

But : relier un maximum de points d'accès (12 flèches rouges autour de la grille) en traçant les configurations rails et routes imposées par les faces des 4 dés.

Un rail ne peut continuer une route, et inversement,

QUE par une « gare » (carré noir au centre d'une face de dé)

Actions du tour

- 1. un joueur lance les 4 dès dont les faces donnent les 4 dessins à ajouter
- 2. chaque joueur dessine les 4 faces dans 4 cases vides de sa grille en collant chacune à un dessin précédent ou à une flèche rouge d'accès tout en veillant à la cohérence des jonctions (route-route et rail-rail) ; il est possible d'ajouter un 5^{ème} dessin (3 maximum par partie) parmi les 6 « spéciaux » à 4 issues
- indiquer dans le coin supérieur droit de chaque case dessinée le numéro du tour et, éventuellement, barrer le dessin spécial utilisé (on ne pourra plus le dessiner)
- 4. passer les dés au joueur suivant qui les lancera au tour suivant.

Fin de partie : au bout de 7 tours, on compte les points

- signaler par chaque « sans issue »
 (rail et route sans continuité, non relié•e à un rail / une route et ne débouchant pas sur le cadre extérieur de la grille)
- 2. selon le nombre d'accès reliés par un chemin, cumuler les points indiqués sur le tableau dans l'exemple, A+B = 4 et 6 flèches rouges réliées = 12 + 20 points
- 3. le nombre de cases de la route la plus longue dans l'exemple 7 cases
- 4. le nombre de cases du rail le plus long dans l'exemple, 5 cases
- 5. le nombre de cases utilisées parmi les 9 centrales (cadre rouge) dans l'ex., 6 cases
- 6. retrancher le nombre de « sans issue » dans l'exemple, 5

