



Mise en place :

Chaque joueur prend tous les **éléments à sa couleur** (jetons, tuiles...), **30 £** (pièces en cuivre = 1£/ pièces argent = 5£) et place un disque sur la piste des Points de victoire (PV). Chacun trie ses tuiles « entreprises » par sortes puis **empile** chaque type d'entreprise (soit 5 piles) **par niveau** : les niveaux 1 sur les 2. Les 2 sur les 3 et les 3 sur les 4.

Remplir le tableau des demandes de charbon et fer avec les cubes correspondants. Placer Le marqueur noir tout en haut de la piste de demande de coton. Les tuiles de marchés extérieurs (bateau) sont mélangées et posées face cachée sur leur emplacement. Poser les disques des joueurs sur la piste d'ordre de tour de jeu au hasard

Déroulement du jeu :

Le jeu se déroule sur 2 périodes (Canal et Rail) de 4 phases chacune : Phase de cartes, d'actions, de PV puis de fin de période.

Phase 1 : Les cartes :

Mélanger toutes les cartes. En distribuer 8 à chacun. À 3/4 joueurs, écartier définitivement sans les regarder 9/6 cartes en période canal et 6/2 lors de celle du rail.

Phase 2 : (10 rounds à 3 joueurs, 8 rounds à 4 joueurs)

Le tout 1er tour de jeu en période de canal : exceptionnellement, chacun ne jouera qu'une seule carte (mais il est possible de combiner 2 actions en 1). On ne peut pas construire de canal à ce tour.

Actions des joueurs :

Un round de phase 2 se déroule en **4 étapes** : - Tous les joueurs collectent leurs revenus (ou paient des revenus s'ils sont en négatif).

- Les joueurs jouent 2 cartes : Le joueur actif réalise l'ensemble de ses actions en jouant 1 ou 2 cartes pour faire 1 ou 2 actions. Il est possible de défausser une carte sans faire d'action ensuite. Puis, c'est au tour du suivant qui fait sa ou ses actions, etc.

Tout l'argent dépensé durant ses actions devra être obligatoirement être déposé sur la case « Montant dépensé » de sa couleur, sur le plateau.

- On détermine l'ordre du tour pour le prochain round : celui qui a dépensé le moins devient 1er, etc.

- Chacun refait sa main en piochant 2 cartes. On répète cette série d'étapes jusqu'à ce que la pioche soit vide et que tous les joueurs aient joué toutes leurs cartes. On passera alors en phase 3.

Collecter des revenus : La piste des PV indique également les revenus à prendre à la banque. Si votre revenu est négatif, vous devez payer le montant correspondant à la banque. Si vous n'avez pas assez d'argent pour payer, vous devrez enlever un/plusieurs de vos marqueurs d'entreprise au choix et encaisser la moitié du coût de construction arrondi à l'inférieur. Vous ne pouvez pas excéder 30 £ de revenus.

Comment augmenter le niveau de ses revenus :

- Lorsque l'on retourne sa tuile entreprise, le cercle doré indique les revenus à encaisser immédiatement (donc avancer d'autant de cases qu'inscrit dans le cercle). On peut retourner son entreprise dès que cette tuile est vidée des cubes qu'elle comporte (parce que le propriétaire ou un autre joueur a besoin de ressources pour construire une entreprise).

- Comment retourner une entreprise :

- On peut retourner les mines de charbon ou les entreprises de sidérurgie dès qu'elle sont vidées de leurs cubes.

- Les filatures de coton et les ports sont retournés lorsque l'on vend du coton.

- Les chantiers navals sont retournés immédiatement après avoir été construits.

3 Façons de gagner du cash :

- Les joueurs peuvent emprunter (n'ayez pas peur de le faire !). Pour cela, il faut reculer son pion sur la piste de PV pour obtenir 10, 20 ou 30 £... MAIS, il faudra alors reculer de 1, 2 ou 3 couleurs, et non pas cases. Ainsi, un emprunt de 20 £, si on est sur la case 10/0£, fera reculer de 2 cases seulement alors que si ce même emprunt est fait sur la case 18/4£ fera reculer jusqu'à la case 14/2£ soit 4 cases, car 2 couleurs !

- Lorsque l'on pose une entreprise de charbon ou fer, on remplit cette entreprise de cubes comme indiqué en haut à gauche de la tuile. A ce moment là, si la piste de demande en charbon ou fer n'est pas pleine, on la remplit avec ces cubes. Ce qui générera un gain d'argent pour le joueur ayant posé l'entreprise (selon le cours de la piste de demande et le nombre de cubes ainsi vendus).

- Vendre une entreprise : enlever l'entreprise et encaisser la moitié de son coût de construction arrondi à l'inférieur.

Les actions possibles :

1) Construire une entreprise : Toujours celle du sommet d'une pile, mais jamais de niveau 0. Il faut donc parfois se développer avant. Les entreprises ayant un canal ou un rail dessus ne peuvent être construites que durant la période correspondante. 1 case ville ne peut contenir qu'1 seule entreprise.

A) Pour construire, il faut défausser une carte. Cela peut être soit une carte du lieu où l'on veut construire, et dans ce cas, on implante une entreprise au choix, sans avoir besoin de liaison (canal ou rail), soit une carte d'entreprise, sur un lieu au choix à condition

qu'il soit relié à son réseau de canaux ou rails. Si c'est une toute première construction, on peut utiliser cette carte même sans liaison, puisqu'il n'y a pas encore de réseau.

B) En période de Canal, on ne peut construire qu'1 entreprise de sa couleur par ville. En période rail, il est possible de construire à un endroit où l'on est déjà présent.

C) Sur ce lieu, il doit y avoir le symbole de l'entreprise choisie, sinon il est impossible d'y implanter ce type d'usine.

Les 5 entreprises :

Les filatures de coton produiront du textile (virtuel) qui sera vendu (en retournant simplement la tuile et en défaussant une carte) via les ports ou le marché extérieur.

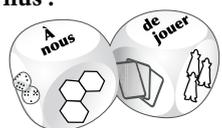
Les ports permettent la vente de coton et l'acheminement du charbon depuis la piste de demande en charbon.

Les mines de charbon produisent des cubes de charbon (noir). Si une mine est reliée à un port (par un canal ou un rail), il faut obligatoirement remplir la piste de demande en charbon (s'il y a des cases vides) avec les cubes de cette mine. Le joueur à qui elle appartient encaisse la somme d'argent selon le tarif pour chaque case remplie. Cet argent ne peut pas servir à financer l'entreprise, qui doit être payée avant de poser le charbon dessus !

Les entreprises de sidérurgie produisent des cubes de fer (orange) qui devront, comme pour le charbon, aussitôt être déplacés sur la piste de demande en fer si elle comporte des emplacements vides, sans besoin de liaison canal/rail. Ce qui rapportera autant d'argent que précisé sur chaque case de la piste, au joueur qui construit cette usine.

Les chantiers navals génèrent des PV. Dès qu'il est construit, on retourne la tuile chantier. Seule Liverpool peut accueillir un chantier naval en période Canal. En période Rail, il y a 2 autres villes.

D) Le joueur doit aussi être capable d'acheminer du charbon/dépenser du fer en ce lieu si l'entreprise le nécessite (cube en bas à droite de la tuile). Acheminer veut dire prendre un cube d'une usine ou de la piste de demande (via un port ou une liaisons extérieures) et le déplacer le long des liaisons canal/rail (peu importe à qui elles appartiennent) puis le défausser pour construire l'usine. S'il n'y a pas de liaison, l'acheminement est impossible, donc la construction est impossible. Si **besoin de charbon** : le joueur qui construit doit se servir, **en priorité**, d'un cube présent sur la tuile entreprise la plus proche sur le plateau, même si elle appartient à un autre (gratuitement, mais au risque que cela lui permette de retourner sa tuile et ainsi



de gagner de l'argent et des PV). En cas de distance de canal/rail égale, on choisit où prendre le charbon. S'il n'y en a plus, il peut alors en prendre sur la piste de demande, à condition que l'entreprise à construire soit reliée à un port construit, au prix du marché actuel. S'il ne reste plus de charbon à cet endroit, il est toujours possible d'en acheter pour 5£.

Si besoin de fer : Même chose que pour le charbon, il faut se servir en priorité du fer sur les entreprises du plateau, mais pour le fer, aucun besoin de liaison, ni d'obligation de prendre le fer le plus proche. S'il n'y a plus de fer sur le plateau, on peut l'acheter sur la piste de demande, au prix du marché ou si la piste est vide, pour 5£.

E) Il faut pouvoir payer la totalité du coût de construction : le prix indiqué en haut à droite de la tuile entreprise + le coût du charbon et/ou fer.

2) Recouvrir une entreprise déjà en jeu :

On peut aussi Recouvrir (upgrader) une entreprise déjà en jeu, à soi ou à un joueur adverse, recto ou verso, de la même façon et aux mêmes conditions qu'une construction. L'usine que l'on construit en remplacement doit être du même type ET d'un niveau (chiffre) supérieur. La nouvelle usine doit être posée sur son recto. On enlève l'ancienne usine ainsi que les cubes qui étaient éventuellement encore dessus. Cependant, on ne peut recouvrir une mine de charbon/une sidérurgie adverse que s'il n'y a plus aucun cube charbon/fer, ni sur le plateau ni sur la piste de demande. Cette action ne comptera pas comme une action supplémentaire. Elle est combinée avec celle « Construire une entreprise ». Cependant, elle nécessite

de **défausser 2 cartes** au lieu d'une.

3) Combiner 2 actions en 1 pour construire une entreprise : Si vous désirez construire à un endroit en particulier mais que vous n'êtes pas relié à cet endroit et/ou ne possédez pas la carte lieu ou entreprise ad hoc, vous pouvez combiner 2 actions en 1. Jouez 2 cartes au choix pour construire 1 entreprise au choix sur une ville au choix. Votre tour est alors terminé, vous ne pouvez pas effectuer de seconde action.

4) Construire une liaison de canal ou rail :

Il ne peut y voir qu'un seul canal ou rail par liaison et par période. Défausser une carte de son choix pour placer un canal sur une ligne bleue du plateau. Ce canal doit être relié à un autre de vos canaux ou à une de vos entreprises. Il vous en coûtera 3£ et vous ne pouvez en construire qu'un par action. Certaines villes ne permettent pas de liaison canal et ne pourront donc pas être utilisées avant la 2ème période. Il existe des liaisons par la mer. En période de Rail, vous pourrez construire des rails sur les lignes grises, selon les mêmes règles pour 5£ et 1 charbon (qui doit pouvoir être acheminé jusque-là par une liaison quelconque). Il est possible de construire 2 rails en une seule action, mais cela coûtera 15£ et 2 charbons.

Cas Birkenhead/Liverpool : Il s'agit d'une liaison virtuelle, déjà construite pour tout joueur, qui permet de construire une entreprise mais pas d'acheminer du charbon ou vendre du coton.

5) Se développer : Défausser 1 carte pour « développer » (jeter) 2 de vos entreprises empilées (sur 1 même pile ou 2 piles différentes). Cela permet de se débarrasser des entreprises de bas niveau et ainsi de pou-

voir construire des entreprises de niveau supérieur plus rapidement. Il faut payer 1 cube fer pris sur le plateau pour chaque entreprise jetée, voir règles d'acheminement du fer. Bon à savoir : les entreprises de niveau 1 seront détruites à la fin de la période Canal !

6) Vendre du coton : Défausser 1 carte pour retourner 1 tuile filature de coton afin de vendre sa production.

On avance le disque sur la piste de revenus, on ne prend pas de pièces !

- Soit à un/ou plusieurs ports reliés et construits (même celui d'un adversaire qui ne peut pas refuser). Dans ce cas, la tuile port sera également retournée.

- Soit au marché extérieur, si la filature de coton est reliée à un port (retourné ou pas) ou à une liaison externe. Retourner la tuile entreprise une fois la vente effectuée.

- Il est possible d'utiliser les 2 moyens quand on retourne plusieurs filatures.

Comment utiliser le marché extérieur :

Retourner la tuile de marché extérieur (bateau), puis déplacer le marqueur sur la piste de demande de coton vers le bas, si besoin. Les tuiles vont de 0 à -4. Plus le marqueur descend, moins le coton sera vendu cher. (Il y a : 2 tuiles 0, 2x -1, 4x -2, 3x -3, et 1 x -4).

7) Contracter un emprunt : Défausser une carte pour contracter 1 emprunt et reculer son marqueur de PV d'autant (de zones) de couleur que de tranches de 10£ empruntées. Maximum 30 £, soit 3 couleurs de piste (voir « besoin d'argent ? »). Impossible d'emprunter si son marqueur est à moins de 10 £ (0) ou lorsque la pioche est épuisée en période de rail.

Déterminer l'ordre du prochain tour : Une fois que tout le monde a effectué ses 2 actions, on réévalue l'ordre du tour. Le joueur qui a dépensé le moins passe 1er et ainsi de suite (d'où l'obligation de placer son argent dépensé sur sa case du plateau). En cas d'égalité, on ne change pas l'ordre précédent. L'argent sur le plateau est ensuite

retourné à la banque.

Refaire sa main : Après avoir terminé ses actions, on pioche autant de cartes que ce que l'on a joué (1 au 1er tour, puis 2/tour). Lorsque la pioche est vide, on joue toutes les cartes qui nous restent sans piocher.

Phase 3 : Points de Victoire

(Le 2ème marqueur « Chapeau » sert si on dépasse 100).

Les canaux/rails : Chaque liaison rapporte des PV selon le nombre d'entreprises aux 2 bouts de la liaison. On compte le nombre de disques dorés, il faut que les entreprises aient été retournées. On ne compte pas les entreprises non retournées. Donc 1 entreprise retournée = 1 PV, peu importe à qui elles appartiennent. Certaines villes ont des disques dorés imprimés sur le plateau et rapportent donc 2 PV.

Les marqueurs d'entreprise : Si les tuiles ont été retournées, un hexagone indique le nombre de PV que ces tuiles rapportent.

L'argent : En fin de période du Rail uniquement, chaque tranche de 10£ encore en main rapporte 1 PV.

Phase 4 : Fin de période

En fin de période Canal, reprendre tous ses canaux du plateau et jeter toutes les entreprises de niveau technologique 1. Les entreprises de niveau 1 encore empilées devant le joueur y restent et devront être développées pour accéder aux entreprises de niveau supérieur.

Mélanger toutes les tuiles de marché extérieur pour refaire une nouvelle pioche et remettre le marqueur de coton en haut de la piste. La période du Rail débute. Chacun joue 2 cartes par tour comme d'habitude. Lorsque cette 2ème période prend fin, le jeu est terminé.

Fin de la partie :

Chacun totalise ses PV. Le gagnant est celui qui en a le plus. En cas d'égalité, celui qui a un revenu le + élevé gagne. Si nouvelle égalité, celui qui a le + d'argent. Si encore égal celui qui aurait été 1er joueur s'il y avait eu un nouveau tour.

Voir la section références du livret de règles pour d'éventuelles précisions.

