdinand de Cassan dedicated his life to games. He was the founder and organizer of the "Wiener Spielefest", and he supported everything and anyone who had anything to do with games. For example, he personally encouraged me to publish "1837" in the early nineties. I owe him much.	Ferdinand de Cassan a consacré sa vie aux jeux. Il est le fondateur et l'organisateur de la "Wiener Spielefest", et il soutenait tout et tous ceux qui avaient quelque chose à voir avec les jeux. Par exemple, il m'a personnellement encouragé à publier "1837" au début des années 90. Je lui dois beaucoup.
P20	
Table 5. Track tiles	Tableau 5. Tuiles de voies ferrées
Variant Tile Yellow Green Brown Red Misc	Variante Tuile Jaune Vert Marron Rouge Divers
Basic Game Y-Cities 2 2 1 Cities 12 6 3 Plain Track 16 3 1 Starting Tiles 1 Character Tiles	Jeu de base Villes-Y 2 2 1 Villes 12 6 3 Voies simples 16 3 1 Tuiles de départ 1 Tuiles Personnage
Allenbeck Cities	Villes d'Allenbeck
Laputa Cities	Villes de Laputa
Brobdingnag Y-Cities 2 2 1 Cities 12 6 3 Starting Tiles 1 Character Tiles	Brobdingnag Villes-Y 2 2 1 Villes 12 6 3 Tuiles de départ 1 Tuiles Personnage

Scenario Misc	Scénario Divers
Table 6. Trains (Phases)	Tableau 6. Trains (Phases)
Type Cost Number of players Obsolete 1 Rusted Phase Train limit	Type Coût Nombre de joueurs Obsolète 1 Rouillé Phase Limite de trains
1 Revenue of obsolete trains is divided in half 2Five 2-trains come with the four starting companies. After they were chosen – no matter with how many players you play – only two 2-trains remain on the train card pile.	1 Les revenus des trains obsolètes sont divisés en deux 2 Cinq 2-trains sont proposés avec les quatre entreprises de départ. Après qu'ils aient été choisis - peu importe le nombre de joueurs dans la partie - seulement deux 2-train resteront dans la pile des cartes Train.