

COMPOSANTS



1 PLATEAU DE JEU

Le plateau de jeu contient des hexagones que vous réservez avec vos drapeaux et développez avec vos tuiles industries.



15 TUILES BANQUE

Les banques produisent l'argent



6 PLATEAUX MARCHES

Les marchés indiquent le prix actuel de chaque marchandise



200 BILLETS DE BANQUE

L'argent est utilisé pour acheter et vendre des cubes marchandises et compte dans les points de victoire à la fin de la partie



15 TUILES FERME

Les fermes produisent la nourriture



30 BILLETS A ORDRE

Les billets à ordre permettent de conserver une trace de la dette de chaque joueur



9 TUILES GENERATEUR

Les générateurs produisent l'énergie



9 MARQUEURS AUTOMATISATION

L'automatisation vous permet d'utiliser du minerai à la place de la nourriture quand vous faites fonctionner vos industries



9 TUILES ACADEMIE

Les académies produisent le travail



Les cartes résumé fournissent un sommaire des règles à utiliser pendant la partie

50 CUBES TRAVAIL



9 TUILES MINE

Les mines produisent le minerai



108 DRAPEAUX

Chaque joueur utilise un ensemble de 18 drapeaux pour indiquer ses tuiles industrie et les hexagones qu'il a réservé

40 CUBES MINERAI



9 TUILES USINE

Les usines produisent le capital



1 MARQUEUR DE PREMIER JOUEUR

40 CUBES TRAVAIL



1 LIVRET DE REGLES

VUE D'ENSEMBLE

Wealth of Nations est le jeu de la production industrielle et du commerce international. Vous prenez le rôle d'une puissance économique mondiale, créant et développant des industries pour collecter les marchandises qu'elles produisent. Vous vendez ces marchandises sur le marché, vous en faites du commerce avec les autres joueurs ou vous les investissez dans le développement de nouvelles industries.

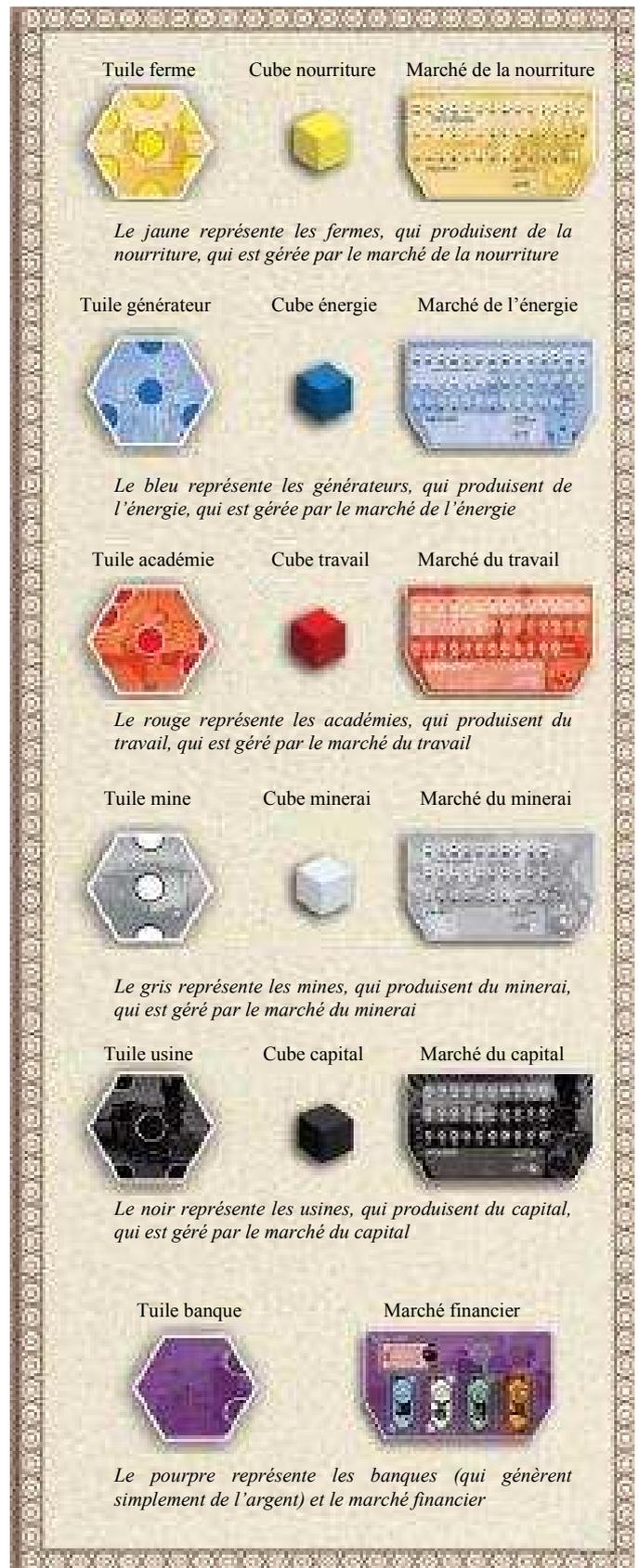
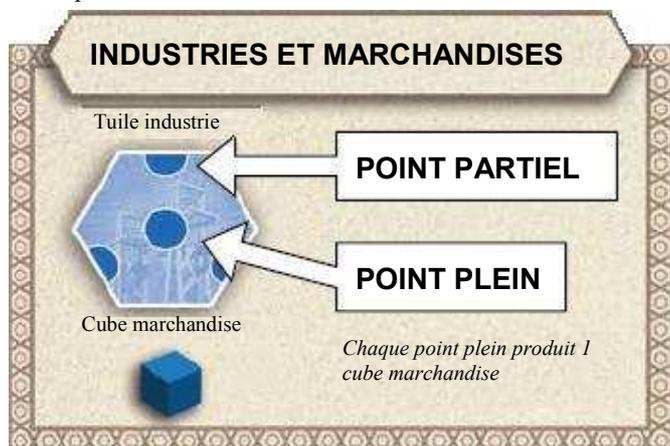
Au fur et à mesure que vos industries augmentent en efficacité, elles produisent de plus en plus de marchandises. Vendre ces marchandises vous amène plus d'argent liquide que nécessaire, mais faites attention, si vous en vendez trop, leur valeur marchande s'effondrera, vous laissant avec des industries trop chères à utiliser ! Un joueur sage trouvera la bonne mayonnaise entre l'expansion et de la diversification et fera toujours une bonne affaire quand il commercera avec les autres joueurs.

La partie se termine quand certaines conditions sont atteintes (voir page xx). A la fin de la partie, chaque joueur marque des points de victoire (PV) basés sur sa réserve d'argent et le nombre de tuiles industrie qu'il a sur le plateau. Le gagnant est le joueur avec le plus de PV. En d'autres termes, le joueur avec la combinaison la plus efficace entre les tuiles industrie et l'argent gagne.

INDUSTRIES

Dans Wealth of Nations, vous construisez des industries qui produisent des marchandises. Ces éléments du jeu possèdent des codes de couleurs. Chaque industrie produit un type de marchandise, qui est achetée et vendue sur un marché particulier. Il y a une couleur unique liée à chaque ensemble industries, marchandises et marché (voir le diagramme à droite).

Chaque tuile industrie contient des points pleins et/ou partiels. Les points partiels sont tous les points colorés qui ne forment pas un cercle complet. Chaque point plein dans un groupe de tuiles produit exactement un cube marchandise de la couleur correspondante.



Wealth of Nations (La richesse des nations) – Règles

POINTS SUR LES TUILES INDUSTRIES



Ces deux tuiles académie ont 3 points pleins, ainsi elles peuvent produire 3 cubes travail.



Ces trois tuiles académie ont 5 points pleins, ainsi elles peuvent produire 5 cubes travail.

Placer des tuiles industrie ensemble crée des points pleins là où les tuiles se touchent. Ceci signifie que plus vous posez de tuiles industrie ensemble, plus elles produiront de cubes marchandises.

BLOCS INDUSTRIELS

Un bloc est un groupe de tuiles industrie identiques, toutes possédés par le même joueur et qui sont reliées par des points partiels partagés. Les tuiles dans un bloc peuvent créer ou pas des points pleins là où elles se touchent.

BLOCS INDUSTRIELS



Ceci est **un bloc** de générateurs.



Ceci est **un bloc** d'usines bien que le point qu'elles partagent n'est pas un point plein.



Il y a ici **deux blocs séparés** car les tuiles ne sont pas connectées par des points partiels qui se touchent.



Il y a ici **deux blocs séparés** car les deux tuiles sont d'industries différentes.



Il y a ici **deux blocs séparés** car chaque tuile est contrôlée par un joueur différent.

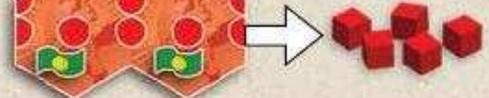
PRODUCTION

Vos tuiles industrie produisent des cubes marchandises quand vous leur fournissez de la nourriture et de l'énergie. **Chaque tuile d'industrie doit être alimentée d'un cube nourriture** (à l'exception des fermes qui s'autoalimentent gratuitement). **Chaque bloc de tuiles industrie doit recevoir un cube énergie pour fonctionner** (à l'exception des générateurs qui fonctionnent de manière automatique gratuitement). En résumé, le fonctionnement d'un bloc exige **un cube nourriture par tuile** dans le bloc et **un cube énergie pour le bloc**.

PRODUCTION DE MARCHANDISES



Pour 3 nourriture et 1 énergie, ce bloc produira 5 cubes travail.



Alternativement, vous pouvez automatiser un bloc industriel. Un bloc automatisé exige seulement un cube énergie et un cube minéral pour le bloc (voir page 12).

MARCHANDISES

Utilisez les cubes marchandises pour construire des tuiles industrie additionnelles, faire fonctionner vos blocs existants ou faire du commerce avec vos excédents pour acquérir ce dont vous avez besoin. Quand vous faites du commerce, vous pouvez échanger avec les autres joueurs ou vendre aux marchés.

MARCHES

Chaque marchandise a son propre marché. Vous pouvez acheter et vendre vos cubes marchandises au marché correspondant. Par exemple, la nourriture est toujours achetée et vendue au marché de nourriture jaune alors que le capital est toujours acheté et vendu au marché financier noir.

BUT DU JEU

Votre but est de gagner le plus de PV à la fin de la partie. Vous gagnez 4 PV pour chaque tuile industrie et 1 PV pour chaque tranche de 10\$. Si vous êtes endetté à la fin de la partie, ceci vous coûtera des PV car vous perdez 3 PV pour chaque billet à ordre que vous avez émis. La meilleure manière de gagner des PV est de développer de nouvelles industries, produire des cubes marchandises qui sont en forte demande et générer le plus d'argent possible.

PREPARATION DE LA PARTIE

Placez le plateau de jeu au milieu de la table.

Placez les 6 marchés autour du plateau dans l'ordre :

- Nourriture (jaune), énergie (bleue), travail (rouge), minerais (gris), capital (noir), et finances (pourpre).

Installez chacun de ces marchés comme suit :

- Empilez les tuiles industrie sur leurs images respectives.
- Chaque produit va sur son propre marché (les cubes jaunes de nourriture sur le marché de nourriture jaune etc.). Sur chaque marché, placez un cube marchandise dans chaque alvéole du secteur de départ du marché [Starting Market].
- Placez les cubes marchandises restants dans la réserve correspondante [Supply].
- Empilez les marqueurs automatisme, l'argent et les billets à ordre sur leurs images respectives du marché financier.

PREMIER JOUEUR

Placez, pour chaque joueur, une tuile industrie face cachée sur la table. Une de ces tuiles doit être un générateur et les autres des fermes. Mélangez les tuiles face cachée et distribuez une tuile à chaque joueur. Le joueur qui récupère la tuile générateur est le premier joueur.



Le premier joueur prend le marqueur de premier joueur. Ce joueur joue en premier dans toutes les phases d'un tour. A la fin de chaque tour, le marqueur de premier joueur passe au joueur à gauche.



Après sélection d'un premier joueur, remettez chaque tuile industrie sur sa pile. En commençant par le premier joueur et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur choisit un dessin de drapeau et prend tous les drapeaux correspondants. Chaque joueur doit également prendre le tableau individuel correspondant à son drapeau.



LOTS DE DEPART

LOTS INDUSTRIE

	3 fermes
	3 fermes
	2 générateurs & 10\$
	2 académies & 10\$
	2 mines
	2 usines

LOTS

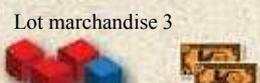
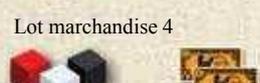
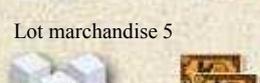
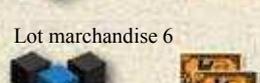
Au début de la partie, chaque joueur choisit des ensembles de tuiles industries, cubes marchandises et/ou de l'argent. Ces ensembles s'appellent des lots et chaque joueur commence la partie avec au moins deux lots. Il y a deux types de lots : lot industries et lot marchandises. Il y a 12 lots en tout montrés dans le diagramme à gauche. **Constituez chacun de ces lots en prenant les tuiles industrie appropriées de leurs piles, les cubes marchandises de leurs réserves et l'argent du marché financier.** Placez chaque lot dans une pile séparée assez loin du plateau de jeu.

LOTS INDUSTRIES

Un lot industrie contient des tuiles industrie et parfois de l'argent. Après sélection de votre lot industrie, placez immédiatement les tuiles sur le plateau avant que le prochain joueur ne choisisse son lot. **Chacun des lots ne peut être choisi qu'une fois, vous ne pouvez pas choisir un lot si un autre joueur l'a déjà pris.** Quand vous placez les tuiles industrie que vous recevez de votre lot, vous devez suivre ces règles suivantes :

- Une tuile ne peut être placée que dans un hexagone inoccupé.
- Toutes les tuiles reçues d'un lot doivent être placées dans un groupe unique et contigu.
- Des tuiles industries ne peuvent pas être placées si ceci fait toucher des points partiels de différentes couleurs (bien qu'un point partiel puisse toucher un coté vide d'une tuile).
- Aucune tuile ne peut occuper l'hexagone central du plateau de jeu.

LOTS MARCHANDISE

	9 nourriture, 1 énergie & 40\$
	3 nourriture, 2 énergies, 1 travail & 40\$
	1 énergie, 3 travail & 40\$
	1 travail, 1 minerai, 1 capital & 40\$
	3 minerai & 40\$
	1 énergie, 2 capital & 40\$

Placez un de vos drapeaux sur chacune de vos industries de départ.



PLACEMENT DES INDUSTRIES DE DEPART



Ce placement n'est pas autorisé pour les tuiles industries reçues des lots.



Ce placement est autorisé.

Quand vous mettez en place vos tuiles industries de départ, faites en sorte que des points partiels de couleurs différentes ne se touchent pas.

Wealth of Nations (La richesse des nations) – Règles

LOTS MARCHANDISES

Un lot marchandises inclut des cubes marchandises et de l'argent. Chacun des lots ne peut être choisi qu'une fois, vous ne pouvez pas choisir un lot si un autre joueur l'a déjà pris.

CHOIX DES LOTS

Les joueurs choisissent leurs lots en tours. Chacun tour a un premier joueur et une direction, dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Le premier joueur et la direction sont inversés à chaque nouveau tour. Ainsi si vous choisissez en dernier au tour 1, vous serez premier joueur au tour 2, ce qui signifie que vous choisirez deux lots de rang.

Le nombre de tour dépend du nombre de joueurs comme indiqué ci-dessous. Dans ces diagrammes, "premier joueur" indique le joueur avec le marqueur de premier joueur et "dernier joueur" le joueur à sa droite. Une fois que la sélection des lots est faite, la partie commence.

3 JOUEURS : CHOIX DES LOTS



Tour 1
Dans le sens des aiguilles d'une montre à partir du premier joueur
1 lot industrie



Tour 2
Dans le sens contraire des aiguilles d'une montre à partir du dernier joueur
1 lot industrie ou 1 lot marchandise



Tour 3
Dans le sens des aiguilles d'une montre à partir du premier joueur
1 lot industrie ou 1 lot marchandise



Tour 4
Dans le sens contraire des aiguilles d'une montre à partir du dernier joueur
1 lot industrie ou 1 lot marchandise

4 JOUEURS : CHOIX DES LOTS



Tour 1
Dans le sens des aiguilles d'une montre à partir du premier joueur
1 lot industrie



Tour 2
Dans le sens contraire des aiguilles d'une montre à partir du dernier joueur
1 lot industrie ou 1 lot marchandise



Tour 3
Dans le sens des aiguilles d'une montre à partir du premier joueur
1 lot industrie ou 1 lot marchandise

5 JOUEURS : CHOIX DES LOTS

Remarque : Le lot industrie 2 n'est pas disponible dans cette mise en place.



Tour 1
Dans le sens des aiguilles d'une montre à partir du premier joueur
1 lot industrie



Tour 2
Dans le sens contraire des aiguilles d'une montre à partir du dernier joueur
1 lot marchandise

Remarque : Un des lots marchandise ne sera pas pris et est retourné à la réserve.

6 JOUEURS : CHOIX DES LOTS



Tour 1
Dans le sens des aiguilles d'une montre à partir du premier joueur
1 lot industrie



Tour 2
Dans le sens contraire des aiguilles d'une montre à partir du dernier joueur
1 lot marchandise

DEROULEMENT DE LA PARTIE

Le jeu se déroule en une série de tours. Chaque tour comporte trois phases différentes. Chaque phase permet d'exécuter certaines actions.

1. La première est la **phase de commerce** où vous achetez ou vendez des cubes marchandises ou échangez avec d'autres joueurs. Votre but est d'acquérir les cubes marchandises dont vous avez besoins pour développer vos industries et produire plus de cubes marchandises dans les deux phases suivantes.

2. La **phase de développement** est la deuxième. Vous dépensez des cubes marchandises pour réserver des hexagones et pour acheter des tuiles industrie. Votre but est d'étendre vos blocs industriels existants ou vous diversifier dans un nouveau type d'industrie.

3. La **phase de production** vient en dernier. Vous alimentez et faites fonctionner vos blocs pour produire des cubes marchandises. Quand ceci est fait, le tour est terminé. Déplacez le marqueur de premier de joueur vers la gauche et commencez un nouveau tour avec une nouvelle phase de commerce.



1. PHASE DE COMMERCE

Pendant la phase de commerce, vous pouvez acheter un cube marchandises sur un marché, vendre un cube marchandise à un marché ou échanger avec les autres joueurs. Exécuter n'importe laquelle de ces actions compte comme une "action de commerce". **Vous exécutez une action de commerce à la fois, puis le joueur à votre gauche exécute une action de commerce.**

Chaque joueur continue d'exécuter des actions de commerces, en tournant autour de la table, jusqu'à ce que tous les joueurs passent consécutivement. Il est possible qu'un joueur exécute plusieurs actions consécutivement si tous les autres joueurs passent. Une fois que tous les joueurs ont passé consécutivement, la phase de commerce est terminée et une nouvelle phase de développement commence.

Il y a quatre actions de commerce possibles :

- Acheter 1 cube marchandise au marché.
- Vendre 1 cube marchandise au marché.
- Echanger n'importe quelle combinaison de marchandises et/ou de l'argent avec un joueur.
- Passer et ne rien faire.

Si vous passez lors d'une action de commerce, vous pouvez néanmoins exécuter d'autres actions de commerce plus tard pendant la phase. Vous pouvez également émettre ou rembourser un ou plusieurs billets à ordre pendant la phase de commerce (voir page 9).

VOS RESSOURCES

Pendant la partie, vous accumulerez de l'argent et des cubes marchandises. Les cubes marchandises et l'argent sont publics. Toutefois, vous n'avez pas à laisser n'importe compter votre argent et vous n'avez pas à indiquer exactement combien d'argent vous détenez.

LES MARCHES

Chaque marché contient trois rangées d'alvéoles, chacune pouvant contenir un cube marchandise. Au début de la partie, la moitié de ces alvéoles contient des cubes marchandises et l'autre moitié est vide. Chacun alvéole possède trois nombres : un nombre à l'intérieur de l'alvéole (le prix de vente), un nombre sous l'alvéole (le prix d'achat) et un nombre à la droite de l'alvéole (le prix d'échange).

ACHETER UNE MARCHANDISE AU MARCHÉ

Si vous voulez acheter un cube marchandise au marché, trouvez le cube le plus en bas à droite du marché. En d'autres termes, vous achèterez toujours le cube marchandise au meilleur prix actuel. Prenez ce cube et dépensez une somme d'argent égale au prix d'achat sous l'alvéole dans laquelle se trouvait le cube. Si les rangées du marché sont vides, vous pouvez acheter un cube marchandises de la réserve en payant le " Prix d'achat marché vide [Market Empty Buy Price]" indiqué dans la réserve [Supply]. L'achat d'un cube marchandise compte



Wealth of Nations (La richesse des nations) – Règles

comme une action de commerce, ainsi, une fois que vous avez acheté, c'est le tour du joueur à votre gauche. ***Vous ne pouvez pas acheter plus d'un cube marchandise à la fois.***

VENDRE UNE MARCHANDISE AU MARCHÉ

Si vous voulez vendre un cube marchandise au marché, trouvez l'alvéole vide la plus en haut à gauche du marché. En d'autres termes, vous vendrez toujours au prix le plus élevé actuellement disponible sur le marché. Placez votre cube dans cette alvéole et recevez de la réserve un montant d'argent égal au nombre à l'intérieur de l'alvéole. Si les rangées du marché sont pleines, vous pouvez vendre un cube marchandise à la réserve en recevant le "Prix de vente marché plein [Market Full Sell Price]" indiqué dans la réserve [Supply]. La vente d'un cube marchandise compte comme une action de commerce, ainsi, une fois que vous avez vendu, c'est le tour du joueur à votre gauche. ***Vous ne pouvez pas vendre plus d'un cube marchandise à la fois.***

ECHANGE

Quand vous échangez avec un autre joueur, vous négociez tout échange de cubes marchandises ou des ressources qui convient aux deux. Cet échange peut inclure n'importe quelle combinaison de cubes marchandises, argent, billets à ordre ou promesses de futurs échanges sur une action de commerce ultérieure. Vous ne pouvez pas échanger des drapeaux ou des tuiles industrie.

L'échange peut seulement se produire entre le joueur actif et un autre joueur. ***Vous ne pouvez pas échanger avec plus d'un joueur à la fois et deux joueurs ne peuvent échanger que si l'un d'entre eux est le joueur actif.*** Une fois que vous avez conclu un accord avec l'autre joueur et avez effectué la transaction, c'est le tour du joueur à votre gauche de jouer une action de commerce.

FIN DE LA PHASE DE COMMERCE

Les joueurs continuent d'exécuter des actions de commerce chacun son tour jusqu'à ce que chaque joueur ait passé consécutivement. Vous continuerez généralement à faire du commerce jusqu'à ce que vous ayez les cubes marchandises dont vous avez besoin pour développer vos industries et alimenter et faire fonctionner vos blocs.

BILLETTS A ORDRE

Vous pouvez prendre un prêt à tout moment pendant la phase de commerce en émettant un ou plusieurs billets à ordre. Vous pouvez le faire même si ce n'est pas actuellement votre tour d'exécuter une action. **L'émission (ou le remboursement) des billets à ordre ne compte pas**



comme une action de commerce (bien que vous ne puissiez l'exécuter que pendant la phase de commerce).

Quand vous prenez un billet à ordre, vous recevez une certaine somme d'argent de la réserve du marché financier. La somme d'argent que vous recevez est égale à 20\$ moins le nombre de billets à ordre que vous avez actuellement devant vous (sans inclure celui que vous venez juste de prendre). Ainsi, ***votre premier billet à ordre vous donne 20\$, le deuxième 19\$, le troisième 18\$ et ainsi de suite.*** Si la réserve de billets à ordre est épuisée, enregistrez les autres sur un papier.

Chaque billet à ordre que vous détenez à la fin de la partie réduit vos PV finaux de 3 PV. C'est donc une bonne idée de les rembourser avant la fin de la partie. **Cela coûte 25\$ pour rembourser un billet à ordre.** Mettez 25\$ dans la réserve du marché financier et rendez un de vos billets à ordre à la réserve. Il est également permis d'inclure les billets à ordre comme élément d'un échange avec un autre joueur. Prendre un billet à ordre à un joueur est comme lui donner de l'argent, ainsi quand vous prenez un billet à ordre à un joueur, veillez à obtenir quelque chose de valable avec.

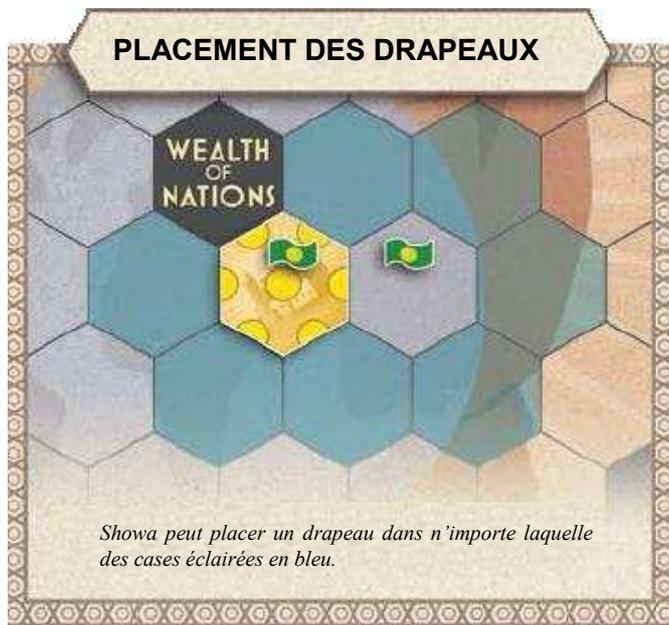
ASTUCE - PLANIFICATION

Vers la fin de chaque phase de commerce, vous voulez vous assurer que vous avez tous les cubes marchandises dont vous aurez besoin dans les prochaines phases de développement et de production. Si vous prévoyez de construire une tuile industrie ce tour-ci, mettez de côté les cubes marchandises requis quand vous les achetez. Vous pouvez les placer sur l'espace adéquat de votre carte de référence pour en garder la trace. Vous aurez besoin également de suffisamment de nourriture et d'énergie pour faire fonctionner vos blocs dans la phase de production. Placez un cube énergie sur chaque bloc sur le plateau et un cube nourriture sur chaque tuile industrie (plus un cube nourriture supplémentaire pour chaque nouvelle tuile industrie que vous avez l'intention de construire). Si le bloc est (ou va être) automatisé, placez une énergie et un cube minerais sur le bloc.

ASTUCE – PRIX D'ÉCHANGE

Chaque marché indique des prix d'échange. Le prix d'échange représente généralement la valeur commerciale juste de la marchandise. Il n'est pas recommandé de dévier de cette valeur juste pour gratter un dollar supplémentaire de la transaction. Ceci ne fait que ralentir la partie pour un profit insignifiant. Toutefois, si au moins deux joueurs sont en concurrence pour vos marchandises, laissez-les proposer et prenez la meilleure offre.

2. PHASE DE DEVELOPPEMENT



La phase de développement fonctionne un peu comme la phase de commerce. *Vous exécutez une action de développement à la fois*, puis le joueur à votre gauche exécute une action de développement. Chacun continue à exécuter une action de développement à la fois, en tournant autour de la table, jusqu'à ce que chaque joueur passe consécutivement.

Il y a quatre actions de développement possibles :

- Placer un drapeau.
- Construire une tuile industrie.
- Déplacer des tuiles industrie.
- Automatiser.
- Passer et ne rien faire.

Si vous passez lors d'une action de développement, vous pouvez néanmoins exécuter d'autres actions de développement plus tard pendant la phase. Une fois que tous les joueurs passent consécutivement, la phase de développement se termine et une nouvelle phase de production commence.

PLACER UN DRAPEAU

Vous noterez que le coût pour construire chaque tuile industrie sur la carte de référence inclut également le coût pour placer un drapeau (un cube travail). *Vous ne pouvez pas placer une tuile industrie sur le plateau de jeu à moins que vous ayez d'abord placé un drapeau dans l'hexagone.* Un drapeau représente votre réservation sur l'hexagone. Vous dépensez un cube travail pour placer un drapeau dans un hexagone. *Placez le cube travail dépensé dans la réserve du marché du travail, pas sur les rangées du marché.*

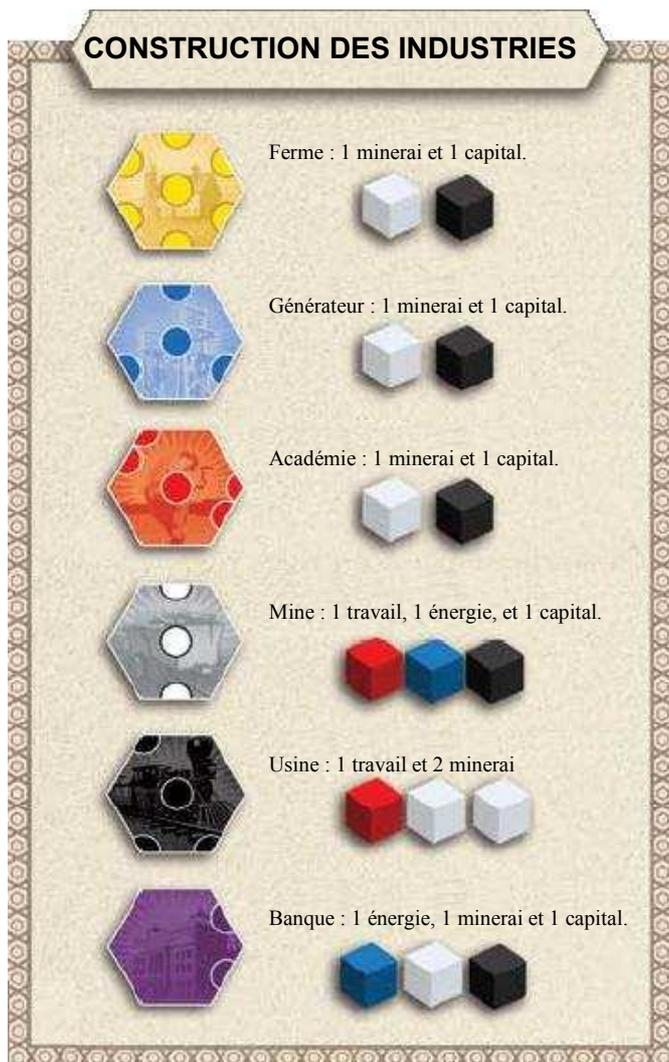


L'hexagone que vous réservez doit être à côté d'un hexagone qui contient déjà un de vos drapeaux. Vous ne pouvez pas placer un drapeau dans un hexagone qui contient déjà un drapeau. Vous ne pouvez jamais placer un drapeau (ou une tuile industrie) dans l'hexagone central du plateau de jeu. Une fois que vous avez placé un de vos drapeaux dans un hexagone, vous avez réservé cet hexagone et pouvez y construire une tuile industrie plus tard en exécutant une action de développement.

CONSTRUIRE UNE TUILE INDUSTRIE

Vous pouvez construire une tuile industrie dans n'importe quel hexagone qui contient un de vos drapeaux mais aucune tuile industrie. Le coût pour chaque tuile industrie est indiqué sur votre carte référence et sur le diagramme à gauche. Placez chaque cube marchandise dépensé dans la réserve de son marché, *pas sur les rangées du marché.*

Prenez une tuile de la pile du marché adéquat. Placez-la immédiatement sur le plateau de jeu, dans un hexagone qui contient un des vos drapeaux mais aucune tuile industrie. Vous ne pouvez pas acheter une tuile industrie et la conserver hors du plateau de jeu. Si vous n'avez pas assez de cubes marchandises, s'il n'y a aucun hexagone légal disponible ou s'il n'y a aucune tuile dans la pile, vous ne pouvez pas construire la tuile industrie.



Wealth of Nations (La richesse des nations) – Règles

Vous ne pouvez pas placer une tuile industrie si cela entraîne que des points partiels de différentes couleurs se touchent. Si vous et un autre joueur avez des points partiels de la même couleur qui se touchent, c'est correct. Il est possible de placer un point partiel touchant un côté vide d'une autre tuile industrie (voyez le diagramme à droite). Il est également permis de placer les tuiles de sorte que deux côtés vides se touchent.

Exception : Forcer le placement

Vous pouvez dépenser un cube capital pour "forcer le placement" d'une tuile industrie que vous êtes en train de construire (ou en train de la déplacer, voir page 12). Quand vous forcez le placement, vous pouvez ignorer tous les points partiels qui ne se correspondent pas. Dépenser un capital permet de forcer le placement pour toute la tuile. Le nombre de points en conflit n'a aucune importance, cela coûte seulement un capital pour forcer le placement d'une tuile.



Quand vous forcez le placement, construisez (ou déplacez) votre tuile industrie normalement, dépensez alors le cube capital supplémentaire pour ignorer les règles concernant la correspondance des points. Placez le cube capital dépensé dans la réserve du marché des capitaux, **pas sur les rangées du marché**. Forcer le placement compte comme une partie de la construction (ou du déplacement) d'une tuile industrie ; ce n'est pas une action de développement en elle-même.

REGLES DE PLACEMENT

Autorisé



Ces usines sont correctement placées.

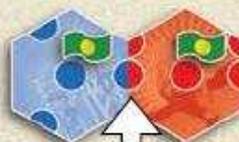


Si vous et un autre le joueur avez des points partiels de la même couleur. c'est BIEN.



Vous avez le droit de placer un point partiel à côté d'un côté vide.

Non autorisé



Les couleurs des points ne correspondent pas.

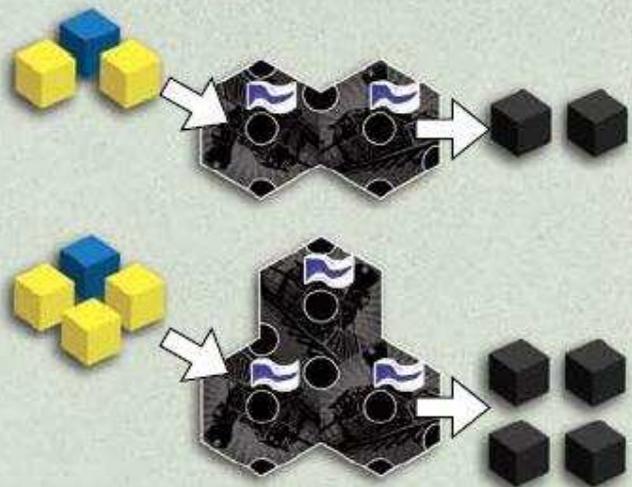
Vous ne pouvez pas placer cette tuile générateur à côté de cette tuile académie (sauf si vous forcez le placement).



Vous ne pouvez pas placer cette tuile usine à côté de cette tuile académie (sauf si vous forcez le placement).

ASTUCE – CONSTRUCTION

Quand vous ajoutez des tuiles industrie à un bloc industriel, il devient plus efficace. Par exemple, deux tuiles usine produisent deux cubes capital pour un coût d'une énergie et de deux cubes nourriture. Trois usines (correctement connectées) produisent quatre cubes capital pour un coût d'une énergie et de trois nourriture. Avec le bloc le plus grand, un coût d'une seule nourriture supplémentaire double votre production. C'est habituellement une bonne idée de construire un bloc d'au moins trois ou quatre tuiles pour tirer profit de cette "économie d'échelle". Faites juste attention à ce que votre production n'excède pas la demande, ce qui peut inonder votre marché et entraîner votre prix à la baisse.



Wealth of Nations (La richesse des nations) – Règles

DEPLACER DES TUILES INDUSTRIE



Vous pouvez déplacer jusqu'à trois tuiles industrie en dépensant un cube capital. Placez le cube capital dépensé dans la réserve du marché des capitaux, **pas sur les rangées du marché**. Retirez jusqu'à trois de vos tuiles du plateau de jeu en gardant leurs drapeaux sur elles. Mettez chacune d'elles dans n'importe quel hexagone vide ou n'importe quel hexagone qui contient un de vos drapeaux mais aucune tuile industrie.

Vous pouvez placer chaque tuile industrie n'importe où sur le plateau de jeu (sauf les hexagones réservés par d'autres joueurs). Vous pouvez déplacer les tuiles vers des hexagones qui ne sont adjacents à aucun de vos drapeaux. Vous pouvez déplacer trois tuiles quelconques, elles n'ont pas besoin d'être du même type. Vous n'êtes pas obligé de conserver des groupes de tuiles industrie ensemble.

Si vous déplacez une industrie dans un hexagone qui contient un de vos drapeaux, renvoyez ce drapeau dans votre réserve et conservez le drapeau qui était à l'origine sur la tuile industrie. Si vous ne pouvez pas placer une tuile industrie dans son nouvel hexagone sans entraîner que des points partiels différents se touchent, vous devez payer pour forcer le placement ou trouver un hexagone différent.

AUTOMATISATION

Pour un coût d'une énergie et de deux cubes capitaux, vous pouvez automatiser un de vos blocs industriels en plaçant un marqueur automatisation dessus. Si un de vos blocs industriel est automatisé, vous pouvez choisir d'alimenter le bloc entier avec un cube minéral plutôt qu'avec une nourriture par tuile industrie. **Le nombre de tuiles du bloc automatisé n'a aucune importance, un seul minéral est exigé pour alimenter tout le bloc.**

Vous pouvez toujours utiliser la nourriture pour alimenter un bloc automatisé (une nourriture par tuile, comme d'habitude) si vous ne souhaitez pas utiliser de minéral. Un bloc automatisé exige toujours une énergie pour fonctionner (à moins que ce soit un bloc de générateurs, les générateurs n'ont jamais besoin d'énergie). Si la nourriture est chère et que le minéral est relativement bon marché, l'automatisation peut vous faire économiser de l'argent à la longue.

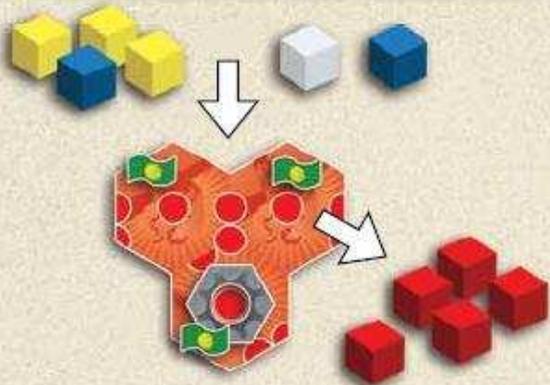
Si votre bloc automatisé se retrouve coupé en au moins deux blocs (parce que vous avez déplacé des tuiles industrie, par exemple), un seul des nouveaux blocs est automatisé. Vous décidez lequel des nouveaux blocs reçoit le marqueur d'automatisation. Si la réserve manque de marqueurs d'automatisation, utiliser tout autre marqueur adéquat.



ASTUCE – DEPLACEMENT INDUSTRIES

Plus la partie progresse, plus le plateau de jeu se remplit de tuiles industrie. Dans certains cas, vous pourriez vous trouver enfermé dans une boîte par vos voisins. Si cela se produit, dépensez un cube capital pour déplacer certaines de vos tuiles industrie vers un secteur moins encombré. Vous pouvez alors commencer à réserver des hexagones à côté de votre nouvel emplacement.

FAIRE FONCTIONNER UN BLOC AUTOMATISE



Ce bloc automatisé d'académies peut fonctionner en payant 3 cubes nourriture et 1 cube énergie ou 1 cube minéral et 1 cube énergie automatisé).

ASTUCE – NOURRITURE ET AUTOMATISATION

Alors qu'un prix élevé pour la nourriture peut sembler bénéficier aux joueurs équipés de fermes, il encouragera également les autres joueurs à automatiser. Si de nombreux blocs sont automatisés, la demande de nourriture chutera et son prix aussi. Les fermiers devraient donc continuer à construire des fermes pour suivre la demande toujours croissante de nourriture. Sinon, le prix de la nourriture fera des pointes et les joueurs qui n'ont pas de fermes auront un véritable motif pour automatiser.

3. PHASE DE PRODUCTION

Pendant cette phase, vous faites fonctionner vos blocs industriels en dépensant des cubes nourriture, énergie et probablement minéral. Quand vous faites fonctionner vos industries, chaque bloc produit un cube marchandise pour chaque point plein dans le bloc. Les banques sont une exception ; chaque point plein de banque produit 30\$ quand vous alimentez et faites fonctionner vos banques.

Si deux joueurs ont des blocs adjacents de la même industrie, aucun point plein partagé entre les deux blocs *ne* produit de cube marchandise pour l'un ou l'autre joueur. Vous ne pouvez pas faire fonctionner un bloc plus d'une fois pendant une phase de production.

FAIRE FONCTIONNER DES BLOCS

Cela coûte un cube nourriture par tuile industrie pour alimenter un bloc et un cube énergie pour faire fonctionner tout le bloc. Si vous n'avez pas assez de nourriture pour chaque tuile industrie, vous pouvez choisir de ne pas alimenter certaines tuiles. Quand vous collectez vos cubes marchandises, ignorez tous les points situés (même partiellement) sur les tuiles industrie non alimentées.

Alimentez et faites fonctionner tous vos blocs avant de produire vos cubes marchandises. *Vous ne pouvez utiliser*

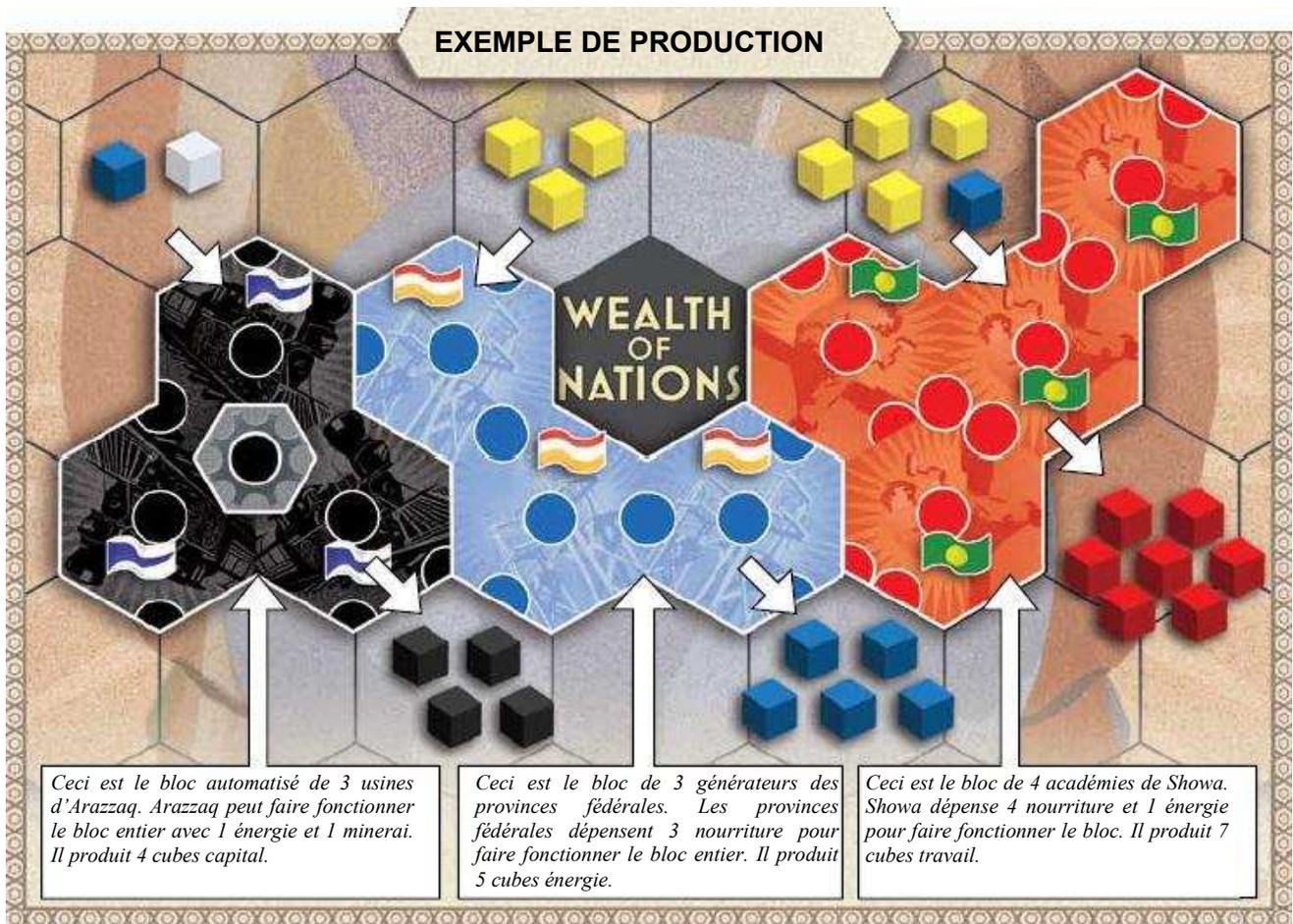
aucun des cubes nourriture, énergie ou minéral que vous venez de produire pendant la phase actuelle pour faire fonctionner des blocs pendant la même phase. Rappelez-vous que les fermes s'autoalimentent et que les générateurs fonctionnent de manière automatique.

AUTOMATISATION

Si un bloc est automatisé, vous pouvez dépenser un cube minéral pour alimenter tout le bloc au lieu de dépenser un cube nourriture par tuile industrie du bloc. Vous devez en plus dépenser une énergie pour faire fonctionner le bloc, qu'il soit automatisé ou pas (à l'exception des générateurs qui n'ont jamais besoin d'énergie).

DEPENSES ET COLLECTES

Quand vous alimentez et faites fonctionner vos blocs, placez tous les cubes marchandises dépensés dans la réserve du marché correspondant, *pas sur les rangées du marché*. Les cubes marchandises que vous produisez viennent également de la réserve. L'argent gagné des banques vient de la masse monétaire du marché financier. Si une réserve est épuisée, enregistrez les productions sur un papier.



VICTOIRE

Les conditions suivantes indiquant que la fin de la partie approche :

- Un joueur a placé chacun de ses 18 drapeaux sur le plateau de jeu.
- Chaque hexagone sur le plateau de jeu contient un drapeau et/ou une tuile industrie.
- Au moins 5 piles de tuiles industrie (sur 6) sont vides.

Ces conditions se produiront toujours pendant la phase de développement. Quand une ou plusieurs de ces conditions sont remplies à la fin d'une phase de développement, il y a une phase de production finale puis une phase de commerce finale. Une fois que les joueurs ont liquidé les dernières marchandises qui leur restaient pendant cette phase de commerce finale, la partie est terminée.

Les joueurs gagnent 4 PV pour chacun tuile industrie qu'ils ont sur le plateau de jeu et 1 PV pour chaque tranche de 10\$ qu'ils ont. **Ignorez la fraction restante de l'argent.** Chaque billet à ordre non remboursé réduit le total de PV. Le joueur avec le plus de PV gagne. Les égalités sont déterminées en faveur du joueur avec le plus d'argent ; puis en faveur du joueur avec le plus de drapeaux sur le plateau de jeu. S'il y a encore égalité, les joueurs encore en course pour la victoire sont tous gagnants.



ASTUCE – PHASE DE COMMERCE FINALE

Pendant la phase de commerce finale, les joueurs ont souvent une grande quantité de cubes marchandise à vendre. La vente de ces marchandises une par une peut prendre un temps substantiel. Pour accélérer le processus, envisagez d'enregistrer l'argent gagné par chaque vente sur le papier plutôt qu'en prenant de l'argent du marché financier à chaque fois.

POINTS DE VICTOIRE (PV)



Chaque tuile industrie que vous contrôlez sur le plateau de jeu vaut 4 PV. = 4



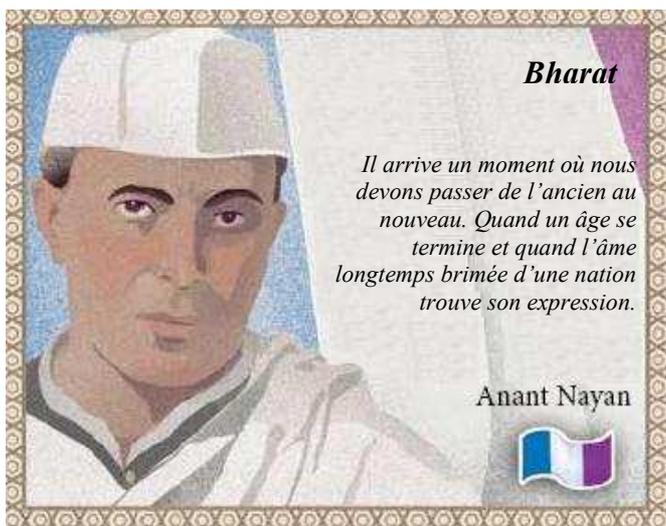
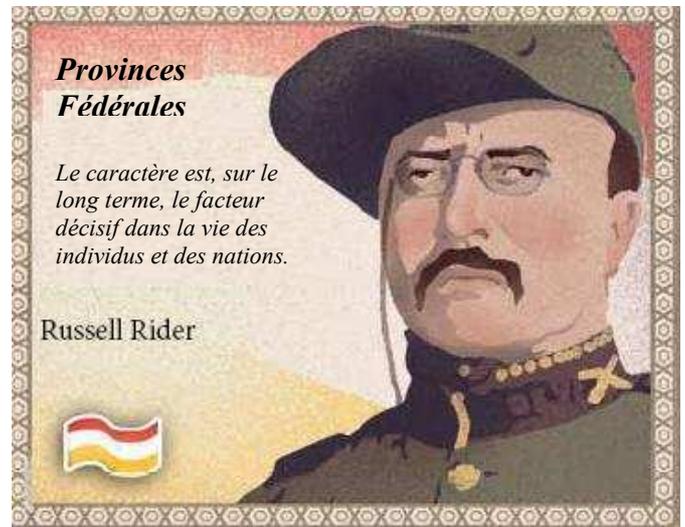
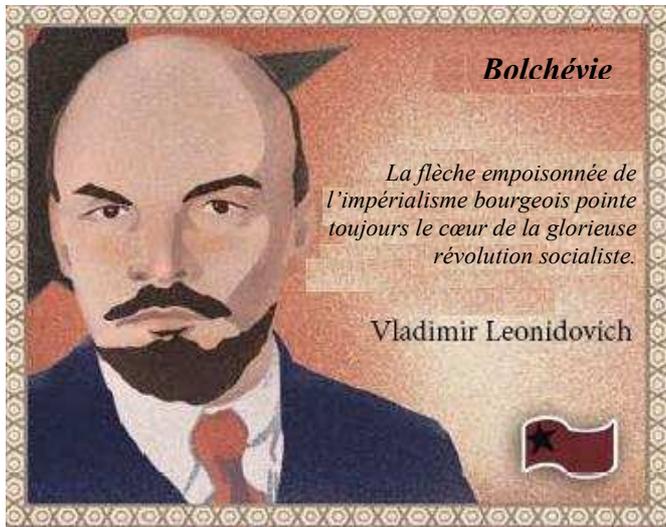
Chaque tranche de 10\$ que vous possédez vaut 1 PV. = 1



Chaque billet à ordre qu'il vous reste vous pénalise de 3 PV. = -3

LES NATIONS

Chaque joueur dans Wealth of Nations est représenté par le drapeau de sa nation. Les encadrés ci-dessous donnent le nom de chaque nation et de son chef, ainsi qu'une citation vigoureuse pour résumer son caractère national.



Wealth of Nations (La richesse des nations) – Règles

1. PHASE DE COMMERCE

VENDRE A UN MARCHÉ
Vendez un cube marchandise à la fois au marché. Vous recevez le prix de vente, le nombre dans l'alvéole dans laquelle vous placez le cube. **PAGE 9**

BILLETTS A ORDRE
Empruntez ou remboursez votre dette. Ça ne compte pas comme une action de commerce et peut être effectué n'importe quand pendant la phase de commerce (même si ça n'est pas votre tour. **PAGE 9**

ACHETER AU MARCHÉ
Achetez un cube marchandise à la fois au marché. Vous payez le prix d'achat (le nombre sous l'alvéole dans laquelle vous prenez le cube). **PAGE 8**

ECHANGE
Effectuez une transaction avec un autre joueur. Vous pouvez échanger n'importe quel montant d'argent, des cubes marchandises et des billets à ordre. **PAGE 9**

2. PHASE DEVELOPPEMENT

PLACER UN DRAPEAU
Dépensez 1 cube travail pour placer un drapeau dans un hexagone vide adjacent à un de vos drapeaux existants. **PAGE 10**

CONSTRUIRE UNE TUILE INDUSTRIE
Dépensez des cubes marchandise pour placer une nouvelle tuile industrie dans un hexagone que vous avez réservé avec un drapeau. **PAGE 10**

FORCER LE PLACEMENT
Si construire ou déplacer une tuile industrie fait que des points partiels de couleurs différentes se touchent, vous pouvez forcer le placement. Dépensez un cube capital pour ignorer tous les conflits de points partiels. **PAGE 11**

AUTOMATISER UN BLOC
Dépensez 1 cube énergie et 2 cubes capital pour automatiser un de vos blocs industriels. **PAGE 12**

DEPLACER DES TUILES INDUSTRIE
Dépensez 1 cube capital pour déplacer jusqu'à 3 de vos tuiles industrie. **PAGE 12**

3. PHASE DE PRODUCTION

ALIMENTER LES TUILES INDUSTRIE
Dépensez un cube nourriture pour chaque tuile industrie que vous souhaitez alimenter. **PAGE 13**

AMENER DE L'ENERGIE AUX BLOCS
Dépensez un cube énergie pour chaque bloc que vous souhaitez faire fonctionner. **PAGE 13**

ACTIVER L'AUTOMATISATION
Si le bloc est automatisé, dépensez un cube minéral pour alimenter le bloc entier. **PAGE 13**

FIRST PLAYER
Passez le marqueur de premier joueur à gauche