Vous venez de trouver cette règle qui vous est bien utile. Parfois, vous allez pouvoir évaluer un jeu avant de vous le procurer. Parfois, vous allez faire revivre un jeu qui s'endormait sous la poussière ou que vous avez dégotté sur un troc.

Cette règle n'est pas arrivée sur Internet par hasard.

Elle a été sauvegardée par un collectionneur de jeux de société qui tente, depuis 1998, de partager sa passion sur son site :

jeuxsoc.fr

Si vous appréciez de trouver cette règle sur un site gratuit, et souhaitez encourager cette initiative, vous pouvez marquer votre reconnaissance de différentes manières :

- En m'envoyant un petit courrier qui fait toujours plaisir
- En m'envoyant une règle qui manque à un jeu de ma collection
- En m'offrant un jeu absent de ma collection
- En faisant un don, même minime

Vous trouverez mon adresse postale et électronique ainsi qu'un lien permettant un don via *Paypal* sur la page contact de mon site :

http://jeuxsoc.fr/contact.php

Merci François Haffner

HellRail

Train d’Enfer

(Troisième perdition)

EN VOITURE TOUT LE MONDE !

Abandonne tout espoir, toi qui entres ici... àmoins que tu ne cherches àgagner un sursis pour ton âme tourmentée ! Seras-tu assez doué pour battre tes compagnons cheminots et retarder leurs funestes entreprises, ne serait-ce que d’un seul jour ? Entends le sifflet du train : vite àla station !

BUT DU JEU

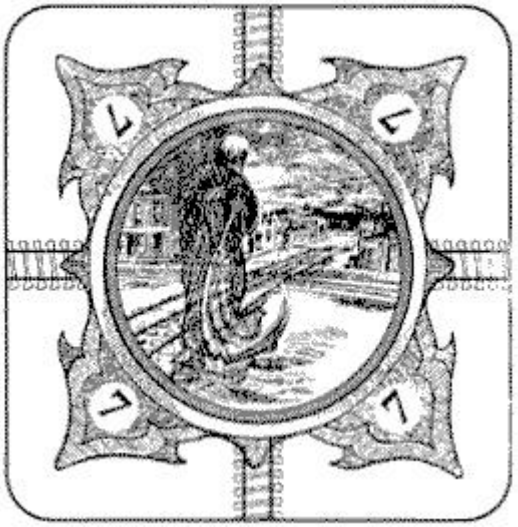
Le joueur qui conduit le plus d’âmes damnées àleur Cercle gagne le concours des Enfers et le droit de se baigner un jour de plus dans les lacs de feu.

CONTENU

- 45 Cartes de Rail
- 10 Cartes de Cercle
- 4 Cartes Locomotive
- 4 Pions Locomotives
- 15 Jetons Effet de Cercle
- 2 Jetons Hérésie
- 2 Jetons Bateau (Boatman)
- 2 Jetons Tender
- 2 Jetons Ramasse âmes (Soul Catcher)
- 1 Jeton Cerbère
- 8 Jetons de rechange
- 1 Livret de règles

Cartes de Cercle

Voici un exemple de carte de Cercle. Chaque Cercle est identifié par un nombre qui indique l’emplacement de ce Cercle dans les Enfers.

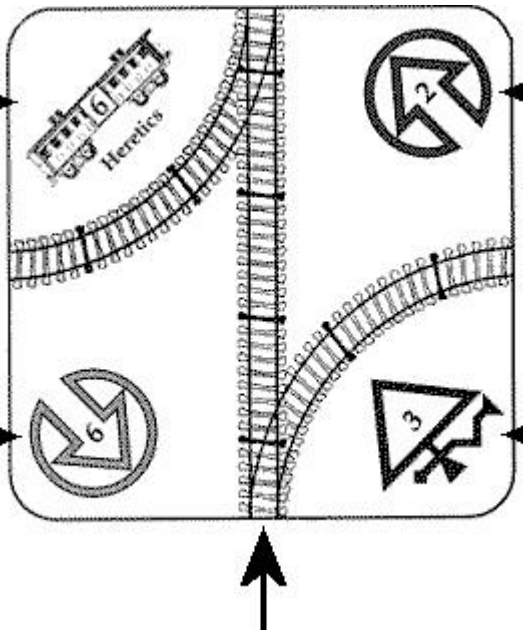


Cartes de Rail

Voici un exemple de carte de Rail. Chaque Carte de Rail présente un certain nombre de caractéristiques :

Valeur de la voiture
(indique combien d'âmes sont àbord de la voiture)

Cercle de départ
(celui où la voiture attend qu'une locomotive vienne la chercher)
couleur bleue



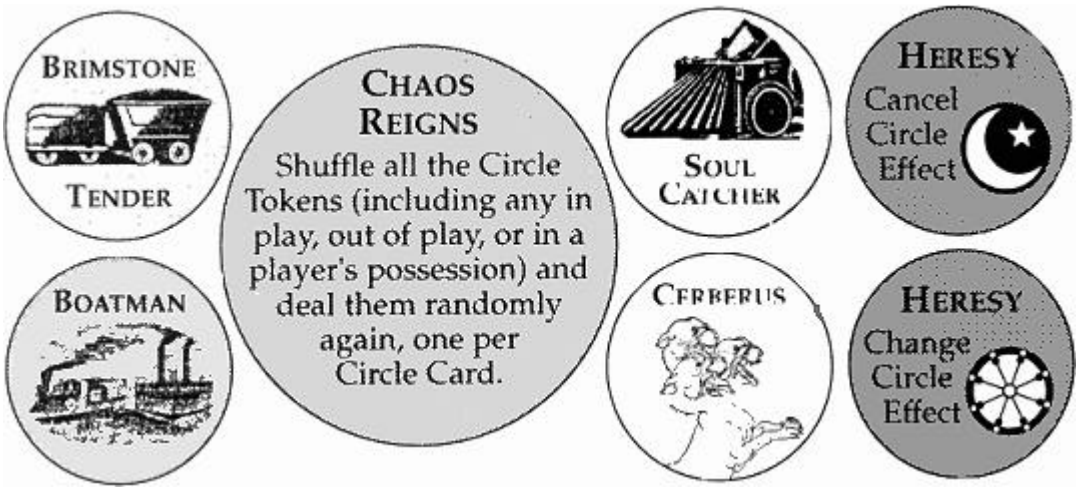
Cercle d'arrivée
(la destination finale des âmes de la voiture)
couleur verte

Points de traction
(indique combien de voitures on peut déplacer avec cette carte)
couleur rouge

Rails
(servent àconstruire les voies sur lesquelles se déplace le Train d'Enfer)

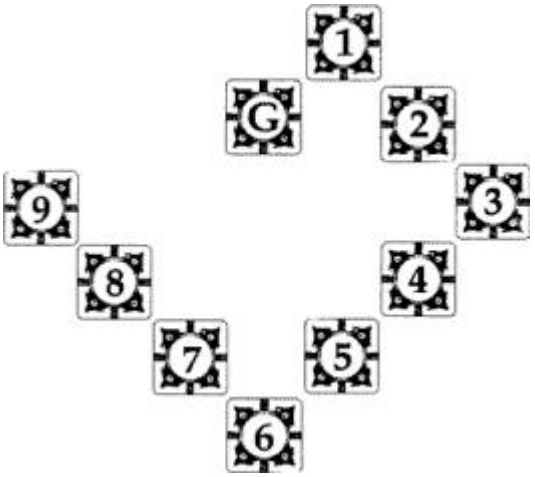
Jetons

Voici quelques uns des jetons qui serviront pendant la partie. Les jetons blancs ne servent pas pendant la partie. L'explication détaillée de chacun de ces jetons est donnée plus loin dans les règles.



PRÉPARATION

D'abord, chaque joueur (ou "cheminot") choisit une couleur, et prend la carte de locomotive et la locomotive de cette couleur. S'il y a moins de quatre joueurs, les locomotives et cartes inutilisées sont mises de coté. La carte de locomotive est placée devant le joueur, qui y ajoutera plus tard d'autres cartes pour constituer son train.



Placez ensuite les Cartes de Cercle sur la table comme indiqué ci-contre.

Il est important que les Cartes de Cercle ne se touchent que par les coins. Les emplacements vides entre et autour des Cartes de Cercle sont les endroits où la voie peut être posée pendant la partie. Lorsque les Cartes de Cercle ont été posées, chaque joueur pose sa locomotive sur le Cercle de la Porte des Enfers (marqué « G »).

Mélangez les Jetons Effets de Cercle. Placez ensuite ces Jetons aléatoirement sur tous les Cercles, sauf celui de la Porte des Enfers qui ne reçoivent jamais de Jeton Effet pendant la partie.

Battez ensuite les Cartes de Rail. Distribuez en trois àchaque joueur. Les cartes restantes sont placées en pile pour constituer une pioche, àcoté de l'aire de jeu. Les Jetons sont placés àcoté de la pioche, de telle sorte que chacun puisse y accéder.

Choisissez quel joueur commence (celui qui a le plus péché cette année, par exemple) et vous êtes alors prêts àjouer au Train d'Enfer.

PRINCIPE DU JEU

A son tour, un joueur peut utiliser les cartes qu'il a en main pour construire des nouveaux rails, pour accrocher de nouvelles voitures chargées d'âmes en peine, déplacer son train sur les rails, et/ou tirer de nouvelles cartes (en attisant les flammes, comme expliqué plus loin). Ils peuvent aussi, en amenant leur train dans un Cercle, utiliser les pouvoirs spéciaux et effrayants de ce Cercle, et déposer des voitures pour marquer des points. C'est alors au tour du suivant de jouer. Les joueurs continuent dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'àce que la pioche et la défausse soient également vides (voir Fin du jeu). A ce moment, tous les joueurs comptent leurs points et celui qui a marqué le plus gagne la partie.

TOUR D'UN JOUEUR

A votre tour, vous pouvez faire autant d'actions que vous désirez àl'aide de vos Cartes. Vous pouvez faire ces actions dans l'ordre de votre choix. Après avoir terminé vos actions, vous pouvez, si vous le souhaitez, Attiser les Flammes. Les actions sont rappelées sur les cartes de joueurs.

Le tour d'un joueur se déroule ainsi :

1. Tirer une carte du dessus de la pile, et l'ajouter àsa main. (S'il n'y a plus de cartes, recharger la pioche)
2. Réaliser autant d'action que souhaité, dans l'ordre souhaité :
    - Accrocher une voiture
    - Décrocher une voiture
    - Déplacer son Train
    - Poser de nouveaux rails
    - Ajouter des jonctions de rails
3. Attiser les Flammes, si souhaité
4. Passer au joueur suivant

ACTIONS DES CARTES

Pendant votre tour, vous pouvez exécuter autant d'actions que vous souhaitez, tant que vous avez les cartes adéquates. Chaque action demande que vous jouiez une carte de votre main (exception : décrocher une voiture, voir plus loin). Si vous êtes àcourt de cartes, vous ne pouvez plus exécuter d'actions àce tour. En outre, si vous souhaite z attiser les flammes, vous devrez jouer une carte pour cela. Vous n'êtes pas obligé de faire une action àvotre tour.

Voici en détail les cinq types d'actions possibles grâce aux cartes :

Accrocher une voiture :

Pour accrocher une voiture, vous devez vous trouver sur le bon Cercle. Chaque carte de rail montre un cercle de départ (le cercle montrant une flèche tournée vers le haut).

Dans ce Cercle, est inscrit un nombre. Vous ne pouvez accrocher la voiture de la carte que dans le Cercle de ce nombre. Quand vous êtes sur le Cercle correct, jouez la carte de la voiture que vous souhaitez accrocher àvotre train. Si vous placez la carte en losange, avec la pointe contenant la voiture en haut, àcoté de votre carte de locomotive, vous verrez le train se const ituer, et le Cercle de décrochage apparaîtra. Chaque fois qu'une nouvelle voiture est ajoutée àvotre train, vous l'ajoutez de même àla suite de votre train (àla fin du train qui commence par la locomotive). Dès que vous avez accroché une voiture, celle ci est appelée "une voiture accrochée".

Décrocher une voiture :

Pour marquer des points, vous devez amenez des âmes damnées àleur Cercle de destination. Chaque carte montre un cercle d'arrivée (le cercle montrant une flèche tournée vers le bas).

Dans ce Cercle, est inscrit un nombre. Après qu'une voiture ait été accrochée àvotre train (voir Accrocher une voiture, ci-dessus), vous ne pouvez la décrocher que dans le Cercle correspondant àce nombre. Quand votre locomotive est sur un Cercle de destinatio n d'une de vos voitures, vous pouvez décrocher cette voiture. Peu importe où se trouve la voiture dans le convoi. Vous pouvez décrocher n'importe quelle voiture de votre train. Pour cela, prenez la carte et placez-la face retournée sous votre carte de locomotive. Une voiture, une fois livrée, s'appelle "une voiture livrée". Après qu'elle est été retournée, aucun joueur ne peut examiner une voiture livrée, pas même le joueur qui l'a livrée ! Les voitures livrées doivent être tenues secrètes jusqu'àla fin de la partie, chacun restant libre d'essayer de se souvenir de ce que chacun a livré ! À la fin de la partie, chaque voiture livrée rapportera autant de points que la valeur de voiture (Voir fin de la ligne, plus loin).

Déplacez votre train :

Les locomotives du Train d'Enfer ont besoin de combustible pour tirer leur cargaison d'âmes en damnées. Pour déplacer votre train, vous devez défausser une carte de votre main.

La valeur de traction de la carte (valeur inscrite dans le triangle) que vous jouez doit être au moins égale au nombre de voitures tractées par votre locomotive. Si la carte montre suffisamment de points de tractions, vous pouvez alors déplacer votre train d'un nombre d'avancées égal ou inférieur àla valeur de voiture de la carte. En bougea nt votre train, vous devez respecter les cinq règles de déplacement ci-dessous.

1. Rester sur des sections de voie :

Chaque point de mouvement vous permet de vous déplacer jusqu'àla prochaine traverse noire (os noir). Toutes les références aux "traverses" dans les présentes règles et dans les Cartes de Cercle s'appliquent seulement aux traverses noires. Les traverses blanches (les os blancs) n'ont aucun effet autre que décoratif. Une locomotive ne peut se trouver que sur un Cercle ou sur une traverse noire. Pour éviter des confusions, il est le mieux de placer votre locomotive àcheval sur cette traverse (c'est àdire de sorte que les roues avant soient d'un côté de la traverse, et les roues arrière de l'autre côté). Toutes les fois que deux voies ou plus convergent d'un même côté d'une carte de rail, toutes ces voies ont en commun la première (et seulement la première) traverse de la carte. Chaque segment droit de voie (traversant une carte en ligne droite) a une longueur de quatre traverses. Les segments courbes de voie ont quand àeux une longueur de trois traverses.

2. Pas de demi-tour :

En déplaçant votre locomotive, vous pouvez suivre les courbes, mais vous ne pouvez pas faire demi-tour sur place. L'avant de la locomotive doit rester pointée dans la direction du déplacement, de telle sorte que tous les joueurs savent dans quelle direction vous voyagez entre vos tours. Vous pouvez changer de direction quand vous êtes dans un Cercle.

3. Pas de dépassement :

Aucune locomotive ne peut dépasser une autre locomotive qui se trouverait sur sa voie. Si votre locomotive arrive sur la même traverse que celle d'un autre joueur, alors vous la heurtez violemment en lui donnant un coup de bélier (voir coup de bélier, ci-dessous). Plusieurs locomotive peuvent séjourner ensemble dans un Cercle, et vous ne pouvez jamais heurter un autre joueur dans un cercle.

4. Arrivée dans une station :

Chaque cercle est une "Station" où des voitures peuvent être accrochées ou décrochées. En comptant les traverses pendant le mouvement, un cercle compte toujours comme une traverse. Entrer dans un Cercle compte donc comme un point de mouvement. Quand vous entrez dans un cercle, vous devez terminer votre mouvement, indépendamment de combien de points de mouvement il peut vous rester (le total étant, rappelons le, la valeur de voiture de la carte que vous avez jouée pour vous déplacer). Vous pouvez, cependant, commencer un autre déplacement en jouant une nouvelle carte. Quand vous entrez pour la première fois dans un Cercle, vous devez immédiatement décider si vous utilisez ou non l'Effet de Cercle du Jeton présent dans ce Cercle. Vous devez prendre cette décision avant d'utiliser toute autre action de carte (y compris un décrochage de voiture). Si vous choisissez d'utiliser l'Effet de Cercle, suivez les instructions marquées sur le Jeton de Cercle (voir "Effets de Cercle," plus loin).

5. Sortir d'une station :

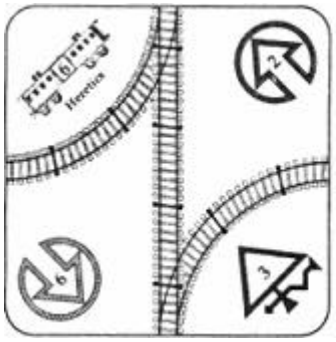
Quand vous quittez un cercle, vous pouvez vous déplacer dans n'importe quelle direction où une voie existe.

Poser une nouvelle carte de rail :

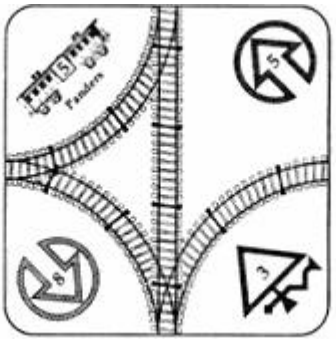
Pour construire plus de voies ferrées, vous devez poser une carte de votre main sur un emplacement vide de la table. L'emplacement vide doit être àcôté d'au moins une autre carte déjà posée. Cette carte peut être un Cercle, ou une autre carte de rail qui a été posée auparavant (même pendant le même tour). Vous pouvez tourner la carte dans n'importe quelle direction que vous souhaitez.

Mise àniveau de rails :

Vous pouvez améliorer une carte de rail qui a été posée précédemment. Vous ne pouvez améliorer une carte de rail si elle est totalement inoccupée. Si au moins un jeton, un marqueur ou une locomotive se trouve sur la carte, vous ne pouvez pas l'améliorer. Pour améliorer une carte de rails, placez une carte de votre main directement sur l'ancienne carte. La nouvelle carte doit avoir tous les segments de voie que l'ancienne carte avait, et doit être orientée pour recouvrir à l'identique tous les anciens segments de voie. Il peut, naturellement, y avoir de nouveaux segments sur la nouvelle carte, qui ne correspondent àaucun segment de l'ancienne carte.



Carte initiale



Mise àniveau autorisée

Mise àniveau interdite

RÈGLES SPÉCIALES DE DÉPLACEMENT

Coup de bélier

Si la locomotive d'un adversaire est sur la voie où vous faites mouvement, vous pouvez la heurter. Pour heurter une autre locomotive, vous devez arriver sur la même traverse que la locomotive adverse. En agissant ainsi, vous la poussez le long de la voie devant vous, sans changer son sens (laissez la locomotive dans la direction où elle était quand vous l'avez heurtée). Quand vous avez terminé votre déplacement, la locomotive adverse se trouvera une traverse devant votre propre locomotive. Quand vous heurtez une locomotive, vous pouvez la pousser dans un Cercle. Vous ne pouvez cependant jamais pousser une locomotive qui est dans un Cercle, et si vous poussez une locomotive dans un Cercle, vous ne pouvez pas continuer àla pousser par la suite.

Si votre locomotive est heurtée et poussée dans un Cercle, vous ne pouvez pas utiliser l'Effet de Cercle àce moment -là Seule l'arrivée volontaire dans un Cercle, de votre propre volonté àvotre tour de jeu vous autorise àutiliser l'Effet de Cercle.

Fin de la voie

La voie se termine partout où il y a un espace vide sur la table. Si vous dépassez l'extrémité de la voie (volontairement) ou si un autre joueur heurte votre locomotive et la pousse au delàde la fin de la voie, alors votre train déraille (voir déraillement ci-dessous).

Déraillement

Toutes les fois qu'une locomotive sort des voies posées, elle déraille. Si votre train déraille, vous devez faire ce qui suit, dans l'ordre indiqué :

1. Défaussez toutes vos cartes.
2. Jeter toutes vos voitures accrochées (mais pas vos voitures livrées, qui restent retournées sous votre carte de locomotive).
3. Placez votre locomotive sur le Cercle des Portes de l'Enfer (marqué « G »).
4. Terminez votre tour et passez au joueur àvotre gauche, si le déraillement a lieu pendant votre tour.

ATTISER LES FLAMMES

Après que vous ayez terminé toutes les actions que vous souhaitez réaliser àvotre tour, vous pouvez choisir d'attiser les flammes en jouant des points de traction (dans le triangle). Si vous décidez d'attiser les flammes, vous devez défausser une carte de votre main. Vous pouvez alors tirer de la pioche un nombre de cartes égal àla valeur de traction de la carte que vous venez de défausser. Votre tour s'arrête après que vous ayez tiré ces cartes (c'est àdire que vous ne pouvez réaliser aucune autre action après avoir attisé les flammes).

Conseil : Bien qu'attiser les flammes ne soit pas obligatoire, c'est une pratique courante de terminer son tour de la sorte.

REFAIRE LA PIOCHE

Si un joueur doit tirer une carte de la pioche, et qu'il n'y a aucune carte disponible dans celle ci, le joueur doit refaire la pioche. Pour cela, il doit battre toutes les cartes de la défausse, puis les placer faces cachées pour constituer la nouvelle pioche. Il est important que personne ne réapprovisionne la pioche avant qu'un joueur n'y trouve plus de cartes, pour que toutes les défausses soient bine battues et intégrées dans la nouvelle pioche. N'importe quel joueur peut compter le nombre de cartes dans la pioche àtout moment, sans bien entendu examiner ces cartes. Il n'y a aucune limite au nombre de fois où la pioche peut être retournée pendant la partie. Si un joueur doit tirer une carte et que la pioche et la défausse sont vides, alors la partie s'arrête immédiatement (voir "fin du jeu", plus loin dans les règles).

EFFETS DE CERCLE

Chaque Cercle sauf les Portes de l'Enfer a un Effet spécial de Cercle qui peut être employé par n'importe quel cheminot qui entre dans ce Cercle. Les Effets de Cercle ne peuvent être utilisés qu'au moment où une locomotive rentre dans le Cercle en jouant une carte. L'Effet ne peut être mis de coté pour une utilisation postérieure, et on ne peut pas non plus l'utiliser en restant simplement dans le Cercle. Il n'y a aucune limite au nombre de fois où un joueur donné peut utiliser les Effets d'un Cercle particulier. Mais, la locomotive doit quitter le Cercle et revenir ultérieurement dans ce Cercle pour utiliser ànouveau ses Effets. L'utilisation des Effets de Cercle n'est aucunement obligatoire.

Au début de la partie, chaque Cercle reçoit un Jeton d'Effet de Cercle. Tous les Jetons d'Effet sont mélangés. Puis, on place au hasard un Jeton, face visible, sur chaque Cercle sauf les Portes de l'Enfer, qui ne reçoivent àaucun moment de Jeton.

Voici une explication détaillé des Effets de chaque Jeton :

Abîmes (Abyss) :

Défaussez une carte de votre main. Vous pouvez alors défausser n'importe quelle carte inoccupée de la table dont la valeur de traction (triangle) est identique àcelle de la carte défaussée.

Bateau (Boatmen) :

Si vous n'en avez pas encore, et qu'il y en a un de disponible, vous pouvez prendre un jeton de Bateau (voir plus loin pour l'explication détaillée).

Tenders (Brimstone Tenders) :

Si vous n'en avez pas encore, et qu'il y en a un de disponible, vous pouvez prendre un jeton de Tender que vous ajoutez àvotre locomotive. Le marqueur se place juste derrière la carte de locomotive, devant les voitures accrochées. L'explication détaillée de l'utilisation du Tender est expliquée plus loin.

Chaos (Chaos Reigns) :

Mélangez tous les Jetons de Cercle (tous ceux en jeu, hors du jeu ou en possession d'un joueur) et distribuez les ànouveau, aléatoirement, àraison d'un par cercle.

Délinquance (Delinquency) :

Placez une marque "Check" sur n'importe quelle traverse inoccupée. Quand une locomotive parvient sur cette marque, son conducteur doit retourner la carte supérieure de la pioche. Si son train tire plus de voitures que la valeur de traction de cette carte, il doit alors défausser toutes les voitures en excès. Il peut choisir librement quelles voitures il défausse.

Mauvaise voie (False path) :

Défaussez une carte de votre main. Vous pouvez tourner n'importe quelle carte inoccupée de la table présentant la même valeur de traction (triangle). Vous pouvez tourner autant de cartes que souhaité, en défaussant àchaque fois une carte.

Express (Geryon) :

Choisissez n'importe quelle voiture accrochée àvotre propre train. Retournez ensuite la carte du dessus de la pioche. Si la valeur de traction est identique, vous pouvez immédiatement décrocher la voiture désignée (comme si vous étiez arrivé au Cercle adéquat). Si la valeur de traction de correspond pas, pas, défaussez la voiture.

Gloutonnerie (Gluttony) :

Tirez une carte àla fois dans la main de tout joueur de votre choix. Vous pouvez continuer àtirer des cartes jusqu'àce que vous ayez plus de cartes que tous les autres joueurs (considérés individuellement). Vous devez ensuite jouer ou défausser toutes les cartes de votre main penadnt le tour. En outre, vous n'êtes pas autorisé àattiser les flammes àce tour.

Gardien (Guard Duty) :

Placez la marque de Cerbère dans le Cercle de votre choix (voir plus loin pour les détails).

Hérésie (Heresy) :

Si vous n'en avez pas encore, et qu'il y en a un de disponible, vous pouvez prendre un jeton Hérésie de votre choix (voir plus loin pour les détails).

Puissance démoniaque (Infernal Power) :

Tirez au hasard un Jeton de Cercle de la pile des jetons inutilisés et placez-le sur votre carte de locomotive. Chaque fois que vous entrez dans un Cercle, vous pouvez ignorer l'Effet de ce Cercle et utiliser le Jeton de Cercle placé sur votre locomotive àla place. Après avoir utilisé l'Effet, remettez le Jeton dans la pile. Si un joueur a déjàun Jeton de puissance démoniaque sur sa carte de locomotive, il ne peut pas en prendre une deuxième en retournant dans le Cercle, tant qu'il n'a pas utilisé le Jeton qu'il a déjà

Convoitise (Lust) :

Désignez un autre joueur, puis retournez la carte supérieure de la pioche. Le joueur désigné doit vous montrer les cartes de sa main et vous donner toutes ses cartes qui ont la même valeur de traction que la carte retournée. S'il n'a aucune carte de même valeur, vous devez alors àvotre tour lui montrer votre main, et lui donner toutes vos cartes qui ont la même valeur de traction. Défaussez ensuite la carte retournée de la pioche.

Echange d'effets (Shift Change) :

Permutez ce Jeton avec n'importe quel autre Jeton de Cercle du jeu. Vous pouvez choisir n'importe quel Jeton : dans le jeu, hors du jeu, ou en possession d'un autre joueur. Vous ne pouvez pas profiter de ce nouvel effet avant de revenir ultérieurement àce Cerc le (c'est àdire que vous ne pouvez utiliser qu'un seul Effet de Cercle par visite àun Cercle).

Ramasse âmes (Soul Catcher) :

Si vous n'en avez pas encore, et qu'il y en a un de disponible, vous pouvez prendre un Ramasse âmes que vous ajoutez devant votre train. Les règles complètes pour le Ramasse âmes se trouvent plus loin dans les règles.

Vol (Thievery) :

Choisissez n'importe quelle voiture accrochée au train d'un adversaire. Retournez la carte supérieure de la pioche. Si les valeurs de traction correspondent, vous pouvez prendre cette voiture et l'ajouter àla fin de votre propre train. Si la valeur de traction n'est pas la même que celle de la voiture désignée, vous devez alors donner àvotre adversaire une voiture de votre train qui montre la même valeur de traction, si vous en avez au moins une. L'adversaire ajoute cette voiture àson train. Si vous n'avez aucune voiture de même valeur, il n'y a alors aucun effet. Défaussez ensuite la carte retournée.

FIN DU JEU

Quand un joueur essaye de tirer une carte et qu'il ne peut pas le faire parce que la pioche est vide, il doit immédiatement refaire la pioche (voir plus haut). S'il ne peut pas le faire parce que la défausse est vide, le jeu se termine alors. Plus aucune action ne peut être réalisée. Chaque joueur additionne la valeur de voiture de toutes les voitures livrées sous sa carte de locomotive. Le joueur avec le total le plus élevé est le gagnant. S'il y a égalité, les joueurs ex aequo comparent la valeur des voitures qui sont dans leur train, et le total le plus élevé désigne le gagnant.

RÈGLES SPÉCIALES

Jetons d'Hérésie (Heresy)

Vous ne pouvez prendre un Jeton d'Hérésie qu'en entrant volontairement dans le Cercle. Un joueur ne peut posséder qu'un seul Jeton d'Hérésie àla fois. Il y a deux Jetons différents d'Hérésie, chacun d'entre eux ayant ses propres pouvoirs.

L'un des jetons permet àson propriétaire d'annuler complètement n'importe quel Effet de Cercle invoqué par un autre joueur. L'autre Jeton permet àson propriétaire de changer la cible d'un Effet de Cercle pour n'importe quel autre cheminot de son choix (sauf le cheminot qui invoque l'Effet de Cercle).

***Important** : L'utilisation d'un Jeton d'Hérésie ou d'un Jeton de Bateau n'est pas un Effet de Cercle. Par conséquent, vous ne pouvez pas utiliser un Jeton d'Hérésie pour annuler l'utilisation par un autre joueur d'un Jeton d'Hérésie ou d'un Jeton de Bateau.*

Cerbère

Chacun craint ce gardien des Enfers avec ses trois têtes. Le joueur qui invoque 'Effet de Cercle du Gardien Cerbère peut placer Cerbère sur n'importe quel Cercle. Cerbère reste làjusqu'àce qu'il soit déplacé à nouveau. Pour quitter un Cercle où se trouve Cerbère, un joueur doit jeter un certain nombre de cartes de sa main. La valeur totale des voitures défaussées doit être supérieure au numéro du Cercle.

Jeton de Bateau

Quand vous visitez un Cercle avec l'Effet de Cercle du Bateau, vous pouvez prendre un jeton de Bateau s'il y en a de disponible et que vous n'en avez pas encore. Le Jeton de Bateau peut être utilisé traverser les cases vides entre des cartes de rails ou de cercle sur la table. A votre tour, vous jouez un Jeton de Bateau, comme vous joueriez une carte.

En même temps, vous devez jouer une carte de votre choix de votre main, dont la valeur de traction est égale ou supérieure au nombre de cases vides sur lesquelles vous voulez naviguer. Ces cases vides doivent être en ligne droite. On compte seulement le nombre de cases vides, et pas le nombre de traverses qui seraient sur des cartes occupant ces cases vides.

Occupé, inoccupé, vide

Une carte de rail est "occupée" s'il y a une locomotive dessus. S'il n'y a aucune locomotive, la carte est alors considérée "inoccupée". De la même façon, les traverses sont occupées ou inoccupées. La présence d'un autre objet, comme un jeton "Check" n'influe pas sur le caractère occupé ou inoccupé de la carte de voie. Une case "vide" est une partie du terrain qui ne contient ni carte de rail ni carte de cercle.

Tenders (Brimstone Tenders)

Certains ingénieurs estiment qu'un approvisionnement régulier et constant de la chaudière est une meilleure méthode pour avancer leurs trains que celle souvent incertaine qui consiste àattiser les flammes. Ces ingénieurs préfèrent ajouter un Tender àleur locomotive. Les Tenders sont toujours placés juste àl'arrière de la locomotive.

Le Tender compte pour une voiture accrochée quand il faut déterminer la valeur de traction nécessaire pour faire un mouvement. La valeur de traction d'un Tender est considéré comme nulle. Aussi longtemps que vous avez un Tender, vous pouvez tirer trois cartes au lieu d'une au début de votre tour. Par contre, vous ne pouvez pas attiser les flammes tant que vous avez un Tender. Vous pouvez choisir d'abandonner votre Tender au début de n'importe lequel de vos tours, avant de tirer les cartes (c'est àdire qu'au tour pendant lequel vous jetez votre Tender, vous ne tirez plus qu'une carte au lieu de trois).

Ramasse âmes (Soul Catcher)

Les Ramasse âmes sont utilisés par de nombreux cheminots pour écarter les débris (et autres trains) qui encombrent la voie et gênent l'avance de leur train. Si vous avez un Ramasse âmes, il doit être placé devant votre carte de locomotive. Un Ramasse âmes ne nécessite pas de point de traction supplémentaire àl'occasion d'un déplacement, et n' est pas considéré comme une voiture accrochée.

Chaque fois que vous heurtez une autre locomotive, si vous avez un Ramasse âmes, vous pouvez prendre la dernière voiture accrochée de ce train et la défausser. Si vous le faites, le Ramasse âmes est également défaussé. Vous n'êtes pas obligé d'utiliser votre Ramasse âmes quand vous heurtez un train adverse. Un Ramasse âmes ne peut être utilisé qu'une fois avant d'être défaussé. Si vous choisissez de ne pas enlever une voiture àun adversaire que vous heurtez, vous pouvez garder le Ramasse âmes pour un usage ultérieur. Si vous l'utilisez (et le défaussez), il retourne à la réserve et redevient disponible pour tout joueur qui parviendrait sur le Cercle avec l'Effet correspondant. Si vous déraillez, vous devez jeter un Ramasse âmes que vous auriez devant votre locomotive.

VARIANTES

Voici quelques suggestions de variantes pour des joueurs expérimentés. La plupart de ces options créent plus de chaos et d'incertitude dans la partie. Les variantes ne doivent être appliquées que si tous les joueurs sont d'accord sur leur utilisation avant le début de la partie.

EFFETS DE CERCLE SECRETS

En plaçant les Effets de Cercle au début de la partie, on les pose face cachée au lieu de face visible. Quand un joueur entre dans un Cercle, il peut regarder le Jeton avant de décider s'il souhaite utiliser l'Effet. S'il l'utilise, il doit montrer le Jeton aux autres joueurs, avant de le retourner ànouveau face cachée. S'il choisit de ne pas utiliser l'Effet, il replace le Jeton cachée c omme il était. Les joueurs peuvent essayer de se rappeler les Effets de chaque Cercle.

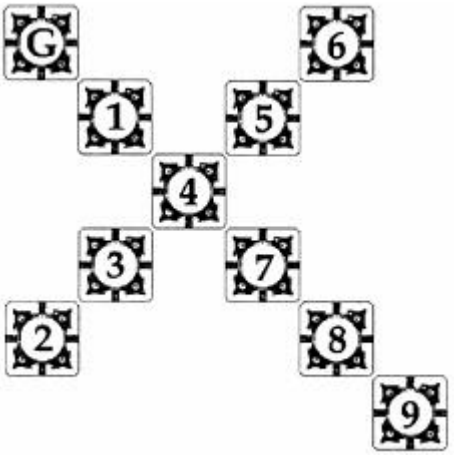
En utilisant cette règle, le Jeton d'Effet de Cercle gagnée grâce àl'Effet Puissance démoniaque est également placé face cachée sur la carte de locomotive du joueur. Le Jeton placé sur la locomotive ne pourra être regardé que quand il pourra être utilisé. Le joueur qui a la Puissance démoniaque peut examiner le Jeton du Cercle où il vient d'arriver avant décider quel Jeton d'Effet de Cercle il souhaite utiliser, s'il décide d'en utiliser un.

AUTRES DISPOSITIONS DE DÉPART

Vous pouvez utiliser l'une de ces dispositions de départ :

Sacrilège

A la place de la disposition de départ indiquée au début des règles, utilisez la disposition ci-contre.



Avocat du Diable

Battez les Cartes de Cercle et distribuez-les aux joueurs. Il est possible que quelques joueurs aient plus de cartes de Cercle que d'autres, c'est bien dommage pour eux ! Chaque joueur, en commençant par le joueur qui a les Portes de l'Enfer, place une de ses cartes de Cercle sur la table (on place d'abord les Portes de l'Enfer). Chaque cercle doit être posé diagonalement àcôté d'au moins une carte de Cercle déjàposée, mais àcôté au plus de deux cartes de Cercle déjàposées sur la table.

Le joueur qui suit celui qui a posé le dernier Cercle devient le premier joueur de la partie qui commence.

LISTE DES DAMNÉS

Mayfair Games would like to thank all of the following Lost Souls for their assistance with this project:

D'après HellRail par

James Kyle, Sandie Richardson, Chris Young

Prédécesseur : Galloglass Games

Chef machiniste : James Kyle

Conducteur : Tammy Marie

Peintre : James Kyle, Paul Shope

Aiguilleurs : James Kyle, Tammy Marie, et Rhonda Shope

Contrôleurs : Kevin Blom, David Boyle, Edward Heil, Joe Porrett, Sandie Richardson, Paul Shope, David VanDyke, Chris Young

Conducteur de la troisième perdition : William Niebling

Machinistes de la troisième perdition : Coleman Charlton, Pete Fenlon

Contrôleurs de la troisième perdition : Bob Carty, Coleman Charlton, Pete Fenlon, Will Niebling, William Niebling, Larry Roznai

© 2001 Mayfair Games Inc. © 1999 Galloglass Games. All rights reserved.

Mayfair Games Inc., Chicago, Illinois, USA,

Email: mayfair@rnayfairgames.com, web addr: www.mayfairgarnes.com