

L'essor industriel de l'Amérique est indissociable des chemins de fer. Le développement de cet immense pays n'a été possible que grâce au transport des matériaux nécessaires sur de longues distances par voie ferrée.

Le développement économique de l'Amérique du Nord va ainsi de pair avec l'extension des réseaux ferroviaires de certaines sociétés. De nombreuses compa-

gnies de chemins de fer furent alors créées et des investisseurs recherchés, qui apportèrent à ces compagnies les capitaux nécessaires.

Des noms tels que Cornelius Vanderbilt ou Charles Morgan sont de grandes figures de cette époque. Mais ces investisseurs n'avaient pas pour seul but de

# CHICAGO EXPRESS

**Règle du jeu** financer les chemins de fer, ils voulaient avant tout toucher les plus gros dividendes possibles.

## Matériel de jeu

- **1 plateau de jeu** – représentant :
  - une carte avec des cases de jeu hexagonales représentant la partie des États-Unis qui s'étend de la côte Ouest à Chicago ;
  - une échelle des revenus des 5 compagnies ferroviaires ;
  - trois cadrans à aiguille pour les actions de jeu des joueurs ;
  - une échelle industrielle indiquant le développement des 3 villes industrielles de Detroit, Wheeling et Pittsburgh ;
  - une case pour la réserve générale de pions de développement, les petites maisons ;
  - le tableau de la compagnie ferroviaire Wabash.



Sur la carte figurent différents types de cases de jeu :



- **23 petites maisons** – 20 servent de pions de développement et 3, à marquer le développement des 3 villes industrielles.



- **5 jetons « +50 »** – un pour chaque compagnie.



- **3 cadrans en carton et 3 clous** – à monter sur le plateau de jeu ainsi que • **1 règle du jeu**.

- **20 actions** – 3 actions rouges de la Pennsylvania Railroad Company [PRR], 4 bleues de la Baltimore & Ohio [B&O], 5 vertes de la New York Central [NYC], 6 jaunes de la Chesapeake & Ohio [C&O] et 2 noires de la Wabash.



- **Argent** – en billets de 1, 5 et 25 \$, 140 billets au total.
- **103 locomotives dans les couleurs des compagnies** – les locomotives permettent d'indiquer quelles cases appartiennent au réseau ferroviaire de la compagnie : 20 locomotives rouges de la PRR, 22 bleues de la B&O, 24 vertes de la NYC, 26 jaunes de la C&O et 11 noires de la Wabash.



- **5 pions de décompte** – dans les couleurs des 5 compagnies ferroviaires servant au marquage sur l'échelle des revenus.



- **4 tableaux pour quatre compagnies ferroviaires** – chacun indique le nom et la couleur d'une compagnie ferroviaire et offre de la place pour ses locomotives et actions, de même que pour l'argent que cette compagnie reçoit en cours de jeu.



Vous pouvez choisir quelle face du tableau vous souhaitez utiliser : celle avec un grand emplacement pour les locomotives ou l'autre avec 3 emplacements pour l'argent.

Le tableau de la Wabash est imprimé sur le plateau de jeu, ne pas le retourner sur l'autre face.



## Préparation

Poser sur la table le **plateau de jeu** et les **tableaux** des quatre compagnies ferroviaires.

Détacher précautionneusement les trois aiguilles et les fixer sur le plateau de jeu comme illustré à l'aide des clous en deux pièces. Puis tourner les aiguilles sur la case verte « DÉPART ».

Placer une locomotive de chaque compagnie sur la case de départ correspondante. La case de départ de la Wabash reste vide pour le moment.

Puis placer, pour chaque compagnie, le reste des locomotives et les actions sur les cases correspondantes du tableau. Les locomotives et les actions de la Wabash sont posées sur le tableau du plateau de jeu.

Poser les pions de décompte des compagnies sur les cases de couleur correspondante de l'échelle des revenus. Le pion pour la Wabash n'entre pas encore en jeu. Les jetons « +50 » sont mis à disposition sur la table.

Placer 20 petites maisons comme réserve générale sur la case correspondante prévue à cet effet sur le plateau de jeu.

Poser 3 petites maisons sur l'échelle industrielle, à savoir respectivement une sur les cases : « 1 » (Detroit), « 3 » (Wheeling) et « 4 » (Pittsburgh).

Un joueur se charge de la banque et distribue à tous les joueurs un capital de départ de 120 \$. Selon le nombre de joueurs, chacun reçoit donc :

À 2 joueurs	60 \$	À 3 joueurs	40 \$
À 4 joueurs	30 \$	À 5 joueurs	24 \$
À 6 joueurs	20 \$.		

Fixer les aiguilles de cette manière à l'aide des clous sur le plateau de jeu. Ne plus les enlever par la suite !



1 locomotive est posée sur chaque case de départ correspondante :

NYC - vert

PRR - rouge

B&O - bleu

C&O - jaune

3 cadrons à aiguille :

- Vente aux enchères
- Développement
- Construction du réseau

Réserve générale de petites maisons

Échelle industrielle

Tableau de la Wabash sur le plateau de jeu

Le pion de décompte de la Wabash est posé sur le côté.

Les pions de décompte des C&O / B&O / PRR et NYC sont placés sur les cases de couleur correspondante de l'échelle des revenus.

Échelle des revenus pour les 5 compagnies ferroviaires

Si le revenu d'une compagnie dépasse la valeur « 50 », le jeton « +50 » correspondant est posé sur le tableau de la compagnie et son pion de décompte est remis à zéro sur l'échelle.

Les tableaux des 4 compagnies ferroviaires :

Représentent les cases de dépôt des locomotives, de l'argent liquide et des actions



## Préparation du jeu

Avant le début du jeu, une action de toutes les compagnies ferroviaires **PRR - B&O - C&O - NYC** (excepté la Wabash) est vendue tour à tour aux enchères.

Le joueur le plus âgé fait la première offre pour la première enchère.

On commence par mettre aux enchères une action de la **PRR** avec l'offre de départ de 7 \$.

Le premier enchérisseur propose **au moins** l'offre de départ ou passe son tour. Puis c'est à chaque joueur de couvrir l'enchère du précédent (ou de passer son tour) dans le sens des aiguilles d'une montre. Si un joueur passe, il n'a plus le droit de participer à la vente aux enchères de cette action. L'enchère continue jusqu'à ce que tous les joueurs sauf un aient passé leur tour.

Ordre des ventes aux enchères et offres de départ :

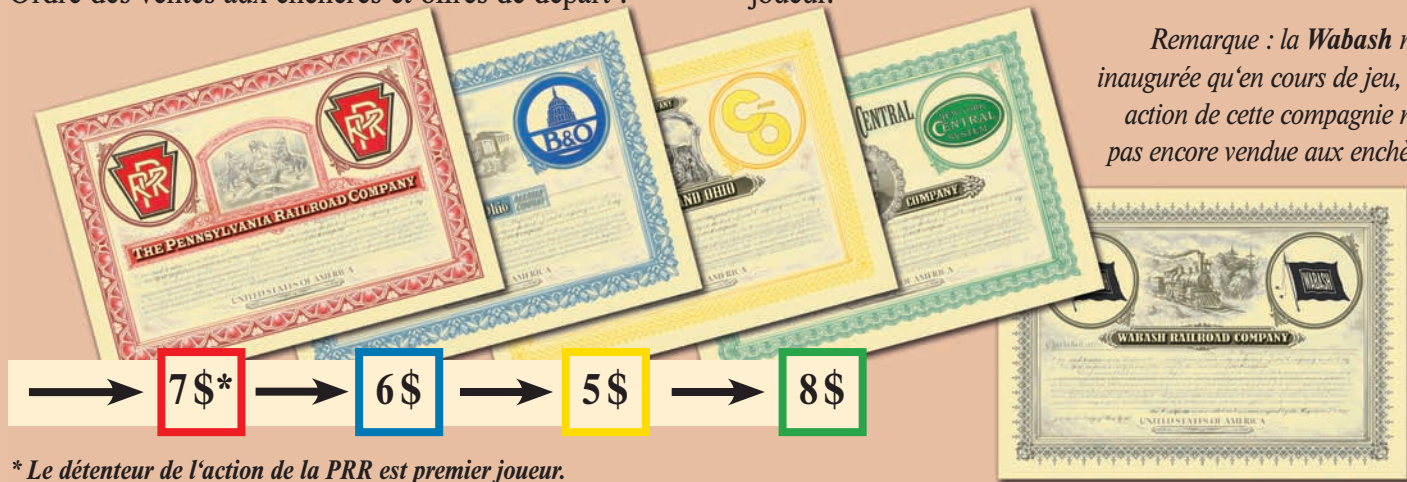
Le joueur faisant l'offre la plus élevée paie la somme due à la compagnie ferroviaire (l'argent est posé sur le tableau correspondant) et reçoit en échange l'action, qu'il pose face visible devant lui.

Si aucun joueur ne fait d'offre pour l'action, c'est le premier enchérisseur qui reçoit l'action gratuitement.

Le joueur qui a reçu l'action devient le premier enchérisseur lors de la prochaine vente aux enchères. Chaque action est jouée exactement comme la première, dans l'ordre suivant :

Une action de la **B&O** avec offre de départ de 6 \$ ;  
 puis une action de la **C&O** avec offre de départ de 5 \$ ;  
 ensuite une action de la **NYC** avec offre de départ de 8 \$.  
 Le joueur ayant acheté l'action de la **PRR** est premier joueur.

*Remarque : la Wabash n'est inaugurée qu'en cours de jeu, une action de cette compagnie n'est pas encore vendue aux enchères.*



\* Le détenteur de l'action de la PRR est premier joueur.

## But du jeu

Dans l'Amérique de la fin du 19<sup>e</sup> siècle, les joueurs tentent, en tant qu'investisseurs, de réaliser les plus gros bénéfices possibles dans le domaine des compagnies ferroviaires en plein essor.

Avec leur argent, ils achètent les actions de ces compagnies afin d'avoir une influence sur leur développement et de gagner de l'argent au cours du jeu grâce aux dividendes.

Chaque compagnie ferroviaire engrange des revenus qu'elle distribue intégralement comme dividendes aux actionnaires (joueurs) pendant la phase des dividendes. Le revenu d'une compagnie peut être augmenté de deux manières :

En raccordant de nouvelles cases « Ville » et « Montagne » au réseau ferroviaire respectif ; En développant de telles cases, qui font déjà partie du réseau ferroviaire.

La compagnie ferroviaire réunit le capital nécessaire à la réalisation de ces deux actions essentiellement.

Seul le joueur qui investit habilement et développe les bonnes compagnies peut espérer toucher les plus gros dividendes. Le joueur possédant le plus d'argent liquide à la fin du jeu gagne.



## Déroulement du jeu

Chacun leur tour en commençant par le premier joueur, les joueurs choisissent une action de jeu et décident d'exécuter cette action ou d'y renoncer.

Au bout d'un certain nombre d'actions, le jeu s'interrompt pour une phase des dividendes.

Les joueurs peuvent choisir parmi les actions de jeu suivantes :

- Vente aux enchères d'une action
- Extension du réseau d'une compagnie ferroviaire
- Développement d'une case de jeu

L'aiguille de l'action de jeu choisie est tout d'abord tournée d'une case vers la droite. Le joueur exécute ensuite cette action ou y renonce.

Si l'aiguille d'une action de jeu est sur le rouge, le joueur dont c'est le tour ne peut pas choisir cette action.

Si deux aiguilles sont sur le rouge, le jeu s'interrompt pour une phase des dividendes à la suite de laquelle toutes les aiguilles sont remises sur le vert. Le joueur n'exécute son action de jeu qu'une fois que cette phase est terminée.



### Les actions en détail

#### ■ Vente aux enchères d'une action

Le joueur a le droit de proposer une action détenue par une compagnie ferroviaire quelconque.

**Exception :** les actions de la compagnie ferroviaire Wabash (noire) ne sont à disposition que lorsque l'une des autres compagnies a rallié Chicago avec son réseau ferroviaire (voir page 16).

Il propose lui-même au moins l'offre de départ ou passe son tour.

Le montant de l'offre de départ se calcule à partir du revenu actuel de la compagnie correspondante (marqué sur l'échelle des revenus) divisé par le nombre d'actions en circulation. Il s'agit des actions déjà vendues, y compris l'action proposée actuellement. Le résultat arrondi à la valeur supérieure donne le montant de l'offre de départ.

Vente aux enchères      Construction du réseau      Développement



Chaque fois qu'une action de jeu est choisie, l'aiguille correspondante est tournée de 1 case.

**Remarque :** un chapitre spécial est consacré à la phase des dividendes à la page 15.

*Remarque :* chacun doit certes choisir une action de jeu et marquer celle-ci avec l'aiguille correspondante. Mais l'on peut aussi décider de renoncer à cette action, ce qui permet de réduire volontairement le nombre d'actions de jeu dans un tour.

*Exemple :* un joueur possède peu d'argent. En cas de vente aux enchères, il pourrait difficilement couvrir les enchères des autres joueurs. Il décide donc de choisir l'action de jeu « Vente aux enchères d'une action », mais ne propose aucune action. Il renonce certes ainsi à une action de jeu, mais s'assure une vente aux enchères en moins dans ce tour.



*Remarque :* au cours du jeu, il peut se produire que toutes les actions d'une compagnie ferroviaire aient été vendues aux enchères. Les actions de cette compagnie ne sont alors plus à disposition.

*Exemple :* Andy propose une action de la New York Central. Le revenu de la société est actuellement de 22 \$. Bruno et Charles possèdent déjà 1 action de la New York Central. L'offre de départ est donc de 8 \$ ( $22 : 3 = 7,33$ , arrondi à 8).



Chacun leur tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs font une enchère qui doit toujours être supérieure à celle du joueur précédent, ou ils passent leur tour. Si un joueur passe, il n'a plus le droit de participer à cette vente aux enchères. L'enchère continue jusqu'à ce que tous les joueurs sauf un aient passé leur tour.

Le joueur faisant l'enchère la plus élevée paie la somme due à la compagnie ferroviaire (l'argent est posé sur le tableau de la compagnie) et reçoit en échange l'action, qu'il pose face visible devant lui.

Si tous les joueurs passent leur tour, l'action reste sur le tableau de la compagnie. Aucun argent n'est versé.



Remarque : il n'est pas toujours avantageux d'acheter une action au prix le plus bas possible. Car seul l'argent de la vente permet aux compagnies ferroviaires d'agrandir leur réseau et, ainsi, d'augmenter leur revenu (de même que les dividendes pour l'action !).

### Extension du réseau d'une compagnie ferroviaire

Le joueur a le droit d'étendre le réseau ferroviaire d'une compagnie dont il possède au moins 1 action.

#### Exécution de l'extension du réseau

Le réseau ferroviaire peut être étendu d'au maximum 3 cases. Le joueur marque chaque nouvelle case avec une locomotive de cette compagnie, qu'il pose sur la case.

Toutes les cases du réseau ferroviaire d'une compagnie doivent être reliées à sa case de départ par ses locomotives (réseaux). On n'a pas le droit de construire sur des cases de départ. Des bifurcations sont autorisées.

► Des locomotives de toutes les compagnies ont le droit de se trouver sur chaque case « Ville », « Ville industrielle » et « Plaine ».

► Une seule locomotive a le droit de se trouver sur des cases « Forêt » et « Montagne », les autres compagnies n'ont pas le droit de construire sur ces cases.

**Attention :** chaque fois que l'une des 5 compagnies pose une locomotive vers Chicago (étend son réseau ferroviaire dans cette direction), le jeu s'interrompt pour une phase Chicago.



Remarque : 1 seule locomotive de chaque compagnie peut se trouver sur une case. Chaque compagnie possède un certain nombre de locomotives. Une fois celles-ci épuisées, la compagnie ne peut plus étendre son réseau ferroviaire.

Des locomotives de toutes les compagnies ont le droit de se trouver sur les cases suivantes :



Case « Ville »



Case « Ville industrielle »



Case « Plaine »

On n'a le droit de poser sur les cases suivantes que la locomotive d'une compagnie :



Case « Montagne »

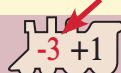


Case « Forêt »



Remarque : un chapitre spécial est consacré à la phase Chicago à la page 16.

#### Coûts de l'extension du réseau



Si une case est occupée par une locomotive, la compagnie correspondante doit en payer les coûts de sa caisse (argent liquide sur le tableau) à la banque.

Les coûts résultent de la valeur rouge qui est indiquée sur la case de jeu, multipliée par le nombre de locomotives s'y trouvant (y compris la locomotive tout juste posée).

Remarque : une compagnie n'a le droit de dépenser qu'autant d'argent qu'elle possède actuellement. Le joueur n'a pas le droit de donner son propre argent.

L'argent liquide des compagnies et des joueurs doit être strictement séparé !



Exemple : Andy étend le réseau ferroviaire de la NYC. Il décide de construire 2 cases partant de New York vers Binghamton et pose respectivement 1 locomotive verte sur la case « Forêt » et 1 dans la ville de Binghamton. La case « Forêt » coûte 2 \$. La case « Ville » coûte 2 \$ par locomotive s'y trouvant. Comme une locomotive de la PRR (rouge) s'y trouve déjà, la NYC doit payer au total les coûts suivants : 2 \$ (forêt) + 2 x 2 \$ (ville) = 6 \$. Cette somme à payer à la banque doit être prélevée en intégralité dans la caisse de la NYC.

### Augmentation du revenu de la compagnie ferroviaire

Si une compagnie pose une locomotive sur une case, elle peut ainsi augmenter son revenu. L'augmentation est marquée sur l'échelle des revenus :

- Les cases « Ville » et « Montagne » (pas encore développées, c.-à-d. sans petites maisons) augmentent

le revenu d'une compagnie de la valeur qui est mentionnée en deuxième dans le symbole de locomotive.



- Les cases « Ville » (développées, avec petites maisons) augmentent

le revenu d'une compagnie de la valeur qui est mentionnée en deuxième dans le symbole de locomotive, plus la valeur mentionnée dans le symbole de petite maison.

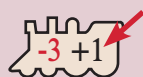


- Les cases « Ville industrielle » augmentent le revenu d'une compagnie de la valeur qui est marquée actuellement sur l'échelle industrielle de cette ville.

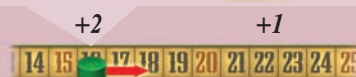


- Les cases « Forêt » et « Plaine » n'augmentent pas le revenu.

Cases « Ville » et « Montagne » (pas encore développées)



Revenu (pour vert) :  
Exemple : vert augmente de 2.



Cases « Ville » (déjà développées)



Revenu (pour vert) :

+3 +3

Cases « Ville industrielle »



Revenu (pour vert) : +3

### Développement d'une case de jeu

Les cases suivantes peuvent être développées avec cette action de jeu :

#### Conditions pour le développement d'une case de jeu

Les cases suivantes peuvent être développées avec cette action de jeu :

- ▶ Case « Ville » / case « Montagne » / case « Forêt » - au moins une locomotive doit s'y trouver. Chacune de ces cases ne peut être développée qu'une seule fois. Une petite maison piochée dans la réserve générale est posée sur la case.
- ▶ Ville industrielle - au moins une locomotive doit s'y trouver. Une ville industrielle peut être développée plusieurs fois. Son développement est marqué sur l'échelle industrielle sur le plateau de jeu. À chaque développement, le pion de marquage est déplacé de 1 case vers la droite.

**Exception : Detroit** - cette ville industrielle est développée automatiquement de 1 case sur l'échelle industrielle à la fin de la phase des dividendes. Pour cela, une locomotive n'a pas besoin de s'y trouver.

Detroit est la seule case « Ville » qui n'est pas développée par les joueurs.

#### Répercussions du développement d'une case de jeu

Case « Ville » / case « Montagne - les revenus de toutes les compagnies ferroviaires s'y trouvant augmentent de la valeur indiquée dans le symbole de droite . L'augmentation est reportée sur l'échelle des revenus. (Les pions de marquage des compagnies concernées sont déplacés du nombre de cases indiqué.)



Remarque : les cases « Plaine », les cases de départ (New York, Philadelphie, Baltimore et Washington) et la case « Ville » Chicago ne peuvent pas être développées.

Fort Wayne, bien que case de départ de la Wabash, a le droit d'être développée et construite, car elle vaut également comme case « Ville ».



Remarque : si le pion de marquage se trouve déjà sur la dernière case de l'échelle, il y reste. Le revenu de cette ville industrielle ne peut plus être augmenté.



Exemple : grâce au développement de Charleston (+1), le revenu de la compagnie ferroviaire C&O (jaune) augmente de 12 \$ à 13 \$ (ce qui est marqué en conséquence sur l'échelle des revenus).





- ▶ **Ville industrielle** - le revenu de chaque compagnie ferroviaire qui est représentée sur cette case augmente de la différence entre la nouvelle et l'ancienne case sur l'échelle industrielle.

(C.-à-d. qu'à Detroit et Wheeling, le revenu augmente lors de chaque développement de 1 et pour Pittsburgh, de 2.)



*Exemple : Wheeling est développée de 3 à 4. Le revenu de la PRR (rouge) et de la B&O (bleue) augmente respectivement de 1 \$. La PRR augmente de 17 \$ à 18 \$ et la B&O, de 14 \$ à 15 \$.*

- ▶ **Case « Forêt »** - la compagnie concernée reçoit immédiatement 2 \$ de la banque (l'argent est posé sur le tableau). Son revenu ne change pas.



## Phase des dividendes

Si l'action de jeu choisie par un joueur a pour conséquence que deux aiguilles se retrouvent dans la zone rouge, le jeu s'interrompt pour une phase des dividendes. Ce n'est qu'ensuite que le joueur exécute l'action de jeu choisie.

Lors de cette phase sont exécutées tour à tour les trois étapes suivantes :

- ▶ **Dividendes généraux**

Les joueurs reçoivent pour chaque action en leur possession un dividende. Le montant des dividendes se calcule à partir du revenu actuel de la compagnie sur l'échelle des revenus, divisé par le nombre d'actions vendues de cette compagnie. Les chiffres après la virgule sont **arrondis au chiffre supérieur**. L'argent est payé aux joueurs **par la banque**.



*Exemple : Andy possède 2 actions de la NYC, Ben possède une action de cette compagnie. Son revenu actuel est de 16 \$. Chaque action reçoit un dividende de  $16 \$ : 3 = 5,33 \$$ . Andy reçoit pour ses deux actions NYC 12 \$ et Ben 6 \$ pour son action.*

*Un deuxième exemple : Andy est le seul à posséder des actions NYC, à savoir 2. Le revenu actuel de la compagnie est de 17 \$. Andy reçoit comme dividende : 18 \$.*

*Comme on calcule tout d'abord le revenu d'une action en l'arrondissant éventuellement à la valeur supérieure, il peut arriver que la compagnie distribue un dividende plus important que le revenu de cette même compagnie ( $9 + 9 = 18$  alors que le revenu de la compagnie est de 17).*

*Remarque : le jeu se termine ici si au moins une des quatre conditions de fin de jeu est remplie (voir « Fin du jeu » p. 16).*

- ▶ **Remettre les aiguilles à zéro**

Après le paiement des dividendes généraux, les trois aiguilles du plateau de jeu sont remises à zéro dans la zone verte.



- ▶ **Développer Detroit**

Le pion de développement industriel de Detroit est ensuite avancé de une case sur l'échelle et le revenu .



*Après chaque dividende général, le revenu de Detroit augmente de 1 (jusqu'à un maximum de 8).*

Le jeu reprend alors à partir du joueur dont c'était le tour.

## Phase Chicago

### ▶ Dividendes pour Chicago

Chaque fois qu'une compagnie ferroviaire étend son réseau jusqu'à Chicago (elle y pose une locomotive), le jeu s'interrompt **après que** le revenu de la compagnie a été augmenté en conséquence sur l'échelle.

Un dividende exceptionnel est immédiatement versé aux actionnaires de cette compagnie. Le montant de ce dividende se calcule exactement comme pour les dividendes généraux.

### ▶ Wabash est inaugurée

Lorsque la **première** compagnie a rejoint Chicago, la compagnie ferroviaire Wabash est inaugurée après le paiement des dividendes pour Chicago. Une locomotive noire est posée sur la case « Fort Wayne ». Le pion de décompte noir est placé sur la case « 1 » de l'échelle des revenus. Si Fort Wayne a déjà été développée, le pion de décompte est placé sur le « 3 » de l'échelle.

#### Vente aux enchères de la première action Wabash

Le joueur qui a rejoint Chicago avec son action de jeu vend alors aux enchères la première action de la Wabash et fait la première offre. Pour l'offre de départ et la vente aux enchères, les règles générales s'appliquent (voir pages 10 - 11).

À partir de maintenant, on a également le droit de tenir compte de Wabash lors des actions de jeu.



*Remarque : il peut se produire qu'en atteignant Chicago, on déclenche aussi une phase des dividendes généraux. Dans ce cas, on commence par la phase Chicago, suivie de la phase des dividendes généraux.*



*Remarque : lorsque la compagnie ferroviaire Wabash pose sa première locomotive sur la case « Fort Wayne », cela ne lui coûte rien.*



*Remarque : si aucun joueur ne fait d'offre pour la Wabash, l'action reste sur le tableau. La Wabash est malgré tout considérée comme inaugurée.*

Après la vente aux enchères, le jeu reprend avec le prochain joueur dans le sens des aiguilles d'une montre.

## Fin du jeu

Si l'une des quatre conditions suivantes est remplie :

- 3 compagnies ou plus n'ont plus de locomotives,
- 3 compagnies ou plus n'ont plus d'actions,
- la réserve générale ne contient plus que 3 petites maisons ou moins,
- le revenu de Detroit est sur « 8 »,

le jeu se termine immédiatement après le paiement des prochains « dividendes généraux ».

Chaque joueur reçoit alors son argent liquide. Le joueur possédant le plus d'argent gagne.

En cas d'égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.

*Remarque : les actions ne comptent pas pour déterminer le vainqueur.*

