**Topo d’une finale de RN ou comment faire du PP.**

Pour commencer, fi des locos V, elles ne rapportent que quelques PP. Vous pouvez en garder pour la finale mais elles ne feront pas votre bonheur en PP.

La base : **25 draco full + 105 wagons de TOUS les requis.**

Il faut garder les locos V dans le garage pour le cas où. Les locos V bonus, pour autant que vous en ayez doivent tourner sur les villes, quelles qu’elles soient. Les villes vous rapportent aussi des PP.

N’OUBLIEZ PAS de nommer vos locos pour savoir où elles se trouvent.

Exemple : triom1, triom2, englet1, englet2, etc …

Topo classique d’un go.

H + 0 : 25 dracos au départ sur la ville qui démarre, sur TOUS les requis.

H + 50’ : division (1/2) des dracos pour se diriger vers la seconde ville qui démarre. Le top départ se fera en conséquence de la distance à parcourir.

H + .. : 3ème ville démarre. Cela se complique. Il faut prendre un peu de la 1ère et un peu de la 2ème (1/3).

H + .. : Au fur et à mesure que les mégas se mettent à pouvoir faire leurs requis, il faut aller sur la méga qui démarre. De fait, hors locos bonus, vous vous retrouvez avec 2 locos sur chaque méga (1/4, 1/5, 1/6, 1/7, 1/8, 1/9, 1/10).

A vous de jongler vos locos, dans le cours de la finale, selon l’endroit où elles se trouvent sachant qu’une méga en tête rapporte plus qu’une méga dernière en PP, bien sûr.

Vous devez adapter ce topo à votre jeu.

**Mon topo.**

~~Achat des minerves et garage au musée à la fin de période pour le cas où le jeu ne serait plus le même~~. Je modifie ma pensée.

Vente des locos V pour faire de l’invest sur les usines requis ou acheter des wagons ou encore des locos. Les V deviennent totalement inutiles car elles ne rapportent pas beaucoup en PP.

Achat des dracos full, 25.

Achat des olympes non full. Cela dépend des bonus loto, des compets mais, l’olympe est rentable presque dès le début des ajouts wagons. Elles seront full pratiquement au départ de la finale, en principe.

**La finale.**

Les bonus V (elles ne peuvent aller au musée). Au départ, trajet le plus court d’une ville à la méga. Au fur et à mesure que les mégas démarrent, vous devez mettre les V sur les mégas. Il faut que vos locos V soient toujours en mode PP. En finale, vos locos V feront les dix villes pendant toute la finale.

Départ avec les 5 olympes, chacune sur un requis, ½ H puis passage sur les autres requis.

2ème ville va démarrer. Echange de 2 olympes pour 10 dracos qui sont mises sur la 2ème ville 1 min avant le top départ.

3ème ville va démarrer, changement des olympes pour les dracos. Attention que vous devez avoir 7 dracos minimum sur chaque ville, en principe.

Fi de cela pour moi car la 1ère ville est déjà dans le pétrin avec tous les TA explosés. Elle ne devrait pas finir 1ère. Donc, 10 dracos sur la 3ème ville, 5 dracos sur la 1ère ville plus les locos bonus. Vous pouvez aussi laisser les olympes en fonction en attendant la 4ème ville. Dès la 3ème ville, vous êtes dans les villes sensées gagner le serveur. Cela ne veut pas dire que les précédentes ne peuvent gagner, bien sur.

Vous reprenez le rythme des go pour en arriver à avoir 2 dracos par mégaville.

**La finale de la finale ou le dernier quart.**

Rappel progressif des locos fret vers les villes du top 6, puis 5, puis 4, puis 3, puis 2 et finir avec toutes les locos sur les derniers requis de la ville gagnante. Vous pouvez transférer via le musée. Attention, facilité de déplacement mais blocage des locos pendant 10 minutes. J’en profite pour réactiver les olympes au fur et à mesure du retour sur la gagnante voire la 2ème.

**Petite astuce PP.**

N’oubliez pas que les villes rapportent aussi des PP. Ils sont crédités tous les jours à 00 H 00 GMT soit 01 H 00 de Paris.

N’oubliez pas non plus de ne pas commencer une journée PP ville si cette journée est la dernière. Les PP seraient perdus.