

Objectif

- Être le 1^{er} à arriver sur la plateforme d'arrivée avec une vitesse de 1 et 2 passagères à bord

Mise en place

Chaque joueur

- Un bateau vapeur
- 1 roue rouge (vitesse) : compartiment gauche, 1 au sommet
- 1 roue noire (charbon) : compartiment droit, 6 au sommet
- Placement : 1^{er} joueur sur case 1, 2nd joueur sur case 2, etc.

Commun

- Tuile de démarrage (espaces numérotés) au centre
- 3 tuiles en pioche face cachée → 1^{ère} tuile retournée placée après tuile de départ
- Plateforme d'arrivée sous pioche
- Dé de direction à proximité
- Passagères à proximité
- Règle de mesure

Joueurs	3	4	5
Passagères	8	12	16

Déroulement d'un tour

- Dans l'ordre de position des bateaux (possibilité d'utiliser la règle pour voir qui est le bateau en tête)
 - Si égalité : vitesse la plus élevée **PUIS** réserve de charbon la plus élevée **PUIS** le + à droite
- Chaque joueur peut faire 2 actions

1. Changer de vitesse

- Premier changement de 1 gratuit (dans un sens ou l'autre)
- Changements suivants = -1 charbon par unité
- Si plus de charbon : roue de charbon retirée du bateau
 - Si nécessité d'utiliser un charbon par la suite : retrait du bateau (joueur éliminé)

2. Déplacer son bateau

Déplacement

- Le bateau se déplace d'autant de cases que la vitesse indiquée
- Déplacement dans le sens de la proue (pas de marche arrière)

Bateau à terre = bateau échoué

- Retrait du bateau (joueur éliminé)

Rotation

- 1^{ère} rotation de 60° gratuit
- Rotations suivantes durant le tour du joueur = -1 charbon par rotation de 60°
- Possible avant, pendant ou après déplacement

Atteinte d'une nouvelle tuile par le joueur en tête (après déplacement complet du joueur)

- Jet du dé de direction
- Pose de la tuile suivante de la pioche sur le cran gauche, centre ou droite
 - Pas de boucle (jet de nouveau du dé de direction au besoin)
- Si dernière tuile placée → Jet du dé + placement de la plateforme d'arrivée



Coût des rotations

Placement des passagères

- Sur les arrêts (île avec bâtiment et plateforme)
- Nombre de passagères placées, Cf. tableau ci-contre →

Joueurs	Arrêt rouge	Arrêt marron
3	1	1
4	1	2
5	2	2

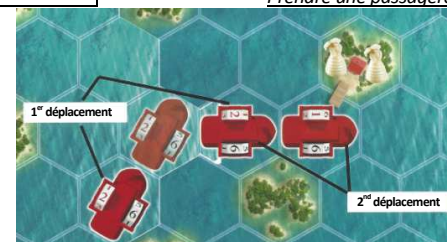
Prendre une passagère

- Arrivée sur case au bout du ponton avec vitesse 1
- 1 seule passagère peut être prise par arrêt
- 2 passagères maximum

Prendre une passagère

Poussée des autres bateaux

- 1 poussée = -1 déplacement (1 poussée de 2 bateaux successifs = -2 déplacements)
- Le bateau pousseur choisit la case d'arrivée du bateau poussé
 - Interdit de le faire échouer
 - Interdit de le pousser sur une case où le bateau pousseur est passé ce tour
- Le bateau poussé choisit l'orientation de son bateau sur la nouvelle case
- Si bateau poussé sur nouvelle tuile → découverte d'une nouvelle tuile (Cf. ci-dessus)
- Si bateau poussé sur une île et si bonne vitesse (1), il peut prendre une passagère (s'il n'a pas pris de passagère déjà sur cette île)



Fin de partie

Condition

- Dès qu'un bateau atteint une case face à un ponton de la plateforme d'arrivée à la vitesse 1, il est placé sur l'emplacement 1 d'arrivée
- On continue la course pour les autres joueurs jusqu'à ce que tous les joueurs aient terminé la course

Vainqueur

- Le joueur positionné sur l'emplacement 1

