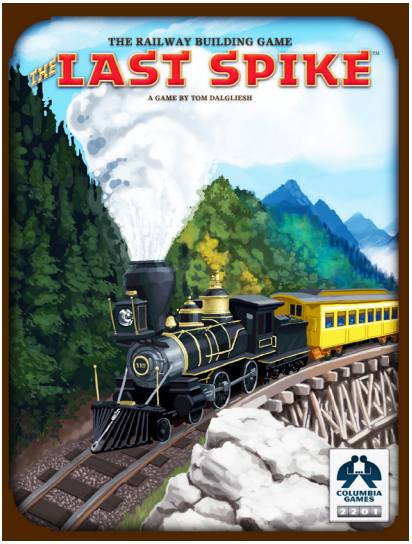
THE LAST SPIKE



INTRODUCTION

Dans l'histoire des grands chemins de fer américains, la spéculation foncière et de l'ingénierie ont été également important.

Dans ce jeu, les joueurs coopèrent pour construire un chemin de fer entre St. Louis et Sacramento. Chaque joueur est aussi en concurrence pour accumuler le plus d'argent possible de la spéculation foncière, avant que le dernier crampon termine la partie.

Le jeu peut être joué par 2 à 6 joueurs, mais fonctionne mieux avec 3 à 5 joueurs. Une partie durera 30 à 45 minutes.

COLUMBIA GAMES, INC.,
POB 1600,
BLAINE, WA 98231 USA.
360/366-2228

www.columbiagames.com

GAME EQUIPMENT

Le plateau – montre 9 villes et les 12 routes qui les relient.

Voies Ferrées – 48 pions en bois représentant des sections de voie de chemin de fer. Il y a quatre pions entre chacune des deux villes. Chaque pion a une lettre et un numéro unique pour correspondre à un espace sur le plateau.

Propriétés – 45 cartes en tout, 5 pour chacune des 9 villes. Il faut organiser les propriétés dans 9 piles de cinq (une par ville), "Land O" au-dessus, et les plus chers en dessous.

L'argent – des cercles en bois : $1000 (Blanc), $5000 (Rouge), $10000 (Bleu).

PREPARATION DU JEU

Un joueur prend le rôle de banquier. Le banquier donne à chaque joueur, y compris lui-même, une somme d'argent qui varie avec le nombre de joueurs:

2 joueurs, chacun $60 000;
3 joueurs, chacun $50 000;
4 joueurs, chacun $40 000;
5 joueurs, chacun $35 000;
6 joueurs, chacun $30 000.

Placez les 48 pions face cachée et mélangez . Chaque joueur prend un pion; celui qui est la plus proche de A1 joue en premier (A3 est plus proche de A1 que B1). Remplacez les pions et mélangez. Ensuite, chaque joueur prend quatre pions, il les place debout en position verticale pour cacher leur identité des autres joueurs.

2 joueurs: Au début du jeu, tirer un pion du mélange et le placer de côté sans le regarder.

THE LAST SPIKE

TOURS DE JEU

Le jeu commence avec le 1er joueur et avance dans le sens des aiguilles d'une montre autour de la table.

- Jouez un chemin de fer (obligatiore).
- Les joueurs reçoivent un paiement si un route est complète.
- Achetez une propriété (optionnel).
- Prenez un pion du mélange.

JOUEZ LES CHEMINS DE FER

Les pions de chemin de fer contiennent une lettre et un numéro unique, un pour chaque espace sur le plateau de jeu. L'exemple ci-dessus est "A3", joué sur la route *Saint-Louis - Omaha*. Le coût pour jouer ce pion est de $3000.

A chaque tour vous devez jouer un pion à côté d'une ville ou d'un pion existant. Sinon, vous devez jouer un pion au coût ***double.***

Le coût varie de façon à refléter le terrain ; comme les ponts et les tunnels. La banque doit être payée ce montant. Si nécessaire vous devez vendre des propriétés (page 3).

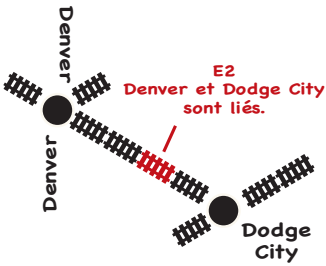
Propriétés Gratuites

Dans chaque ville il y a une propriété gratuite, notée comme **ø**. Le premier joueur à jouer à côté d'une ville obtient cette propriété libre. Par exemple, pour obtenir la propriété gratuite pour Omaha, jouer A4, D1, ou C1.

Les joueurs peuvent seulement acheter de propriétés pour une ville après que sa propriété libre a été prise. Les joueurs qui obtiennent une propriété gratuite ne peuvent pas acheter également une autre ce tour là.

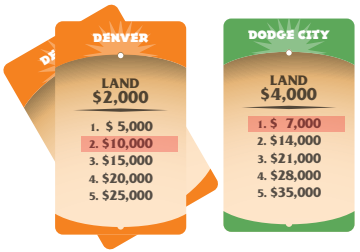
PAIEMENTS

Lorsque les 4 sections d'une route entre les deux villes ont été construites, chaque propriétaire des deux villes reliées reçoit un paiement de la banque. Par exemple, si la Dodge City - Denver route est complète, tous les joueurs qui possèdent des propriétés pour ces deux villes sont payés.



Le montant versé à chaque joueur dépend du nombre de propriétés en main pour les deux villes. Si vous avez deux propriétés de la même ville, vous gagnez le montant indiqué â coté du numéro "2".

EXAMPLE*: si vous avez 2 Denver et 1 Dodge City, vous allez recevoir $10000 pour Denver et $7000 pour Dodge City (total $17000).*



THE LAST SPIKE

L'ACHAT DES PROPRIÉTÉS

Après avoir joué un pion vous pouvez d'acheter une propriété, à condition que la ville ai eu sa propriété gratuite réclamé. Choisissez la propriété et payez le prix "Land", noter ($7000 pour St. Louis représenté) et placez-le, face-visible devant vous.

IMPORTANT: *Les propriétés doivent rester face-visible sur la table. L'argent peut être caché.*

Terminez votre tour en tirant un pion du mélange.

VENDRE LES PROPRIÉTÉS

Vous ne pouvez pas vendre les propriétés à d'autres joueurs, ni emprunter de l'argent à d'autres joueurs. Si vous ne pouvez pas payer pour le placement d'un pion de chemin de fer, vous devez vendre des propriétés à la banque pour la moitié du coût (arrondir à la hausse). Par exemple, une propriété qui a coûté $5000 est vendue à la banque pour $3000. Deux ou plusieurs propriétés peuvent être vendues pour lever des fonds suffisants pour jouer. Si vous ne pouvez pas obtenir assez d'argent pour jouer, vous êtes en faillite. Donnez tous vos pions, argent, et propriétés à la banque pour réutilisation, sauf les gratuites qui sont retirés du jeu.

IMPORTANT: *La Banque achète les* propriétés *seulement pour permettre à un pion de chemin de fer d'être joué. La banque n'achète pas les propriétés gratuites ni les villes qui ont déjà faits toute leurs liaisons possible.*

LE DERNIER CRAMPON

Le jeu se termine quand le dernier crampon est joué. C'est le pion qui complète un chemin de fer continu entre St. Louis et Sacramento. Le joueur du dernier crampon, gagne un bonus de $20000 de la banque. Voir le diagramme à la page 4.

Gagner la partie

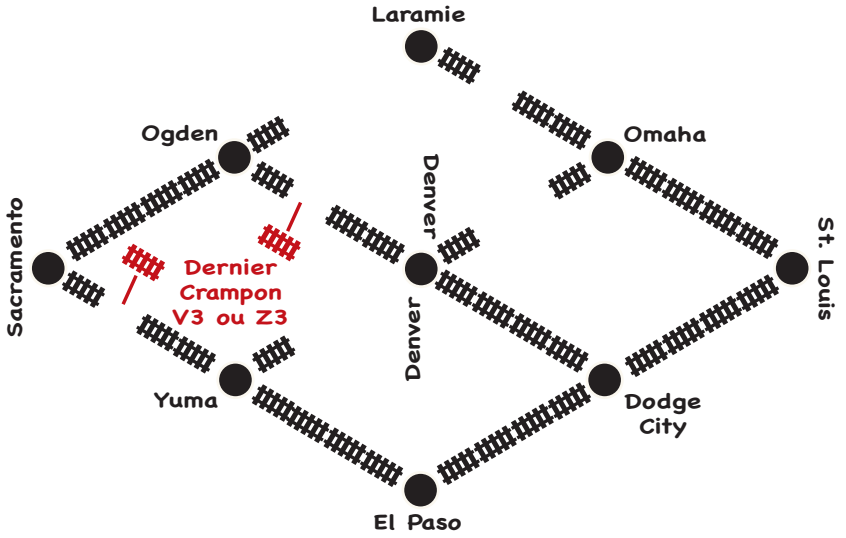
Après que le dernier crampon a été joué, les paiements pour les deux villes connectées sont collectés. Le joueur avec le plus d'argent gagne. La valeur des propriétés n'est pas comptée, seulement espèces.

Si nécessaire, briser une égalité avec le plus haut coût total des propriétés.

INDICES

- **Propriétés:** Bien que les paiements soient les mêmes, le coût de l'achat des propriétés pour cette ville varie. Les joueurs obtiennent la terre moins chère en l'achetant tôt.
- **Coopération:** Le système de paiement vous encourage à coopérer. Acheter 4 ou 5 propriétés de la même ville est rarement un bon plan. Il est préférable de permettre aux autres joueurs d'achèter des propriétés afin qu'ils construisent le chemin de fer là où vous le souhaitez.
- **Paiments:** Les villes ont le potentiel de recevoir de multiples paiements. Denver peut payer 4 fois si tous les 4 routes sont construites. Yuma peut payer 3 fois; St-Louis ne peut payer que deux fois.
- **Trésorerie:** Les joueurs doivent gérer leur trésorerie avec soin. Sinon vous devez vendre des propriétés à la banque, les rendant disponible pour les autres joueurs.

THE LAST SPIKE



Le diagramme ci-dessus montre une partie de The Last Spike. Pion V3 a été joué sur la route Ogden-Denver. Ceci fait un chemin de fer continue entre St. Louis et Sacramento (via Dodge City, Denver, et Ogden).

Cette partie avait 7 paiements:

1. *Sacramento – Ogden*
2. *Yuma – El Paso*
3. *El Paso – Dodge City*
4. *Denver – Dodge City*
5. *Dodge City – St. Louis*
6. *St. Louis – Omaha*
7. *Ogden – Denver*

*Aucun **paiement** pour Laramie.*

***Commentaire:** Le joueur du dernier crampon ne possédait pas des propriétés de Ogden ou Denver, mais a souhaité recueillir le bonus de $20000 avant un autre joueur. Ce pion a coûté $3000 pour pouvoir être joué (paiement avant de recueillir le bonus). Pion Z3 aurait pu être aussi le dernier crampon.*

Une ville ne pourra pas gagner chaque paiement possible avant la fin de la partie. À l'exception de Saint-Louis et de Sacramento (qui doivent être connecté au moins une fois) une ville pourrait ne jamais gagner un paiement.

CRÉDITS

Basé sur un jeu d'abord publié par *Gamma Two* en 1976.

Auteur:	Tom Dalgliesh
Développeur:	Grant Dalgliesh
Artiste:	Karim Chakroun

Merci à tous nos testeurs!