

STEEL DRIVER



Un Jeu Stratégique pour 3 - 6 constructeurs de ligne, âgés de 12 ans et plus
Par Martin Wallace

INTRODUCTION

Au 19^{ème} siècle une toile d'acier a été créée tout autour du monde. Les hommes, l'argent et la vision ont permis de construire les chemins de fer qui ont rendu le monde moderne possible. Ce n'est nulle part plus évident qu'aux Etats-Unis d'Amérique. L'avènement de la locomotive a donné à l'Amérique les moyens d'exploiter les richesses de ses ressources naturelles, la transformant en puissance mondiale. C'est la construction des chemins de fer de l'Amérique qui est reflétée dans *Steel Driver*, quoique d'une manière très simple.

Le nom se rapporte à la légende de John Henry. Il était pousseur d'acier, quelqu'un qui a creusé des trous dans la roche dure avec des clous pointus en acier. Dans la légende John Henry utilise sa force dans une course contre un marteau actionné par la vapeur. Il a gagné le challenge mais est mort d'épuisement à la fin du jour.

Dans *Steel Driver* chaque joueur représente un courtier en investissements, manipulant des capitaux importants disponibles pour être investis dans les chemins de fer américains naissants.

Il y a deux formes d'argent dans le jeu. Les grands capitaux sont représentés par les cubes investissement bleus. Les bénéfices sont payés en argent liquide.

La partie dure cinq manches. Chaque manche se compose de cinq phases.

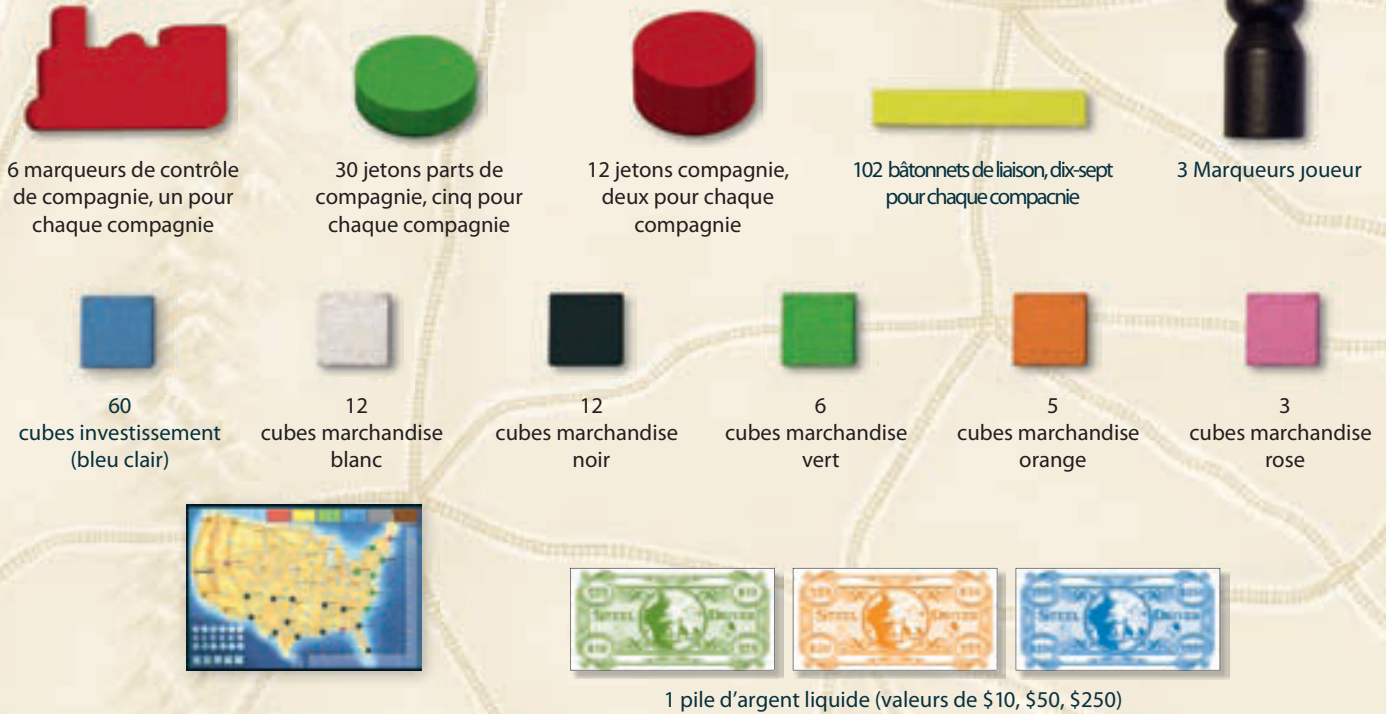
Lors d'un tour chaque joueur recevra des cubes investissement, le nombre est déterminé par le nombre de joueurs dans la partie. Avec ces cubes investissement les joueurs enchérissent afin de prendre le contrôle des compagnies de chemin de fer. Après cela, les compagnies vont construire des rails. Chaque joueur reçoit maintenant un paiement en argent liquide pour chaque compagnie qu'il contrôle. Finalement le nouvel ordre du tour des compagnies est enregistré sur la zone d'ordre du tour de jeu.

Après 5 manches de jeu une phase de décompte final a lieu. A ce moment la valeur finale de chaque compagnie de chemin de fer est calculée.

Note : Cette phase de décompte final est très importante. Les joueurs reçoivent beaucoup d'argent et leur classement change souvent sensiblement.

LIVRET DE REGLES

ELEMENTS DE JEU



PREPARATION DE LA PARTIE

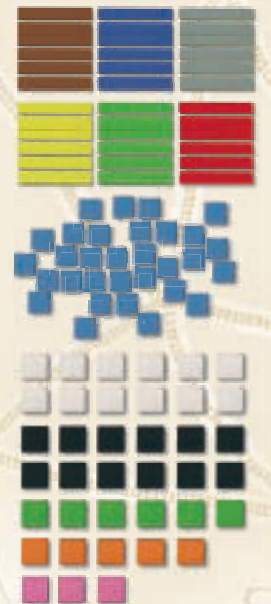
Placez les marqueurs de contrôle des compagnies et les jetons parts dans les cases compagnie, les couleurs doivent correspondre.

indiquez l'ordre des compagnie en plaçant un jeton compagnie sur le tableau d'ordre de jeu. L'ordre au début de la partie est identique à l'ordre dans lequel les cases compagnie sont organisées de la gauche vers la droite (rouge, puis jaune etc.).

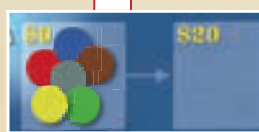


Placez l'un des marqueurs de jeu noir sur la première case de la ligne du milieu; c'est le marqueur "compagnie active".

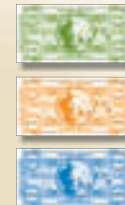
Le 2ème marqueur de jeu, le marqueur de manche, est placé sur la case 1 de la ligne de manche de jeu. Le 3ème marqueur de jeu, appelé "joueur actif", est remis au joueur le plus jeune.



Le second jeton de chacune des compagnies est placé sur la case 0\$ de la piste des bénéfices.



L'argent liquide est trié par valeur et forme la banque



Placez les bâtonnets de liaison, les cubes investissement, et les cubes marchandise, triés par couleur dans une réserve à côté du plateau.

LE PLATEAU DE JEU

Emplacement de départ hexagonal.
Il est possible de démarrer une compagnie de chemin de fer ici. Le profit gagné pour construire un itinéraire vers cet emplacement est indiqué à l'intérieur de l'hexagone.

Emplacement normal repéré par un cercle.
Le bénéfice gagné pour construire un itinéraire vers cet emplacement est indiqué à l'intérieur du cercle. Chaque emplacement a également une couleur. Elle indique la couleur du cube marchandise qui y sera placé pendant la phase finale de détermination des bénéfices.

Cases compagnie.
Quand vous prenez le contrôle d'une compagnie vous placez les cubes investissement que vous avez payés dans la case de la compagnie. Ces cases sont également utilisées pour ranger les jetons parts et les marqueurs de contrôle.



Tableau ordre de jeu.
La rangée supérieure est utilisée pour indiquer l'ordre du tour actuel. Le marqueur de jeu "compagnie active" doit être déplacé le long de la ligne du milieu pour indiquer quelle compagnie est actuellement active. Quand une compagnie passe, elle déplace son marqueur de couleur dans la rangée inférieure.

Piste de manche de jeu.
Le marqueur de manche de jeu indique la manche de jeu actuelle sur cette piste.

Itinéraire potentiel.
Une liaison peut être construite le long d'un itinéraire potentiel. Le nombre sur l'itinéraire indique combien de cubes investissement doivent être dépensés par la compagnie pour y construire une voie.

Piste des bénéfices.
Le 2ème jeton compagnie est utilisé sur la piste des bénéfices pour indiquer combien de profit une compagnie a réalisé pendant le tour actuel.

DEROULEMENT DE LA PARTIE

Le jeu est divisé en cinq manches. À chaque manche vous devez exécuter les phases suivantes :

- Phase 1: Cubes investissement
- Phase 2: Enchères pour les marqueurs de contrôle
- Phase 3: Construction de liaison
- Phase 4: Prise de bénéfices
- Phase 5: Fin de la manche

À la fin de la 5ème manche il y a une dernière phase de décompte final.

Note: Les joueurs ne peuvent pas conserver secret le montant de leur argent liquide ni le nombre de cubes investissement qu'ils possèdent, et doivent les indiquer si on leur demande.

PHASE 1 : CUBES INVESTISSEMENT

Chaque joueur reçoit un certain nombre de cubes investissement de la réserve. Le nombre de cubes reçu par chaque joueur dépend du nombre de joueurs dans la partie comme indiqué ci-dessous :

3 joueurs	dix cubes chacun
4 joueurs	huit cubes chacun
5 joueurs	sept cubes chacun
6 joueurs	six cubes chacun

Chaque joueur conserve ses cubes investissement d'un tour sur l'autre. Il n'y a aucune limite au nombre de cubes qu'un joueur peut conserver.

Note: Dans le cas improbable où il n'y aurait pas assez de cubes investissement disponibles dans la réserve pour tous les joueurs au début de la phase 1, les cubes disponibles sont répartis équitablement. Les cubes restant ne sont pas distribués.

Exemple: Dans une partie à 4 joueurs seul 31 cubes sont disponibles. Chaque joueur reçoit 7 cubes. Les 3 cubes supplémentaires restent dans la réserve.

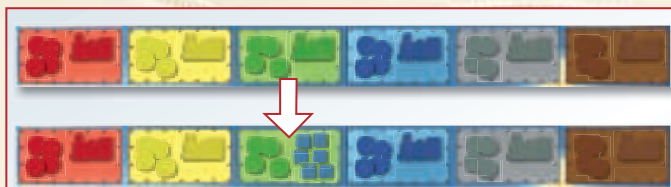
PHASE 2 : ENCHÈRES POUR LES MARQUEURS DE CONTRÔLE

Une série d'enchères va maintenant avoir lieu pour déterminer qui contrôlera chaque compagnie. Les joueurs enchériront en utilisant les cubes investissement qu'ils détiennent - ils n'utilisent pas d'argent liquide pour faire leurs offres.

Le joueur actif (le joueur détenant le marqueur "joueur actif"), doit choisir entre mettre aux enchères un marqueur de contrôle de compagnie disponible ou passer le marqueur de joueur actif au joueur à sa gauche.

S'il choisit de mettre un marqueur de contrôle aux enchères, alors il doit faire la première offre. L'enchère minimum initiale est de un, mais il peut commencer avec une offre plus élevée. Dans le sens des aiguilles d'une montre les autres joueurs peuvent enchérir ou passer jusqu'à ce que l'enchère la plus élevée soit atteinte. Tout joueur qui passe ne peut pas revenir dans la vente aux enchères de la même compagnie. Les joueurs peuvent, lorsque c'est leur tour, enchérir plusieurs fois en augmentant leur offre à chaque fois. Si tous les joueurs passent après une offre, le plus haut enchérisseur l'emporte.

Le joueur qui gagne l'enchère paye le montant qu'il a enchéri en cubes investissement et place ces derniers dans la case de la compagnie. Il prend le marqueur de contrôle de la compagnie qui a été choisie plus un jeton part de la même compagnie.



Exemple : Don est le joueur actif et décide de mettre le marqueur de contrôle de la compagnie verte aux enchères. Il commence l'enchère avec une offre de "1". Tony enchérit à "2", Mary à "3". Simon gagne avec une enchère de six cubes investissement. Aucun autre joueur ne veut surenchérir. Il place six de ses cubes investissement dans la case de la compagnie verte, et prend le marqueur de contrôle de la compagnie verte et un jeton part de la compagnie verte. Don passe maintenant le marqueur de joueur actif au joueur à sa gauche.

Après l'enchère, le marqueur de joueur actif est passé par l'actuel joueur actif au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Maintenant, ce dernier doit décider s'il veut mettre un autre marqueur de contrôle aux enchères ou s'il veut faire passer le marqueur "joueur actif" au joueur à sa gauche.

Une fois qu'un marqueur de contrôle a été acheté par un joueur, il ne peut alors plus être mis aux enchères dans la même manche. Par conséquent, il y aura un maximum de six enchères, une pour chaque compagnie. Cela signifie également que chaque compagnie émettra un seul jeton part lors de chaque manche. Un joueur peut prendre le contrôle sur plus d'une entreprise.

Note: Le marqueur de joueur actif peut voyager autour de la table plusieurs fois pendant les enchères.

Si tous les joueurs passent le marqueur «joueur actif» sans mettre aux enchères un marqueur de contrôle, cette phase se termine. Par conséquent, il est possible qu'une compagnie ne soit contrôlée par aucun joueur. Dans ce cas, il y a moins de six ventes aux enchères. Tous les marqueurs de contrôle non utilisés restent dans leur case compagnie.

Si tous les six marqueurs de contrôle ont été mis aux enchères, cette phase se termine aussi. Le marqueur "joueur actif" est maintenant remis au joueur à gauche du dernier qui a mis un marqueur de contrôle aux enchères.

PHASE 3 : CONSTRUCTION DE LIAISON

Chaque compagnie va maintenant dépenser ses cubes investissement pour construire des voies de chemin de fer. Le joueur qui contrôle l'entreprise décide où la liaison sera construite. Cette phase se poursuivra jusqu'à ce que toutes les compagnies aient construit autant de connexions qu'elles le peuvent.

Note : Tous les jetons compagnie sont sur la case "0" de la piste de profit au début de cette phase (voir Phase 5: Fin du tour).

Dans l'ordre des compagnies, comme indiqué sur le tableau d'ordre de jeu, chaque compagnie doit construire une liaison ou passer.

Le marqueur "compagnie active" montre quelle société est actuellement active. Une fois qu'une compagnie a construit un morceau de voie ou passé, le marqueur est déplacé d'un espace le long de la piste, ce qui va activer la compagnie suivante. Après que toutes les compagnies ont eu l'opportunité de construire / passer, le marqueur est déplacé de nouveau à la première compagnie et la procédure est répétée. Le jeu continue ainsi jusqu'à ce que toutes les compagnies ont passé.

LIVRET DE REGLES

Quand une compagnie est active, il faut construire une liaison si possible. Si elle n'a pas suffisamment de cubes investissement pour construire une liaison, elle doit passer. Bien que le joueur qui la contrôle décide normalement du chemin à construire, s'il y a une situation où seul un itinéraire peut être construit alors la société doit construire le long de cette route.

Le coût en cubes investissement pour construire une liaison est affiché sur l'itinéraire potentiel. Ce coût doit être payé avec des cubes investissement détenus par la compagnie qui sont ensuite replacés dans la réserve à côté du plateau.

Note : L'ordre dans lequel les compagnies passent déterminera l'ordre de jeu dans le prochain tour.

La toute première fois qu'une compagnie construit une liaison, elle doit se connecter à un emplacement hexagonale. Lors de la construction ultérieure d'une voie, la liaison devra être placée de telle sorte qu'elle se connecte à un endroit qui est déjà relié par une connexion de la même compagnie.

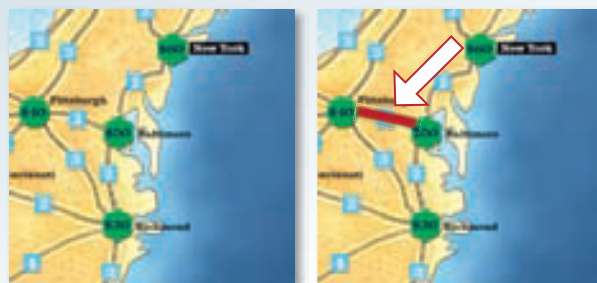
Autrement dit, les liaisons doivent être contiguës - une société ne peut jamais avoir deux réseaux distincts. Cela peut conduire à une situation dans laquelle une compagnie ne peut pas construire plus de liaisons.

Une seule liaison peut être construite le long d'un itinéraire potentiel. Une fois qu'un bâtonnet de liaison a été placé, il ne peut pas être déplacé ou enlevé.

Quand un bâtonnet de liaison est placé, la valeur de la compagnie progresse sur la piste des bénéfices, grâce à la valeur du lieu qui vient juste d'être connecté.

Une fois qu'un emplacement est connecté au réseau d'une compagnie, sa valeur ne peut pas être ajoutée au niveau de bénéfice de cette même compagnie si elle y est connectée une seconde fois. C'est-à-dire que vous ne pouvez jamais profiter d'un emplacement plus d'une fois. Par contre, si une compagnie se connecte à un emplacement déjà relié à une autre compagnie, elle ajuste aussi son niveau de bénéfice de la valeur de l'emplacement.

La première fois qu'une compagnie construit une liaison, elle sera connectée à deux emplacements. Le joueur qui la contrôle ne peut ajouter qu'une de ces deux valeurs au niveau de bénéfice de la compagnie. C'est-à-dire que le joueur qui la contrôle déclare depuis quel emplacement il construit, puis ajoute la valeur de l'endroit où sa liaison se finit. Le revenu provenant de la ville de départ (ville hexagonale) est supposé être nécessaire pour régler les frais d'exploitation de la compagnie, et ne devient jamais du bénéfice. Là encore, notez que le joueur ne pourra jamais profiter de l'emplacement de départ d'une compagnie même si vous vous connectez lors d'une manche ultérieure à cet emplacement par une nouvelle liaison.



Exemple : Au premier tour la compagnie rouge sera la première compagnie active. Le marqueur de contrôle rouge est détenu par Andy, il doit donc décider où la compagnie construira. Il décide de construire entre Baltimore et Pittsburgh, ce qui coûtera trois cubes investissement. Il prend les cubes de la case de la compagnie rouge et les remet dans la réserve des cubes investissement. Il déplace le jeton rouge jusqu'à la case \$40 sur la piste des bénéfices. Notez qu'il ne pourrait pas choisir d'ajouter la valeur de Baltimore car il ne peut pas commencer la construction à Pittsburgh.

Si une compagnie n'a pas assez de cubes investissement pour construire une liaison, alors elle doit passer. Son jeton sur le tableau de l'ordre du tour de jeu doit être déplacé sur la rangée en bas "Pass", sur la première case vide la plus à gauche.

Note : L'ordre dans lequel les compagnies passent déterminera l'ordre du tour de jeu pour la prochaine manche.



Exemple : La compagnie verte a déjà été activée deux fois et a construit deux connexions. Le marqueur de compagnie active l'a atteint maintenant pour la troisième fois. Comme la compagnie n'a plus qu'un cube investissement, elle est forcée de passer. Son jeton vert est déplacé vers la première case vide du côté gauche de la rangée "Pass". Comme c'est la première compagnie à passer, elle sera la première compagnie à construire lors de la prochaine manche.

Chaque cube investissement restant dans une case de compagnie reste présent et peut être utilisé lors de la manche suivante.

La phase de construction de voies se termine quand chaque compagnie a passé.

LIVRET DE REGLES

LIAISON TRANSCONTINENTALE

Note : C'est une règle spéciale couvrant un événement unique.

À un certain point de la partie, il y aura une série continue de voies reliant San Francisco à New York. Au moment où cette série de liaisons est créée, chaque compagnie impliquée reçoit un bonus à son niveau de bénéfice. Il est très probable que plusieurs entreprises seront impliquées dans la création d'une liaison transcontinentale.

La compagnie qui construit la voie créant la liaison transcontinentale reçoit un bonus de \$50 à son niveau de bénéfice. Celui-ci doit être ajouté immédiatement, en plus de la valeur de l'emplacement auquel elle vient de se connecter. Chaque autre compagnie impliquée dans la liaison transcontinentale reçoit un bonus de \$30 à son niveau des bénéfices.

La liaison transcontinentale doit être tracée le long de la route qui utilise un nombre minimum de différentes compagnies. S'il y a au moins deux routes valables qui peuvent représenter cette liaison, alors c'est celle qui utilise le moins de connexions appartenant aux compagnies potentiellement impliquées, qui doit être utilisée. S'il y a une égalité, chaque compagnie à égalité reçoit le bonus de bénéfice.

Une fois que la liaison transcontinentale a été établie et que le bonus de bénéfice est donné, cet événement ne peut plus se reproduire. Les bonus de bénéfice ne sont gagnés que la première fois que la liaison est créée.

PHASE 4 : PRISE DE BENEFICES

Les joueurs reçoivent maintenant un paiement en argent liquide égal au niveau des bénéfices de chaque compagnie qu'ils contrôlent. Ce paiement est reçu en billets de la banque.

Un joueur ne prend pas de billets pour les parts qu'il a gagnées lors des manches précédentes. Il ne prend de l'argent liquide que pour les compagnies qu'il contrôle pendant la manche en cours. Si un joueur contrôle plus d'une compagnie, il reçoit des billets pour chaque compagnie qu'il contrôle.

Note : Il vaut mieux penser à l'argent liquide comme étant des points de victoire, il n'a aucune autre utilité.

PHASE 5 : FIN DE LA MANCHE

Les joueurs déplacent les jetons compagnie de la rangée "Pass" vers la rangée supérieure d'ordre du tour, en conservant les mêmes positions relatives. Tous les jetons compagnie sur la piste des bénéfices sont déplacés vers la case zéro.

Les joueurs conservent tous les cubes investissement non dépensés.

Les compagnies conservent tous les cubes investissement non dépensés.

Tous les marqueurs de contrôle de compagnie sont remis sur leur case respective. Exception : la fin du cinquième tour, les joueurs conservent leur marqueurs de contrôle avant de commencer la phase de décompte final. L'un des joueurs déplace le marqueur de manche sur la case suivante. Maintenant, une nouvelle manche peut commencer.

Liaison transcontinentale



Exemple : Verte est la compagnie active. Elle a cinq cubes investissement disponibles. Le joueur qui la contrôle a l'occasion de créer un liaison transcontinentale, en construisant entre Denver et Omaha ou Denver et Kansas City. Si la liaison Denver-Omaha est construite, verte ajoutera un bonus de \$50 à son niveau de bénéfice, alors que rouge recevra un bonus de \$30. Les compagnies jaune et marron peuvent participer à la série de connexions de la liaison transcontinentale, car le nombre de liaisons auxquelles chacune contribue est identique. Les deux compagnies gagnent également le bonus de \$30. Si la liaison Denver-Kansas City est construite à la place, verte gagnera \$50, rouge et marron \$30.

Grise pourrait potentiellement contribuer à la liaison transcontinentale mais elle a besoin de quatre connexions par opposition aux trois connexions marron pour compléter la liaison, ce qui signifie que le bonus va à la compagnie marron. Dans les deux cas, bleue ne peut réclamer aucun bonus bien que la liaison pourrait passer par son réseau. C'est parce que cela exigerait plus de liaisons que le réseau de la compagnie rouge. Si la compagnie bleue avait construit Buffalo-New-York et la compagnie verte Denver-Omaha, bleue et rouge recevraient, avec jaune et marron, le bonus de \$30.

PHASE DE DECOMPTE FINAL

A la fin de la 5ème manche, la phase spéciale de décompte final se produit. Les joueurs déterminent à ce moment les valeurs finales des parts de chaque compagnie en collectant les cubes marchandise du plateau de jeu. Une fois que ces valeurs ont été déterminées, les joueurs reçoivent de l'argent liquide pour toutes les parts qu'ils détiennent.

En premier, tous les cubes investissement non dépensés sont retirés de toutes les cases compagnie.

Les joueurs placent un cube marchandise sur chaque emplacement qui est connecté par une voie de chemin de fer. La couleur du cube doit correspondre à la couleur de l'emplacement.

Les joueurs déterminent ensuite qui contrôle chaque compagnie. Le joueur avec le plus de parts d'une compagnie reçoit le marqueur de contrôle correspondant à cette dernière. En cas d'égalité pour les jetons part, le joueur le plus proche dans le sens des aiguilles d'une montre du joueur qui contrôle actuellement la compagnie (en commençant par ce joueur) prend le marqueur de contrôle.

Exemple : Andy a trois jetons part rouges, ce qui signifie qu'il prend le marqueur de contrôle rouge. Don et Simon ont chacun deux jetons part verts, alors que Richard en a un. Richard était le dernier joueur à contrôler la compagnie verte. Don est assis à gauche de Richard, donc il prend le contrôle de la compagnie verte. Si Simon avait été le dernier joueur à contrôler la compagnie verte, il aurait conservé le marqueur de contrôle.

Dans l'ordre du tour des compagnies déterminé pendant la cinquième manche, chaque compagnie réclame un cube marchandise. Une compagnie peut réclamer un cube marchandise d'un emplacement auquel elle est connectée par une voie. Le cube marchandise doit être placé dans la case de la compagnie. Le joueur qui contrôle la compagnie décide quel cube marchandise la compagnie prend.

Quand une compagnie ne peut plus réclamer de cube marchandise, son jeton doit être déplacé vers la rangée "Pass". Les compagnies continuent de collecter des cubes de cette façon jusqu'à ce que plus aucun cube marchandise ne puisse être réclamé.

Maintenant, le niveau final des bénéfices pour chaque compagnie est déterminé par les cubes marchandise qu'elle a récupérés.

La valeur des cubes marchandise dépend du nombre et de la taille des ensembles qui peuvent être constitués avec.

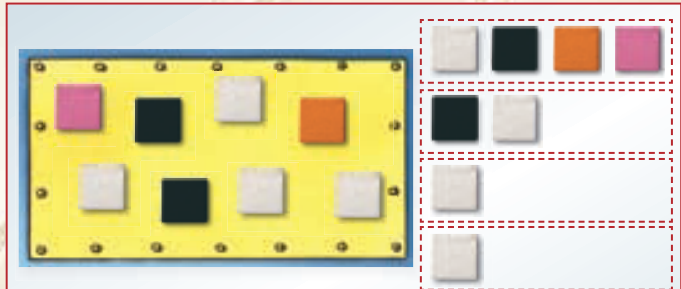
Un ensemble de cubes se compose d'un à cinq cubes de différentes couleurs. Un ensemble ne peut pas contenir de cubes de la même couleur.

Le niveau final des bénéfices de chaque compagnie est égal à la somme des valeurs de tous ses ensembles. La valeur de chaque ensemble est :

Ensemble composé d'1 cube :	\$10
Ensemble composé de 2 cubes :	\$30
Ensemble composé de 3 cubes :	\$60
Ensemble composé de 4 cubes :	\$100
Ensemble composé de 5 cubes :	\$150

Les joueurs marquent le niveau final des bénéfices de chaque compagnie sur la piste des bénéfices. Si le niveau des bénéfices d'une compagnie dépasse \$200, le second jeton compagnie pour marquer le total final de ses bénéfices.

Les joueurs reçoivent maintenant un paiement en liquide pour chaque jeton part qu'ils détiennent. La somme des billets qu'ils reçoivent pour chaque part est égale au niveau final des bénéfices de la compagnie qui a émis la part.



Exemple : La compagnie jaune termine avec les cubes marchandise indiqués ci-dessus. Ceux-ci peuvent être arrangés en quatre ensembles, comme indiqué. Le niveau final des bénéfices de la compagnie sera $\$100 + \$30 + \$10 + \$10 = \$150$. Chaque joueur qui détient un jeton part jaune reçoit \$150 en argent liquide pour chaque part qu'il détient.

Note : Les joueurs ne reçoivent des billets que pour les jetons part, jamais pour les marqueurs de contrôle des compagnies.

L'argent que les joueurs reçoivent est ajouté à celui qu'ils ont gagné pendant les 5 manches de jeu. Le joueur qui possède le plus d'argent liquide est le vainqueur de la partie.

Les cubes investissement n'ont aucune valeur. En cas d'égalité, le joueur parmi les ex-æquo qui contrôle la ou les compagnies avec le plus de cubes marchandise est le gagnant.



GUIDE DE REFERENCE

SEQUENCE DE JEU

Phase 1: Cubes investissement

3 joueurs :	10 cubes chacun
4 joueurs :	8 cubes chacun
5 joueurs :	7 cubes chacun
6 joueurs :	6 cubes chacun

Chaque joueur conserve les cubes inutilisés de la manche précédente.

Phase 2 : Enchères pour les marqueurs de contrôle

Chaque marqueur de contrôle est présenté pour l'enchère. Le joueur avec le marqueur de joueur actif choisit la première compagnie à être mise aux enchères. Les enchères remportées sont payées en cubes investissement. Quand un joueur prend un marqueur de contrôle il reçoit également un jeton part de la même compagnie. Les cubes investissement utilisés doivent être placés sur la case de la compagnie. Le marqueur de joueur actif est donné au joueur de gauche.

Phase 3 : Construction de liaison

Les compagnies jouent en fonction de l'ordre du tour des compagnies pour construire une liaison. Répétez ce procédé jusqu'à ce que toutes les compagnies aient passé. Le joueur qui détient le marqueur de contrôle d'une compagnie décide où elle construit. Le coût de construction d'une voie est payé avec des cubes investissement de la case de la compagnie, indiqué sur l'itinéraire potentiel. Augmentez le niveau de bénéfice de la compagnie de la valeur de l'endroit connecté. La première construction doit partir d'une ville hexagonale, un joueur n'ajoute pas la valeur de cette ville au niveau des bénéfices de la compagnie. Toutes les voies d'une compagnie doivent être contiguës. Une compagnie doit construire si elle a assez de cubes investissement pour le faire. Si une compagnie ne peut pas construire, elle doit passer.

Une liaison transcontinentale est créé quand il y a une série continue de connexions entre New York et San Francisco. La compagnie qui termine la liaison reçoit un bonus de niveau de ses bénéfices de \$50, chaque autre compagnie qui fait partie de la liaison reçoit un bonus de niveau de ses bénéfices de \$30. La liaison doit utiliser aussi peu de compagnies que possible, et dans le cas où il y a plusieurs liaisons valables, c'est le plus petit nombre de connexions qui est pris en compte.

Phase 4 : Prise de bénéfices

Les joueurs prennent un ensemble de billets dont le total égal au niveau des bénéfices de la compagnie qu'ils contrôlent. Si un joueur contrôle plus d'une compagnie, il reçoit de l'argent pour chaque compagnie qu'il contrôle. Un joueur ne reçoit pas d'argent pour les jetons part gagnés lors des manches précédentes.

5. Fin de la manche

Tous les jetons de niveau des bénéfices sont déplacés sur la case zéro. Les jetons d'ordre du tour de jeu de chaque compagnie sont déplacés de la rangée "Pass" vers la rangée supérieure, afin d'indiquer le nouvel ordre du tour des compagnies. Le marqueur de manche de jeu est avancé sur la case suivante.

PHASE DE DECOMPTE FINAL

Les joueurs enlèvent tous les cubes investissement de toutes les cases compagnie. Un cube marchandise est placé sur chaque endroit connecté. La couleur du cube doit correspondre à celle de l'emplacement.

Le marqueur de contrôle de chaque compagnie est donné au joueur qui détient le plus de parts de la compagnie. En cas d'égalité le joueur le plus proche dans le sens des aiguilles d'une montre du dernier joueur qui contrôlait la compagnie, prend le marqueur de contrôle.

Dans l'ordre du tour de jeu chaque compagnie, au choix du joueur qui la contrôle, réclame un cube marchandise d'un emplacement auquel elle est reliée. Le cube marchandise est placé sur la case de la compagnie. Cette procédure va se répéter jusqu'à ce que plus aucun cube ne puisse être réclamé.

Pour chaque compagnie, les cubes marchandise sont organisés en ensembles sur sa case. Chaque ensemble doit se composer de cubes de différentes couleurs. La valeur de chaque ensemble est :

Ensemble composé d'1 cube :	\$10
Ensemble composé de 2 cubes :	\$30
Ensemble composé de 3 cubes :	\$60
Ensemble composé de 4 cubes :	\$100
Ensemble composé de 5 cubes :	\$150

La valeur totale des ensembles de chaque compagnie doit être indiquée sur la piste des bénéfices.

Les joueurs récupèrent maintenant de l'argent liquide pour chaque part qu'il détiennent. Le montant d'argent qu'ils prennent pour chaque part est égal au niveau final des bénéfices de la compagnie.

Le joueur avec le plus d'argent gagne. En cas d'égalité, le joueur qui contrôle la ou les compagnies avec le plus de cubes marchandise est le vainqueur.

CREDITS

Auteur : Martin Wallace
 Artwork : Paul Niemeyer, Peter Dennis
 Illustrateur : Solid Colour, Hans-Georg Schneider, Harald Lieske
 Test du jeu : Andy Ogden, Simon Bracegirdle, Richard Spilsbury, Geoff Brown, Don Oddy, Jerry Elsmore, Mary Dimercurio Prasad, Ravindra Prasad, Steve Coultman

Remerciements : Julia Bryan pour son soutien, Mary Dimercurio Prasad pour le nom, et un merci spécial à Harry Wu pour m'avoir stimulé.

Pegasus Spiele, Strassheimer Str. 2, D-61169 Friedberg, sous licence Warfrog. © 2009 Pegasus Spiele GmbH. Tous droits réservés.
www.pegasus.de - Traduction française par L2MJ
<http://l2mj.crocpom.fr>



WARFROG



Pegasus Spiele