

AGE OF STEAM

Age of Steam est un jeu de Martin Wallace, édité par Winsome Games (Warfrog Games). Les règles ont été traduites par Pierre Berclaz, et proposées sur le site du Génie de la Lampe, le club de jeux de Sierre (VS – Suisse).

Adresse internet : www.geniedelalampe.org

e-mail: info@geniedelalampe.org

Polices utilisées: corps du texte: Times New Roman, notes: Arial, puces: Webding, titres: Stencil

MATÉRIEL

- 📁 Un plateau de jeu
- 📁 Une grille de production pour les marchandises et actions
- 📁 Une grille pour les revenus
- 📁 8 tuiles hexagonales nouvelles cités (New City) (1 rouge, 1 bleue, 1 lilas, 1 jaune et 4 noires)
- 📁 8 marqueurs ville circulaire (gris)
- 📁 136 tuiles hexagonales de portions de rails
- 📁 96 pions (cubiques) marchandises en bois (20 rouges, 20 bleus, 20 lilas, 20 jaunes, 16 noires)
- 📁 6 jeux de pions (circulaires) marqueurs de propriété en bois (25 de chacune des couleurs rouge, bleue, jaune, lilas, verte et noire)
- 📁 40 pièces dorées (1\$ chacune)
- 📁 40 petites pièces argentées (5\$ chacune)
- 📁 10 grandes pièces argentées (25\$ chacune)
- 📁 1 marqueur de tours
- 📁 6 dés

Errata: sur le plateau de jeu, la ville de Détroit doit avoir le chiffre "3" et pas "1" comme indiqué.

Sticker à imprimer et coller sur le plateau à l'endroit voulu:



MISE EN PLACE

Le plateau de jeu est placé au centre de la table. Les deux grilles, l'argent et les tuiles hexagonales sont mises à côté. Les cubes représentant les marchandises sont placés dans une tasse (ou un sac de toile). Un joueur va remplir la grille de production des marchandises en tirant des cubes au hasard. Il place le premier sur la case en haut à gauche de la carte, le second sur la case à sa droite et ainsi de suite jusqu'à ce que la première ligne soit remplie. Il procède de même pour les lignes suivantes jusqu'à ce que la carte soit pleine, soit au total 52 cubes de marchandise. Ensuite trois cubes sont tirés au hasard et placés sur Pittsburgh et trois autres sur Weehling. Sur chacune des autres villes du plateau de jeu sont placés deux cubes tirés au hasard.

Chaque joueur choisit une couleur et prend les 25 disques de bois correspondants. Chaque joueur place un disque de sa couleur sur la case "1 link" de l'échelle des locomotives (Engine Track) et un disque sur la case "0" de l'échelle des revenus (Income Track). Chaque joueur lance 3 dés. Les résultats obtenus vont déterminer l'ordre du tour. Celui qui a le total le plus élevé place un de ses disques sur la case "1st" de l'ordre du tour (Player Order Track), le second sur la case "2nd" et ainsi de suite. Tous les joueurs placent ensuite un de leur disque sur la case "2 shares" de l'échelle des actions émises (Issued Share Track) et reçoit 10\$. Un cinquième disque sera utilisé pour noter les actions choisies par les joueurs sur la grille correspondante. La partie peut commencer.

FIN DE PARTIE ET VICTOIRE

La partie se termine après achèvement complet du dernier tour de jeu. Le nombre de tours dépend du nombre de joueurs, il est indiqué sur l'échelle des tours (par exemple une partie à 5 joueurs comporte 7 tours). Le joueur qui a le plus de points de victoire l'emporte.

ATTENTION: en français le mot action peut à la fois désigner une action d'un joueur et un titre de propriété d'une entreprise, au contraire de l'anglais qui différencie share (titre) et action (action) ou à l'allemand qui différencie Aktie (titre) et Aktion (action). Aussi pour éviter toute confusion, le terme "titre" ou "titre de propriété" sera utilisé dans la suite des règles pour désigner l'action d'une entreprise et le mot "action" désignera une action qu'un joueur peut effectuer (ndt).

TOUR DE JEU

Chaque tour se compose des dix phases suivantes:

-  Émission de titre de propriété
-  Détermination de l'ordre du tour
-  Choix des actions
-  Construction de voie ferrée
-  Déplacement des marchandises
-  Encaissement des revenus
-  Acquittance des frais
-  Réduction des revenus
-  Production des marchandises
-  Déplacement du marqueur de tour

ÉMISSION DE TITRE

| | | | | | | | |
|--------------------------|-------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--|
| Issued Share Track | 2 Shares | 3 Shares | 4 Shares | 5 Shares | 6 Shares | 7 Shares | 8 Shares |
| | 9 Shares | 10 Shares | 11 Shares | 12 Shares | 13 Shares | 14 Shares | 15 Shares <small>(maximum)</small> |

L'argent s'obtient de deux manières différentes: soit sous forme de revenu grâce à sa compagnie ferroviaire, soit lorsque sa compagnie émet des titres. Lorsque la compagnie d'un joueur émet une action, le joueur reçoit immédiatement 5\$ et avance son pion d'une case sur l'échelle des titres émis. Plusieurs titres d'une même compagnie peuvent être émis durant un même tour. Pour chaque titre, le joueur reçoit 5\$ et avance son pion d'une case. Une compagnie ne peut pas émettre plus de 15 titres au cours du jeu.

Les titres sont émis dans l'ordre du tour (le premier joueur d'abord, suivi du second et ainsi de suite) jusqu'à ce que tous les joueurs aient eu la possibilité de procéder à une émission. L'émission de titres n'est pas obligatoire.

ORDRE DU TOUR

Player Order
Track



Les pions sur la piste d'ordre du tour sont placés juste au-dessus de la case qu'ils occupaient. Les joueurs vont devoir miser pour déterminer dans quel ordre ils vont jouer. Le premier joueur à faire une offre est celui qui était premier lors du tour précédent.

Le premier joueur peut miser au minimum 1\$ (une mise de 0\$ est interdite) ou passer. Dans ce dernier cas, il place son pion en dernière position de l'ordre du tour. Si le joueur avait choisi l'action "passer" (pass), il peut toutefois demeurer dans l'enchère en décidant de passer, mais l'action "passer" n'est utilisable qu'une seule fois lors d'une mise (c'est une sorte de joker qui permet de rester en course sans faire d'offre).

Les autres joueurs, dans l'ordre du tour, doivent surenchérir ou passer (ils peuvent passer et rester en course s'ils avaient choisi l'action "passer"). La mise se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs ont passé sauf un.

Le premier joueur qui passe place son pion en dernière position de l'ordre du tour mais ne doit rien payer, même s'il avait fait une offre. Les deux derniers joueurs qui ont participé à l'enchère paient l'intégralité du montant qu'ils ont articulé. Tous les autres joueurs paient la moitié du montant qu'ils ont articulé (arrondi en haut).

***Exemple:** Cinq joueurs participent à la partie. Peter est le premier joueur et propose 2\$. Dave est le second joueur, il choisit de passer: il place son pion en position 5 de l'ordre du tour et ne paie rien. Troisième joueur Vince offre 3\$. Hudson, le quatrième, passe: il place son pion en 4^e position de l'ordre du tour. Comme il n'a pas fait d'offre, il ne paie rien. John, cinquième joueur, avait une action "passer" et décide de l'utiliser. L'enchère se poursuit avec Pete qui décide de passer: il place son pion en 3^e position et paie la moitié de sa dernière offre soit 1\$ (il avait offert 2\$). Vince avait misé 3\$ et cette offre demeure la plus forte. Aussi il décide de la maintenir et annonce à nouveau 3\$. John doit maintenant soit surenchérir soit passer (il avait utilisé son action "passer" lors de sa première parole). Il décide de passer (cette fois c'est définitif): il place son pion en 2^e position et ne paie rien car il n'a fait aucune offre. Vince place ainsi son pion en 1^{ère} position et paie l'intégralité de son offre, soit 3\$.*

CHOIX DES ACTIONS

Selected Actions

| First Move <small>Mover goods first</small> | First Build <small>Place track first</small> | Engineer <small>Place 4 track</small> | Locomotive <small>Engine Level 11</small> | Urbanization <small>Place New City tile</small> | Production <small>Add 2 more goods</small> | Turn Order <small>Advantage next turn</small> |
|--|---|--|--|--|---|--|
| | | | | | | |

La grille des actions propose sept choix. Dans l'ordre du tour, chaque joueur va choisir une action. Une action ne peut être choisie que par un seul joueur. Les actions disponibles sont les suivantes:

First Move: cette action prend effet à la phase "déplacement des marchandises". Elle permet au joueur qui l'a choisie de déplacer les marchandises en premier, indépendamment de l'ordre du tour.

First Build: cette action prend effet à la phase "construction de voie ferrée". Elle permet au joueur qui l'a choisie de construire ses rails en premier, indépendamment de l'ordre du tour.

Engineer: cette action prend effet à la phase "construction de voie ferrée". Elle permet au joueur qui l'a choisie de construire 4 rails (au lieu de 3). *Variante proposée par Bruno Faidutti: chaque rail placé ne lui coûte que 2\$ quelle qu'elle soit et quel que soit le terrain.*

Locomotive: cette action prend effet immédiatement. Le joueur qui l'a choisie avance immédiatement son pion d'une case sur l'échelle des locomotives (Engine Track). Le nombre maximum de liaisons reste cependant de 6.

Urbanization: cette action prend effet à la phase "construction de voie ferrée". Le joueur qui a choisi cette action peut placer une tuile "nouvelle cité" (New City) avant de construire des rails.

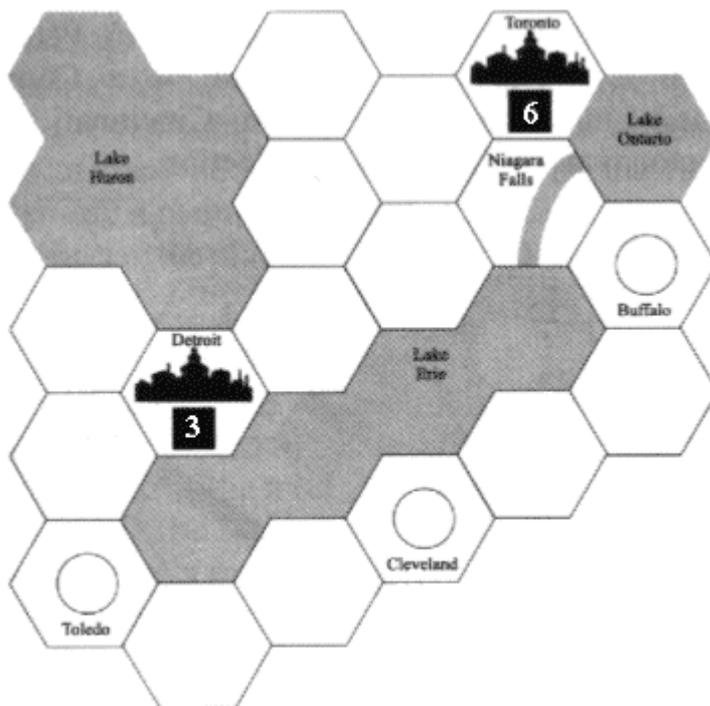
Production: cette action prend effet à la phase "croissance des marchandises". Le joueur qui a choisi cette action peut, au début de la phase, tirer deux cubes marchandise et les placer sur n'importe quelle case libre de la carte indicative des marchandises (1 cube par case). **Remarque: cette action n'a aucun sens au premier tour car toutes les cases de la table sont occupées.** *Variante de Bruno Faidutti: le joueur peut piocher 4 cubes et en choisir deux qu'il place sur la grille de production comme indiqué ci-dessus (il remet les deux cubes non utilisés dans le sac).*

Turn Order: cette action prend effet à la phase "détermination de l'ordre du tour". Le joueur qui la choisit pourra, lors de l'enchère pour l'ordre du tour suivant, de passer une fois tout en restant dans l'enchère.

CONSTRUCTION DE VOIE FERRÉE

LE PLATEAU DE JEU

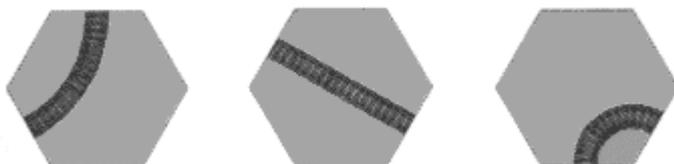
Une grille hexagonale est surimprimée sur le plateau de jeu. Les portions de rail (tuiles hexagonales) vont prendre place sur les hexagones du plateau pour constituer au fil de la partie un réseau ferroviaire reliant les différentes villes. Certains hexagones du plateau sont des terrains de montagne ou sont traversés par des rivières, ce qui augmente le coût de construction. Aucun hexagone n'est imprimé sur les grands lacs où il n'est naturellement pas possible de construire de rails.



Il faut distinguer deux types de villes: les grandes villes, représentées sur le plateau par une silhouette, et les petites villes représentées par un cercle.

LES TUILES HEXAGONALES

Les tuiles représentent des portions de voie ferrée. La plupart des tuiles présentent une portion simple de rail, droite ou courbe.



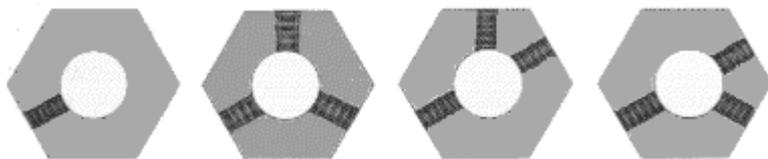
Quelques tuiles sont complexes et présentent deux portions de voies qui soit se croisent



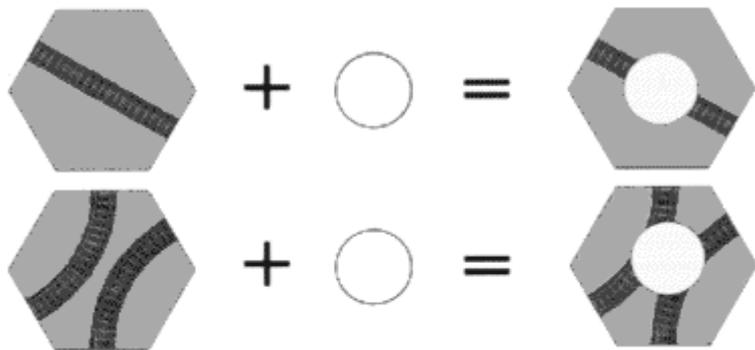
Soit se côtoient



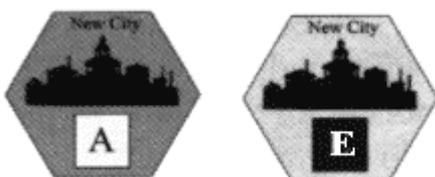
Certaines tuiles contiennent un symbole de ville (cercle). Elles ne peuvent être placées que sur un hexagone du plateau comportant une petite ville (par exemple Milwaukee).



Si une tuile simple ou complexe (ne contenant pas de ville) est placée sur une petite ville, un marqueur ville circulaire (gris) est placé sur la tuile de manière à toucher toutes les voies qui y figurent. Les villes relient toutes les voies qui y parviennent.



Les huit tuiles "New City" peuvent être placées uniquement par le joueur qui a choisit l'action Urbanization. Ces tuiles ne peuvent être placées que sur des hexagones du plateau contenant une petite ville.



CONSTRUCTION

Les joueurs vont construire à tour de rôle en fonction de l'ordre du tour de jeu. Le joueur qui a choisi l'action "First Build" est le premier à pouvoir construire (avant le 1^{er} joueur). Un joueur peut construire au maximum 3 portions de voie ferrée durant cette phase. Le joueur qui a choisi l'action "Engineer" peut en placer 4. La construction consiste à placer de nouvelles tuiles sur le plateau ou à remplacer des tuiles déjà posée par de nouvelles.

La toute première tuile qu'un joueur place en début de partie doit être une voie ferrée simple et doit être adjacente à une grande ville et positionnée de manière à ce que la voie ferrée conduise dans la ville. Aucune tuile ne peut être posée sur une grande ville mais on considère que les voies ferrées se croisent en tous sens à l'intérieur d'une grande ville et que donc une voie ferrée peut pointer vers une grande ville depuis n'importe quel côté de l'hexagone.

Les autres portions qu'un joueur va construire doivent être reliées à une grande ville, soit directement soit en passant par d'autres tuiles déjà placées.

Il est possible de placer une tuile simple ou complexe sur un hexagone représentant une petite ville. La tuile doit contenir une ville (cercle au milieu de la tuile) ou ne contenir que des voies ferrées auquel cas un marqueur de ville sera placé sur la tuile.

ATTENTION: il n'est pas indispensable que les portions de voie construites soit reliées entre elles. Il est possible d'avoir des portions isolées entre les villes.

RESTRICTIONS

-  Une tuile ne peut pas être positionnée de manière à ce que la voie pointe vers l'extérieur du plateau de jeu ou vers un grand lac.
-  Une tuile ne peut pas être positionnée de manière à ce que la voie relie le réseau du joueur à celui d'un autre joueur.
-  Il est interdit de placer une voie ferrée sur une grande ville.

LIAISONS ET LIGNES INCOMPLÈTES

Lorsque deux villes (petites et / ou grandes) sont reliées par une suite ininterrompues de portions de voie ferrées, une liaison est établie. Une ligne qui ne relie pas deux villes (grandes et / ou petites) est une ligne incomplète.

PROPRIÉTÉ

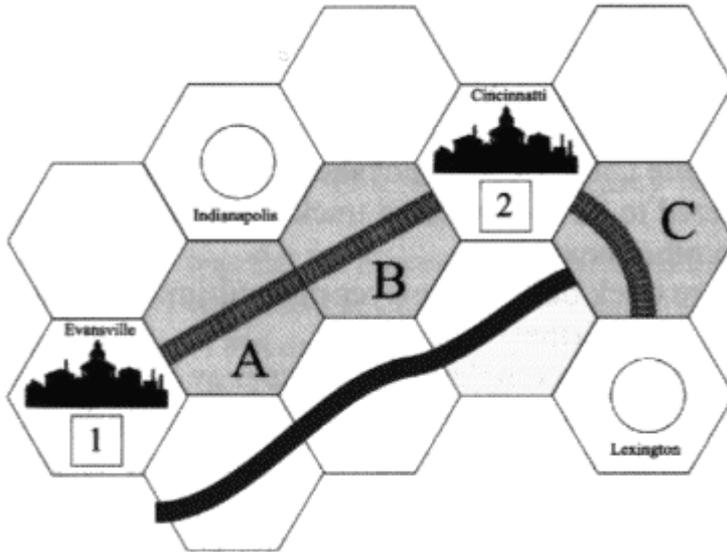
Une ligne appartient au joueur qui la construit, lequel place un pion de sa couleur sur la ligne.

Si un joueur renonce, durant son tour, à poursuivre la construction de l'une de ses lignes incomplète, le pion de sa couleur est retiré et la ligne est momentanément sans propriétaire.

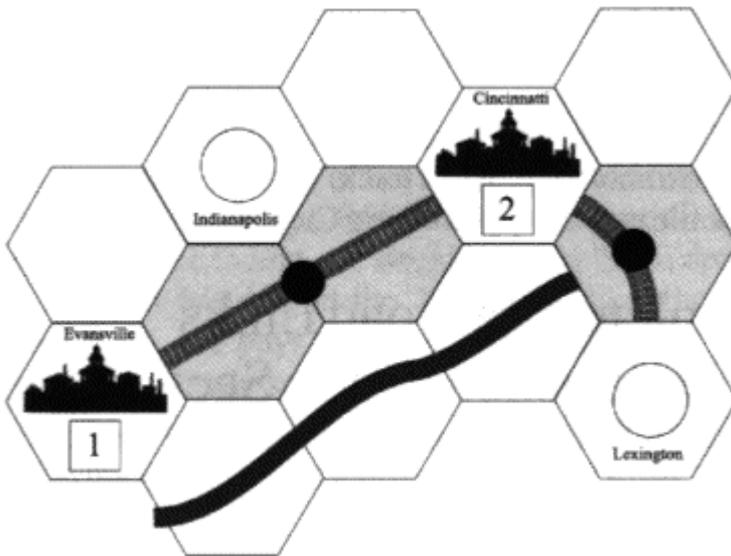
Un joueur acquiert la propriété d'une ligne sans propriétaire dont il poursuit la construction.. Il place un pion de sa couleur sur la ligne. Une simple réorientation (voir § réorientation plus loin) n'est pas considéré comme une poursuite de la construction de la ligne.

Lorsqu'une ligne incomplète atteint une petite ou une grande ville, la liaison est effectuée. Le pion de couleur sur la ligne indique qui en est propriétaire. La propriété d'une liaison est inamovible jusqu'à la fin de la partie.

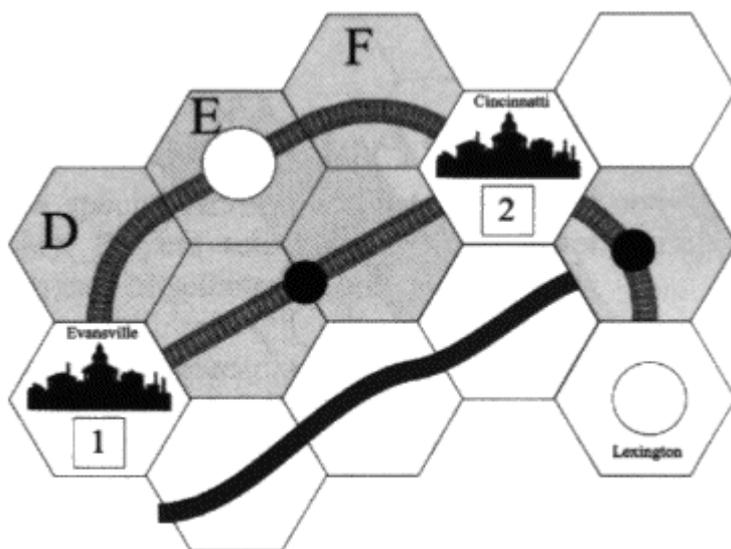
Exemple



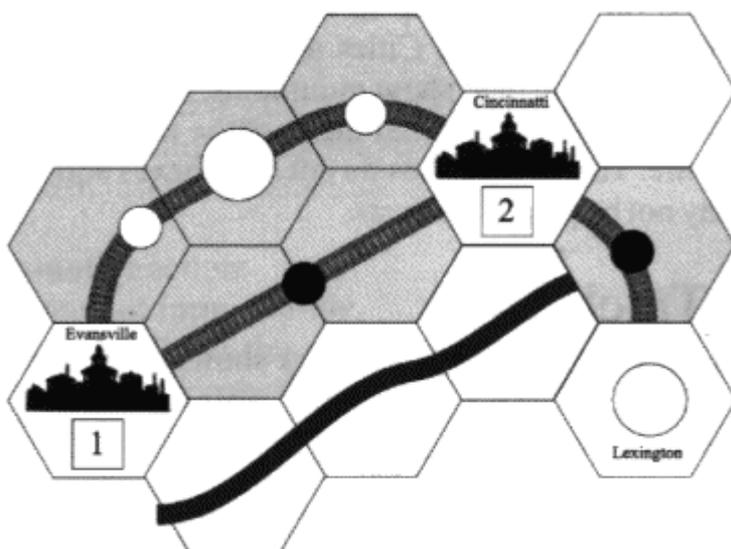
Lors de sa phase de construction Peter construit la portion A pour 2\$, la portion B pour 2\$ et la portion C pour 3\$. Le coût de cette dernière est plus élevé car la tuile est placée sur un hexagone de rivière. Peter paie donc 7\$ pour ses constructions.



Peter place un pion de sa couleur (point noir sur l'exemple) sur la liaison entre Evansville (grande ville) et Cincinnati (grande ville) et un pion de sa couleur sur la ligne incomplète qui se dirige vers Lexington (petite ville).



Dave construit la portion D pour 2\$, relie ensuite Indianapolis (portion E) avec un rail simple rectiligne sur lequel il place un marqueur de ville pour 3\$ puis la portion F pour 2\$.



Dave place ensuite un pion de sa couleur (petit point blanc sur l'exemple) sur la liaison entre Evansville et Indianapolis (petite ville) et un pion de sa couleur sur la liaison entre Indianapolis et Cincinnati.

REPLACEMENT DE TUILES

Les joueurs peuvent, au lieu de placer une nouvelle tuile, remplacer une tuile déjà posée pour réaliser des croisements, établir deux lignes sur un même hexagone, réorienter une ligne ou rejoindre une ville. Le remplacement ne tient pas compte du terrain (un remplacement n'influence donc pas le coût de la voie). Lors d'un remplacement, il est interdit de modifier une ligne existante appartenant à un autre joueur. Il convient donc de choisir une tuile compatible avec le tracé existant et cette tuile doit également être reliée à la ligne du joueur qui a remplacé la tuile.

CROISEMENTS

Il est autorisé de remplacer une tuile de voie simple par une tuile avec croisement de voies. Le croisement montre en fait deux tronçons séparés qui se croisent par un pont. La nouvelle tuile doit être posée de manière à ne pas modifier la ligne d'origine et doit être reliée à une grande ville ou à une ligne du joueur qui a effectué le remplacement.

DEUX LIGNES

Il est autorisé de remplacer une tuile de voie simple par une tuile avec deux voies séparées. La nouvelle tuile montre deux tronçons séparés. Elle doit être posée de manière à ne pas modifier la ligne d'origine et doit être reliée à une grande ville ou à une ligne du joueur qui a effectué le remplacement.

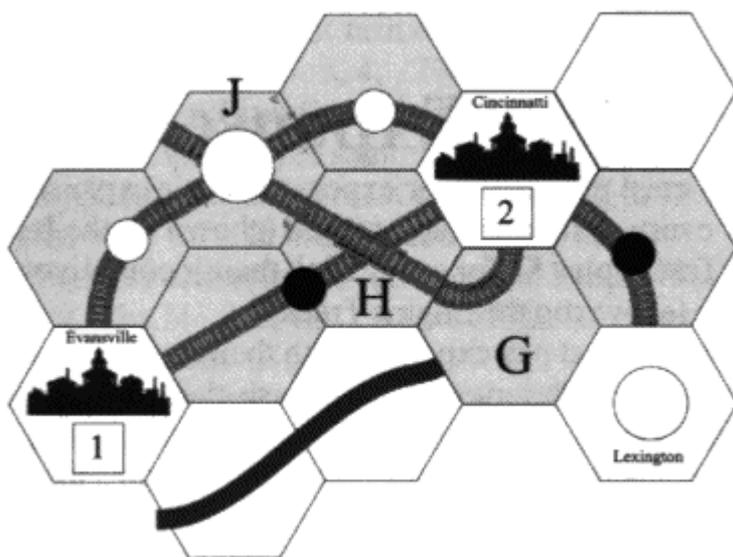
RÉORIENTATION

Il est autorisé de remplacer le tronçon libre d'une ligne incomplète par une autre tuile, à condition que cette aligne appartienne au joueur qui effectue la réorientation ou n'ait aucun propriétaire. Si la nouvelle tuile est complexe, elle doit être ainsi posée qu'elle ne modifie pas les lignes des autres joueurs déjà existantes sur le même hexagone. Une nouvelle orientation peut s'avérer nécessaire si la ligne risque un blocage. **ATTENTION**: un tronçon situé sur une ville ne peut pas être réorienté. Il est cependant possible d'échanger la tuile sur la ville par une autre afin d'augmenter les possibilités de placement.

REPLACEMENT SUR UNE VILLE

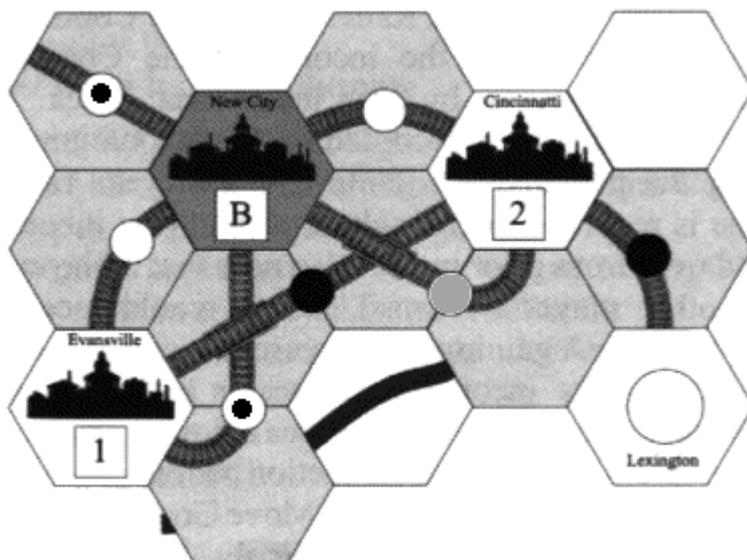
Il est autorisé de remplacer une tuile située sur une ville par une autre à condition de ne pas modifier les lignes déjà existantes.

Exemple (suite de l'exemple précédent)



John construit le tronçon G pour 3\$ (sur une case de rivière), puis le croisement H pour 3\$, puis effectue la liaison avec Indianapolis en plaçant le croisement J (le marqueur de ville est

retirée (John reprend son pion). Vince construit ensuite le tronçon K pour 2\$, remplace la tuile en L (sans modifier la ligne existante) pour 3\$ et construit encore le tronçon M pour 3\$ (hexagone de rivière).



Vince place ensuite ses pions de propriété (cercle blanc avec un point noir) sur la liaison entre Evansville et la tuile "New City" et sur la ligne qui quitte la tuile "New City".

COÛTS DE CONSTRUCTION

PLACEMENT DE TUILES

Le placement d'une tuile de voie simple coûte 2\$. Si l'hexagone sur lequel est placé la tuile contient une rivière, le coût est de 3\$, si l'hexagone contient une montagne, le coût est de 4\$. Le surcoût dû au terrain n'est appliqué qu'une seule fois, c'est à dire lors de la pose de la première tuile sur l'hexagone considéré. Il n'est pas appliqué si, ultérieurement, la tuile est remplacée.

Placer une tuile sur une petite ville coûte 1\$ pour la ville et 1\$ par portion de voie qui touche le cercle représentant la ville (que le cercle soit présent sur la tuile ou que ce soit un marqueur de ville). Le coût le plus faible pour une ville est donc de 2\$ (en posant la tuile qui présente un cul-de-sac sur la ville) et le coût le plus élevé est de 5\$ (en posant une tuile complexe, soit 1\$ par tronçon de voie sur la tuile, soit 4\$, plus 1\$ pour la ville).

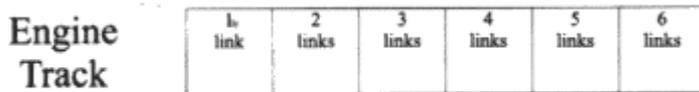
REMPACEMENT DE TUILES

- 🏠 Remplacer une tuile de simple voie par une tuile de double voie coûte 3\$.
- 🏠 Remplacer une tuile posée sur une ville coûte 3\$, quel que soit le nombre de tronçons sur la ville.
- 🏠 Tous les autres remplacements coûtent 2\$.

DÉPLACEMENT DES MARCHANDISES

Tous les joueurs vont déplacer une première marchandise à tour de rôle dans l'ordre du tour, puis une seconde à tour de rôle dans l'ordre du tour. Le joueur qui a choisit l'action "First Move" déplace ses marchandises à chaque fois en premier, les autres suivent selon l'ordre du tour.

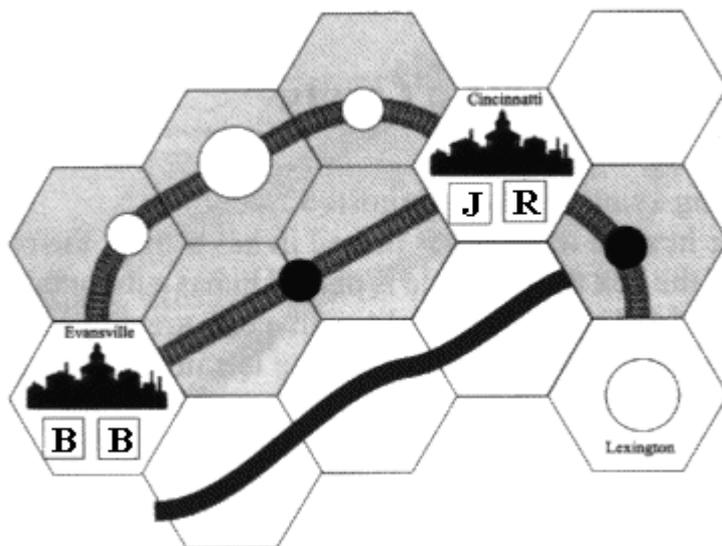
Une marchandise ne peut être déplacée que le long d'une liaison de manière à ce qu'elle termine son déplacement sur une grande de ville de même couleur. Lors du déplacement, une marchandise ne peut traverser une petite ou grande ville qu'une et une seule fois. Le déplacement se termine dès que la marchandise atteint une grande ville de même couleur. Une marchandise ne peut pas franchir plus de liaison que le nombre indiqué par la position du pion du joueur qui effectue le déplacement sur l'échelle des locomotives (Engine Track). Après son déplacement, la marchandise est remise dans le sac ou la tasse.



Chaque fois que le joueur déplace une marchandise sur une liaison appartenant à un autre joueur, le propriétaire de la liaison avance d'une case son pion sur l'échelle des revenus (Income Track). Ces augmentations de revenu sont comptabilisées immédiatement. Le revenu d'un joueur ne peut diminuer que par une incapacité de paiement (voir § acquittement des frais) ou une réduction de revenu (voir § réduction des revenus).

Un joueur peut renoncer à un de ses deux déplacements de marchandise pour, à la place, avancer d'une case son pion sur l'échelle des locomotives (Engine Track). Il n'est toutefois pas possible de dépasser 6 liaisons.

Exemple



Peter est le premier joueur mais Dave a choisi l'action "First Move". Il est donc le premier à effectuer un déplacement de marchandises. Au lieu d'effectuer un transport, Dave avance d'une case son pion sur l'échelle des locomotives qui passe ainsi sur la case "2 links" (2 liaisons). Peter joue ensuite et déplace la marchandise bleue (B sur l'exemple) d'Evansville vers Cincinnati en utilisant sa liaison. Son revenu augmente de 1.

Lors du second déplacement, Dave (First Move) déplace la marchandise bleue restante sur Evansville vers Cincinnati. Il emprunte ses deux liaisons, la première entre Evansville et Indianapolis et la seconde entre Indianapolis et Cincinnati (ce qu'il peut faire car au lieu du premier déplacement il a porté son marqueur de liaison sur l'échelle des locomotives de 1 à 2 liaisons).

ENCAISSEMENT DES REVENUS

| | | | | | | |
|-----------|---|---|---|---|---|---|
| 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 47 | Income Track For income above 47 please wrap | | | | | |

Tous les joueurs reçoivent leurs revenus dont le montant est égal à celui indiqué sur la case où se trouve leur pion sur l'échelle des revenus (Income Track).

ACQUITTEMENT DES FRAIS

Les joueurs doivent s'acquitter des frais. Chaque joueur doit payer 1\$ par titre que sa compagnie a émis (se référer à l'échelle des titres émis) et 1\$ par liaison qu'ils peuvent emprunter (selon l'échelle des locomotives "Engine Track").

Les joueurs doivent s'acquitter de ces frais en liquide (c'est-à-dire en utilisant l'argent qu'ils ont devant eux). Si un joueur n'a pas assez de liquidité, son marqueur sur l'échelle des revenus (Income Track) fait marche arrière d'une case pas \$ qui lui manque. Si un joueur tombe de cette manière sous la barre de 0\$, il fait faillite et doit abandonner la partie. Ses pions de propriété sur ses lignes incomplètes sont retirés du plateau. Il ne perçoit plus de revenu lorsqu'une marchandise transite par une de ses liaisons. Le joueur retire également les pions qu'il a sur les différentes échelles.

| | | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----------------------------|----|
| | | | | | | -4 Income Production | 22 |
| | | | | | | | 23 |
| 29 | 28 | 27 | 26 | 25 | 24 | | |

RÉDUCTION DES REVENUS

Les revenus des joueurs sont réduits en fonction de leur revenu actuel (disons qu'il s'agit des impôts, ndt), selon le barème suivant:

| Revenu actuel (en \$) | Réduction (en \$) |
|-----------------------|-------------------|
| Supérieur à 50\$ | 10\$ |
| 41\$ à 50\$ | 8\$ |
| 31\$ à 40\$ | 6\$ |
| 21\$ à 30\$ | 4\$ |
| 11\$ à 20\$ | 2\$ |

Les pions des joueurs sur l'échelle des revenus (Income Track) sont adaptés immédiatement.

PRODUCTION DE MARCHANDISES

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----------------|
| 1st | 1st | 1st | 1st | 1st | 1st | Starting Cities |
| 2nd | 2nd | 2nd | 2nd | 2nd | 2nd | |
| 3rd | 3rd | 3rd | 3rd | 3rd | 3rd | |

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 1st | 1st | 1st | 1st | 1st | 1st |
| 2nd | 2nd | 2nd | 2nd | 2nd | 2nd |
| 3rd | 3rd | 3rd | 3rd | 3rd | 3rd |

| A | B | C | D | |
|-----|-----|-----|-----|------------|
| 1st | 1st | 1st | 1st | New Cities |
| 1st | 1st | 1st | 1st | |

| A | B | C | D |
|-----|-----|-----|-----|
| 1st | 1st | 1st | 1st |
| 1st | 1st | 1st | 1st |

Lors de cette phase, les marchandises sont transférées de la grille de production vers les grandes villes. La grille est divisée en deux parties, à gauche la partie ouest, traitée en premier et à droite la partie est traitée ensuite.

Un joueur lance autant de dés qu'il y a de joueurs. Chaque dé avec le résultat 1 est placé en-dessus de la colonne 1, chaque dé avec le résultat 2 est placé en-dessus de la colonne 2 etc... Par dé situé en-dessus d'une colonne, le joueur prend un cube de marchandise qu'il place sur la grande ville correspondante. Les nouvelles cités (New City) sont également prises en considération, mais uniquement celles qui sont placées sur le plateau.

Exemple: premier tour d'une partie à 3 joueurs. Un joueur lance donc 3 dés qui donnent les résultats 3, 3 et 4. Les deux premières marchandises (celles situées sur les cases 1st et 2nd) de la colonne 3 sont placées sur Kansas City (grande ville numéro 3 à l'ouest). La nouvelle cité A n'est pas encore en jeu et les marchandises de la colonne A demeurent sur la grille. La marchandise placée sur la case 1st de la colonne 4 est placée sur Des Moines. La nouvelle cité B a été, lors de la phase de construction, placée sur Indianapolis. Elle est donc sur le plateau et la marchandise placée sur la première case de la colonne B est placée sur la nouvelle ville B.

Si le nombre de dés en-dessus d'une colonne est supérieur au nombre de marchandises de la colonne, les dés surnuméraires sont simplement ignorés (on ne peut pas placer davantage de marchandises que celle produites).

Un joueur qui a choisit l'action "Production" peut, au début de la phase, c'est-à-dire avant de lancer les dés, tirer deux marchandises du sac (tasse) et les placer sur des cases libres de son choix de la grille (un cube par case). **Rappel:** variante de Bruno Faidutti: le joueur qui a choisit "Production", pioche quatre cubes dans le sac (tasse), en choisit deux qu'il place sur des cases libres de son choix de la grille (un cube par case) et remet dans le sac (tasse) les deux cubes restants.

DÉPLACEMENT DU MARQUEUR DE TOUR



Le marqueur de tour est avancé d'une case et un nouveau tour commence. La partie se termine après avoir effectué intégralement le dernier tour (6^e tour à 6 joueurs, 7^e tour à 5 joueurs, 8^e tour à 4 joueurs et 10^e tour à 3 joueurs).

CALCUL DES POINTS DE VICTOIRE

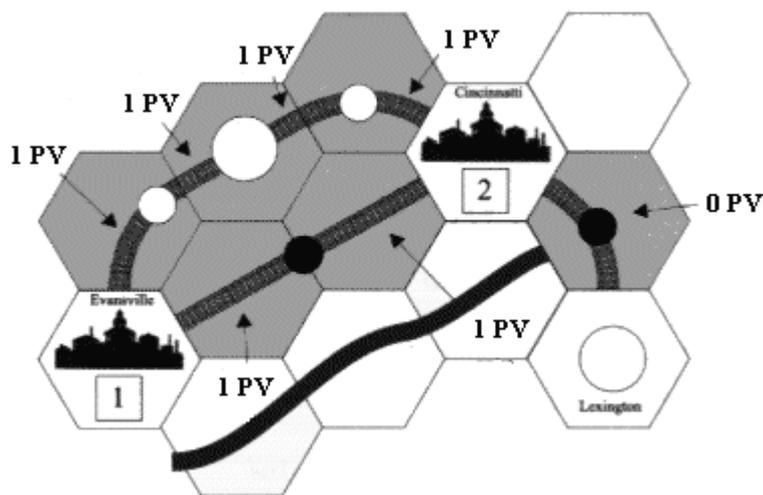
Les joueurs calculent leurs points de victoire comme suit.

Chaque joueur gagne:

- 3 PV par \$ de revenu (chiffre égal à la position de son pion sur l'échelle des revenus "Income Track").
- 1 PV par tronçon de voie de chacune de ses liaisons sur le plateau de jeu. Un tronçon est limité par les bord de l'hexagone et par les cercles représentant les petites villes (voir exemple ci-dessous).

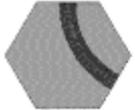
Chaque joueur perd:

- 3PV par action émise pas sa compagnie (selon chiffre indiqué par la position de son pion sur l'échelle des actions émises "Issued Share Track").



L'argent liquide ne donne aucun point de victoire. Le joueur qui a le plus de PV est déclaré vainqueur. Les égalités sont possibles.

LISTE DES TUILLES



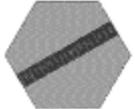
55 x



4 x



3 x



48 x



1 x



2 x



7 x



1 x



2 x



4 x



1 x



2 x



3 x



1 x



2 x

FICHES D'AIDES

| | | |
|--|--|--|
| <p><u>ORDRE DU TOUR</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Émission de titres, 5\$ par titre 2. Ordre du tour: 1er et 2e paient tout, dernier paie rien, autres paient ½ 3. Sélection des actions spéciales 4. Construction de voies ferrées 5. Déplacement marchandises 6. Revenus 7. Frais: 1\$ par titre émis et par liaison utilisable 8. Réduction des revenus (impôts) 9. Production de marchandises 10. Avancer le marqueur de tour <p><u>COÛT DES TUILES</u></p> <p>\$2 = tuile simple sur hex normal \$3 = tuile simple sur rivière. \$4 = tuile simple sur montagne. \$1 + \$1/voie = hex ville</p> <p>\$3 = remplacer simple par complexe. \$3 = remplacer sur une ville. \$2 = autres remplacements.</p> <p><u>POINTS DE VICTOIRE</u></p> <p>+ 3PV par \$ de revenu + 1PV par liaison. - 3PV par titre émis</p> | <p><u>ORDRE DU TOUR</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Émission de titres, 5\$ par titre 2. Ordre du tour: 1er et 2e paient tout, dernier paie rien, autres paient ½ 3. Sélection des actions spéciales 4. Construction de voies ferrées 5. Déplacement marchandises 6. Revenus 7. Frais: 1\$ par titre émis et par liaison utilisable 8. Réduction des revenus (impôts) 9. Production de marchandises 10. Avancer le marqueur de tour <p><u>COÛT DES TUILES</u></p> <p>\$2 = tuile simple sur hex normal \$3 = tuile simple sur rivière. \$4 = tuile simple sur montagne. \$1 + \$1/voie = hex ville</p> <p>\$3 = remplacer simple par complexe. \$3 = remplacer sur une ville. \$2 = autres remplacements.</p> <p><u>POINTS DE VICTOIRE</u></p> <p>+ 3PV par \$ de revenu + 1PV par liaison. - 3PV par titre émis</p> | <p><u>ORDRE DU TOUR</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Émission de titres, 5\$ par titre 2. Ordre du tour: 1er et 2e paient tout, dernier paie rien, autres paient ½ 3. Sélection des actions spéciales 4. Construction de voies ferrées 5. Déplacement marchandises 6. Revenus 7. Frais: 1\$ par titre émis et par liaison utilisable 8. Réduction des revenus (impôts) 9. Production de marchandises 10. Avancer le marqueur de tour <p><u>COÛT DES TUILES</u></p> <p>\$2 = tuile simple sur hex normal \$3 = tuile simple sur rivière. \$4 = tuile simple sur montagne. \$1 + \$1/voie = hex ville</p> <p>\$3 = remplacer simple par complexe. \$3 = remplacer sur une ville. \$2 = autres remplacements.</p> <p><u>POINTS DE VICTOIRE</u></p> <p>+ 3PV par \$ de revenu + 1PV par liaison. - 3PV par titre émis</p> |
| | | |
| <p><u>ORDRE DU TOUR</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Émission de titres, 5\$ par titre 2. Ordre du tour: 1er et 2e paient tout, dernier paie rien, autres paient ½ 3. Sélection des actions spéciales 4. Construction de voies ferrées 5. Déplacement marchandises 6. Revenus 7. Frais: 1\$ par titre émis et par liaison utilisable 8. Réduction des revenus (impôts) 9. Production de marchandises 10. Avancer le marqueur de tour <p><u>COÛT DES TUILES</u></p> <p>\$2 = tuile simple sur hex normal \$3 = tuile simple sur rivière. \$4 = tuile simple sur montagne. \$1 + \$1/voie = hex ville</p> <p>\$3 = remplacer simple par complexe. \$3 = remplacer sur une ville. \$2 = autres remplacements.</p> <p><u>POINTS DE VICTOIRE</u></p> <p>+ 3PV par \$ de revenu + 1PV par liaison. - 3PV par titre émis</p> | <p><u>ORDRE DU TOUR</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Émission de titres, 5\$ par titre 2. Ordre du tour: 1er et 2e paient tout, dernier paie rien, autres paient ½ 3. Sélection des actions spéciales 4. Construction de voies ferrées 5. Déplacement marchandises 6. Revenus 7. Frais: 1\$ par titre émis et par liaison utilisable 8. Réduction des revenus (impôts) 9. Production de marchandises 10. Avancer le marqueur de tour <p><u>COÛT DES TUILES</u></p> <p>\$2 = tuile simple sur hex normal \$3 = tuile simple sur rivière. \$4 = tuile simple sur montagne. \$1 + \$1/voie = hex ville</p> <p>\$3 = remplacer simple par complexe. \$3 = remplacer sur une ville. \$2 = autres remplacements.</p> <p><u>POINTS DE VICTOIRE</u></p> <p>+ 3PV par \$ de revenu + 1PV par liaison. - 3PV par titre émis</p> | <p><u>ORDRE DU TOUR</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Émission de titres, 5\$ par titre 2. Ordre du tour: 1er et 2e paient tout, dernier paie rien, autres paient ½ 3. Sélection des actions spéciales 4. Construction de voies ferrées 5. Déplacement marchandises 6. Revenus 7. Frais: 1\$ par titre émis et par liaison utilisable 8. Réduction des revenus (impôts) 9. Production de marchandises 10. Avancer le marqueur de tour <p><u>COÛT DES TUILES</u></p> <p>\$2 = tuile simple sur hex normal \$3 = tuile simple sur rivière. \$4 = tuile simple sur montagne. \$1 + \$1/voie = hex ville</p> <p>\$3 = remplacer simple par complexe. \$3 = remplacer sur une ville. \$2 = autres remplacements.</p> <p><u>POINTS DE VICTOIRE</u></p> <p>+ 3PV par \$ de revenu + 1PV par liaison. - 3PV par titre émis</p> |