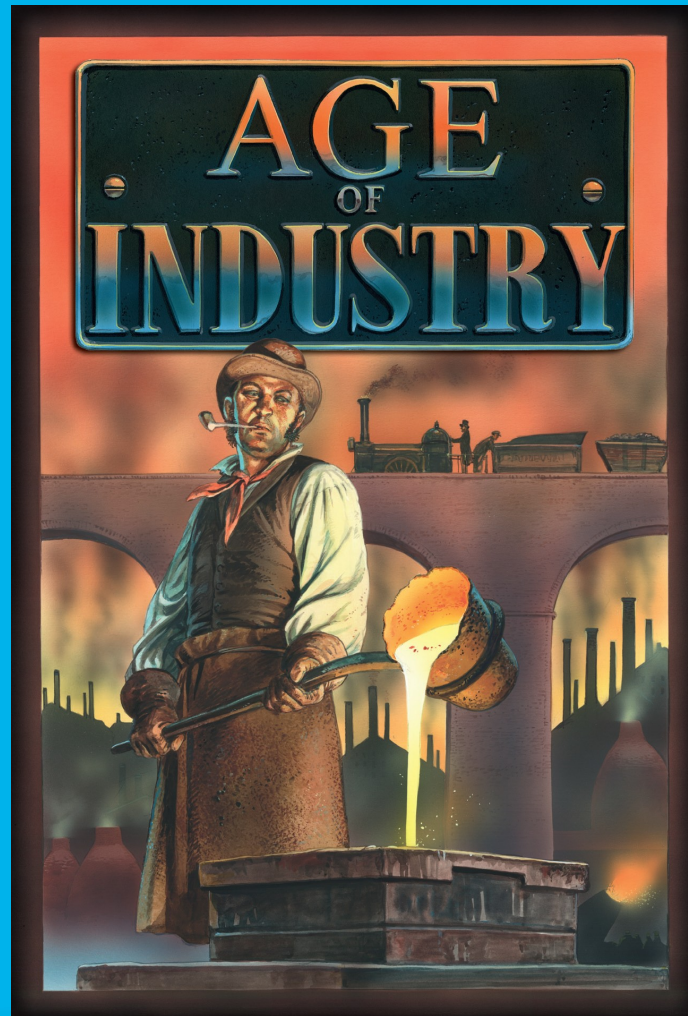
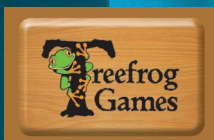


Age of Industry – Extension 1

Japon et Minnesota



Conception des cartes par Lawrence Whalen Jr. And Kevin Beckley
Développé par Martin Wallace



Age of Industry

Règles de l'extension 1 – Japon et Minnesota

Les cartes sont conçues pour être utilisées avec les règles de la seconde édition. Si vous ne disposez pas de ces règles vous pouvez les télécharger depuis le site web de Treefrog, www.treefroggames.com. Les règles de la seconde édition apportent quelques modifications et clarifications par rapport à la première édition. En résumé :

1. En début de partie, chaque joueur dispose de six cartes, quel que soit le nombre de joueurs
2. Utiliser les règles des voies maritimes décrites à la section Japon
3. La partie prend fin dès que la pioche est épuisée, même s'il reste des cartes visibles

Carte du Japon

L'étalage de cartes — Lors de la mise en place, révéléz six cartes et disposez-les dans les emplacements de l'étalage de cartes. Ne pas en placer deux autres à côté du plateau de jeu comme il est indiqué de le faire dans le jeu de base. Il est possible de prendre gratuitement des cartes depuis l'étalage de cartes si l'on choisit l'action "Piocher des cartes". Dans le cas contraire, il est possible d'acheter une carte (en payant le prix indiqué) pour la jouer immédiatement (elle peut être utilisée pour toute action nécessitant la défausse d'une carte). Ne pas reconstituer l'étalage de cartes avant la fin du tour. A la fin du tour, retirer toutes les cartes sidérurgie et mine de charbon. Les placer dans la défausse. Déplacer ensuite les cartes restantes vers les emplacements les moins chers, en respectant leurs positions relatives. Enfin, reconstituer l'étalage de cartes à hauteur de six cartes, si possible.

Voies maritimes — A l'instar d'une voie ferrée, il est possible d'utiliser une voie maritime pour véhiculer du charbon/du fer ou vendre du coton/des produits manufacturés A CONDITION qu'il y ait un port construit à chaque extrémité et un navire au milieu. Peu importe que les marqueurs soient retournés ou non. Pour la construction par cartes d'industrie,

une voie maritime est considérée comme une voie ferrée appartenant à tous les joueurs, i.e. un de vos marqueurs de navire vous autoriserait à utiliser une carte d'industrie pour construire dans n'importe quelle localisation reliée, mais uniquement s'il y a un port en ce lieu ou si vous envisagez d'y construire un port avec votre action.

Sidérurgies — Il n'est possible de construire une sidérurgie qu'a l'emplacement possédant le symbole de sidérurgie. Il est impossible de construire des sidérurgies sur les cases vides.

Navires — Lors de la construction d'un navire, placer des cubes de charbon et de fer sur les emplacements reliés. Retourner le navire dès que le charbon et le fer ont été consommés et dès qu'une marchandise a été vendue au marché (s'il y en a un).

Valorisation des voies ferrées — A la fin de la partie, chaque voie ferrée rapporte 3\$ en plus des marqueurs à chaque extrémité.

Carte du Minnesota

Cette carte se situe à la fin du 19ème siècle. Duluth fut le premier port des États-Unis, Hibbing était la capitale mondiale du fer et le fleuve Mississippi fournissait les moulins de St Anthony Falls en énergie hydroélectrique, une alternative au charbon de Chicago.

Chicago et le charbon — TRES IMPORTANT! A chaque fois qu'un joueur souhaite construire une industrie ou une voie ferrée qui nécessite un cube de charbon, il doit le prendre depuis la demande de charbon. On ne peut jamais prendre de cube directement depuis une mine de charbon. De façon à avoir accès au charbon, la localisation doit être reliée à un port construit ou à un port distant tel que Chicago.

La zone Chicago est constituée de Braidwood, Coal City et Wilmington. Les considérer comme des localisations à part entière quand il s'agit d'y construire des mines de charbon. Chaque joueur ne peut avoir qu'une seule mine de charbon dans ces localisations. Toutes les mines de charbon sont reliées entre elles ainsi qu'à Chicago. Tout joueur possédant au moins une mine de charbon peut construire une voie ferrée depuis n'importe laquelle des trois cases 'Chicago'. Il est également possible de construire une voie ferrée vers une case 'Chicago' depuis une localisation adjacente du Minnesota. Une carte d'industrie 'mine de charbon' peut être utilisée seulement si le joueur possède une mine de charbon ou si son réseau est connecté par voie ferrée à une case 'Chicago'.

NdT : s'il y a des cases vides sur la piste de demande de charbon lors de la construction d'une mine, il faut y déplacer des cubes de charbon¹.

Vendre des marchandises — L'action de vente a été étendue pour intégrer le charbon et le fer. Il est possible de vendre autant de cubes que l'on veut à la demande de charbon/de fer et/ou aux marchés au fer dès l'instant où l'on est relié à un port construit ou à un port distant. Il est également possible d'utiliser la même action pour vendre des marchandises depuis ses usines ou ses filatures.

Il est possible de vendre des cubes à la demande de charbon ou fer uniquement depuis ses propres mines de charbon ou sidérurgies. On gagne la somme d'argent indiquée à côté de chaque emplacement rempli.

Il est également possible de vendre des cubes aux marchés de fer. Le cube de fer peut être pris depuis n'importe quel emplacement, y compris depuis une sidérurgie d'un autre joueur ainsi que depuis la demande de fer (bien que cela coûte de l'argent). Il n'est pas obligatoire de prendre le fer depuis l'emplacement le plus proche. Il n'est possible de prendre le fer depuis la demande que lorsqu'il n'y en a plus dans le Minnesota. Chaque marché au fer nécessite deux cubes de fer pour satisfaire la demande. Si un seul cube est vendu à un marché au fer, il y reste. Dès qu'un deuxième cube est vendu, les deux cubes sont remis dans le stock et un marqueur de marché non utilisé y est placé (immédiatement retourné).

Navires — La construction d'un navire rend accessible le marché au fer qui y est relié. Un marqueur de navire est retourné dès que deux cubes ont été vendus au marché au fer. Un marqueur de navire retourné peut être écrasé par son propriétaire à la condition que le nouveau marqueur soit de niveau technologique plus élevé. Dans ce cas, le marqueur de marché est retiré de son emplacement, permettant ainsi la vente de deux nouveaux cubes de fer. Les trois cases navire reliées à St Paul, Red Wing et Winona sont localisées sur le fleuve Mississippi (non représenté).

Chaîne du fer – Toutes les localisations marron font partie de la chaîne du fer. Ajouter un cube de fer additionnel lors de la construction d'une sidérurgie dans ces villes. Lorsqu'une sidérurgie est retournée, le joueur empêche une prime de 2\$.

Energie hydroélectrique – La construction d'une filature de coton ou d'une usine de produits manufacturés à Bemidji, Fergus Falls ou St Anthony Falls ne nécessite pas de charbon.

Villes jumelées – St Paul, St Anthony Falls et Downtown Minneapolis sont reliées entre elles. Chaque joueur ne peut avoir qu'un seul marqueur d'industrie dans chacune de ces localisations.

Valorisation des voies ferrées – A la fin de la partie, un marché au fer ne valorise une voie ferrée que si l'emplacement possède un marqueur de marché retourné.

Pour valoriser une voie ferrée reliée à une case 'Chicago', il faut additionner : 2\$ (valorisation du rail en lui-même), le nombre de marqueurs présents dans la zone Chicago, le village/le nombre de marqueurs d'industrie présent(s) à l'autre extrémité².

A titre d'exemple, une voie ferrée reliant la case 'Chicago' et le village à l'ouest de la carte peut potentiellement rapporter 14\$ à son propriétaire : 2\$ pour le rail + 11\$ pour les marqueurs présents dans la zone Chicago (dont 2\$ pour les marchés au fer à condition qu'ils soient retournés) + 1\$ pour le village.

Pour le calcul de la valeur des voies ferrées, considérer St Paul, St Anthony Falls et Downtown Minneapolis comme des localisations à part entière.

¹ : Précision apportée par Kevin BECKLEY (cf <http://www.boardgamegeek.com/article/7139276#7139276>)

² : Précision apportée par Kevin BECKLEY (cf <http://www.boardgamegeek.com/article/7089641#7089641>)