

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.


**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



AGE OF INDUSTRY



Vue d'ensemble de Age of Industry

Une grande partie des règles sera familière à ceux qui ont déjà joué à Brass. Si vous n'avez jamais eu le plaisir de jouer à Brass, ne vous inquiétez pas et considérez que les règles de Age of Industry sont un peu plus brève.

Ceci est un jeu de commerce se déroulant au XIX^e siècle, lorsque plusieurs pays dans le monde ont vécu leur propre révolution industrielle. Votre objectif consiste à gagner de l'argent et vous atteindrez celui-ci en construisant de nouvelles industries.

Vous prendrez un set de marqueurs de joueurs que vous disposerez sur votre plateau individuel. Celui-ci vous indique le coût de construction de chaque industrie et le gain obtenu lorsque le marqueur est retourné. Le plateau vous indique aussi si une industrie nécessite du charbon ou de l'acier pour être achevée, et, dans le cas des mines et des aciéries, le nombre de cubes que vous devez placer sur elle.

Il y a six types différents d'industries dans Age of Industry, les filatures de coton, les fabriques, les mines, les aciéries, les ports et les navires. Vous avez aussi un set de marqueurs chemin de fer. Chaque industrie possède un niveau technologique. Lorsque vous construisez une industrie, vous devez toujours prendre le marqueur avec le niveau technologique le plus faible parmi ceux sur votre plateau. Au fur et à mesure des constructions, vous aurez à disposition des marqueurs d'un niveau technologique plus élevé. Vous pouvez accélérer ce processus en investissant dans le développement technologique. Certaines industries ont un niveau technologique de 0. Celles-ci ne peuvent être construites et la seule façon de s'en débarrasser est le développement.

Pour gagner de l'argent, vous devez d'abord construire des industries et ensuite faire en sorte que celles-ci soient « retournées », action qui vous rapportera de l'argent. La construction d'industrie nécessite de jouer une carte, de dépenser de l'argent et, dans certains cas, d'utiliser un cube charbon ou acier. La carte jouée détermine aussi le type d'industrie que vous pouvez construire ou le lieu où construire.

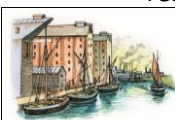
Le moment auquel les marqueurs sont effectivement retournés dépend du type d'industrie. Les filatures de coton et les fabriques sont retournées lorsque leurs produits sont vendus par l'intermédiaire des ports ou des marchés. Les ports sont retournés lorsque n'importe quelle marchandise est vendue par leur intermédiaire. Les mines et les aciéries sont retournées lorsque tous les cubes qu'elles possèdent ont été prélevés, quant aux navires, cela se fait lorsque toutes les cases adjacentes ont été entièrement utilisées (tout le charbon a été prélevé et le marqueur marché a été retourné).

Outre les différents types d'industrie, vous pouvez aussi construire des chemins de fer. Les chemins de fer servent à transporter le charbon et l'acier et ils permettent de vendre des marchandises par l'intermédiaire des ports et des marchés. Construire des chemins de fer augmente aussi le nombre d'emplacements possibles de construction. Les chemins de fer vous permettent de gagner de l'argent, mais seulement à la fin du jeu.

Notez que vous commencez le jeu sans argent. Dans tous les cas, vous pouvez emprunter de l'argent aussi souvent que nécessaire, mais veillez à ne pas exagérer, sinon les intérêts vous ruineront.

Le jeu se termine lorsque la pioche de cartes est épuisée et qu'au moins un joueur n'a plus de cartes en main. Vous gagnez de l'argent avec les chemins de fer, vous remboursez vos dettes, vous obtenez des points de victoire avec l'argent accumulé et pour les industries que vous avez construites (vous obtenez 1 PV par tranche de 5\$ et les industries donnent un nombre de PV correspondant à leur niveau technologique).

Il est important de comprendre les règles de construction des industries. Elles peuvent sembler complexes mais, une fois assimilée, le reste du jeu est relativement fluide.



Matériel

Le jeu contient un plateau double face, cette règle et les éléments suivants :

5 sets identiques de marqueurs pour les joueurs en rouge, bleu, jaune, vert et violet.



Pour chaque type d'industrie les joueurs reçoivent deux marqueurs pour chaque niveau technologique, sauf pour les navires qui n'ont qu'un seul marqueur de valeur 0

Douze marqueurs chemin de fer



66 cartes



Un marqueur par joueur pour déterminer l'ordre du tour

x 16

x 8



24 marqueurs d'emprunt

x 7

x 5

x 3

x 3



18 marqueurs marché



Approximativement 30 cubes noirs pour le charbon et le même nombre de cubes orange pour l'acier



Monnaie en plastique
Approximativement 40 pièces d'or et 30 d'argent



5 plateaux individuels, 1 par joueur

Description des marqueurs des joueurs



Filature
de coton



Fabrique



Académie



Mine



Port



Navire



Chemin de fer



Le nombre sur le marqueur indique le niveau technologique de l'industrie, ainsi que le nombre de PV (points de victoire) obtenu en fin de partie si cette industrie a été construite.



Chaque marqueur a deux faces. Durant la partie, ils seront retournés pour indiquer qu'ils ont été utilisés. L'illustration sur le verso indique ceci clairement.



Les ports de niveau technologique 1 ont aussi une icône filature de coton. Ceci indique qu'uniquement du coton peut être vendu dans les ports de ce type.



Les navires et les fabriques démarrent avec un niveau technologique de 1. Ces industries ne peuvent être construites. Le joueur doit investir s'il désire développer ces technologies.

Description des cartes

Il y a deux types de carte dans la pioche : les cartes industries et les cartes localisation.

x 6



x 8



x 6



x 7



x 3



x 6



Une carte industrie permet de construire l'industrie qu'elle représente. La principale limitation est que cette nouvelle industrie doit être connectée à l'une des possessions du joueur actif, généralement par un chemin de fer.

Les navires ne peuvent être construits sur la carte de l'Allemagne, mais les cartes navires ne sont pas retirées de la pioche. Leur seule utilité est celle d'être défaussées pour effectuer un développement ou pour passer.

x 5



x 5



x 5



x 5



x 5



x 5



Une carte localisation permet de construire une industrie à choix dans une localité de la même couleur que la carte. Pour améliorer la distinction, un symbole est associé à chaque couleur.

Le Plateau

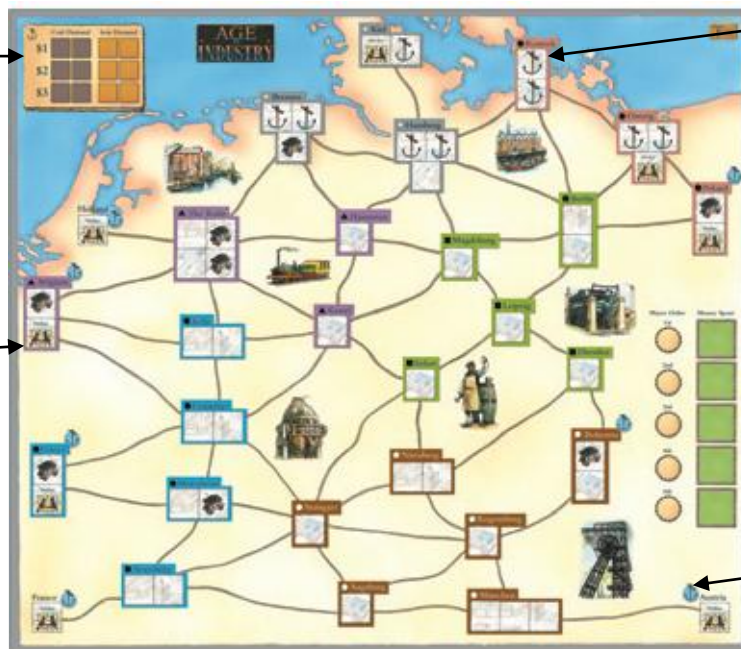
Le plateau est double face. Sur une face, une carte de l'Allemagne est représentée, sur l'autre face c'est une carte de la Nouvelle Angleterre qui est représentée. Il est préférable de commencer par utiliser la carte de l'Allemagne car celle-ci requiert l'usage de moins de règles. Les deux cartes peuvent être jouées avec 2 à 5 joueurs.

Demande de charbon et d'acier

Les cubes orange et noirs sont placés dans cette zone. Durant le jeu, le charbon et/ou l'acier peuvent être prélevés si ces ressources ne sont plus disponibles sur le plateau. Dans ce cas, la ressource doit être payée.

Case marché

Au début du jeu, les marqueurs marché sont mélangés face cachée et placés sur les cases marché. Les marqueurs en excès sont remis dans la boîte. Les marchés augmentent la demande de coton et de produits fabriqués (les ports sont l'autre source de demande de biens).



Localités et cases

Chaque localité possède un nom et une bordure colorée (et un symbole correspondant pour en faciliter l'identification). Chaque localité possède une ou plusieurs cases sur lesquelles peuvent être construites des industries. Si sur la case une industrie est représentée, cela signifie qu'elle ne pourra contenir que ce type d'industrie.

Ports lointains

Ce symbole indique que du charbon et de l'acier peuvent être acquis dans la zone de demande de ces biens si le port est relié au réseau ferroviaire.

Village

Les villages sont considérés comme des localités, mais les industries ne peuvent y être construites. Ils rendent plus compliquée la construction du réseau ferroviaire pour relier deux villes constructibles.

Ligne de division

Cette ligne signifie que ce qui est à l'intérieur représente une région hors de la carte (en l'occurrence la Pennsylvanie).

Liaison ferroviaire potentielle

Un marqueur chemin de fer peut être placé ici pour connecter deux localités.



Voie maritime

Une voie maritime est une connexion déjà construite entre un port et un navire. En construisant un navire, la connexion aux marqueurs charbon et marché est effectuée.

Ordre du tour de jeu

Lorsque les joueurs dépensent de l'argent, ils placent celui-ci dans la case voisine de leur marqueur de jeu. L'ordre du tour est réévalué en fonction de l'argent dépensé durant ce tour par chacun des joueurs, celui ayant dépensé le moins jouant en premier, celui ayant dépensé le plus jouant en dernier.

Importations de charbon

Au début du jeu, des cubes de charbon sont placés sur ces cases selon le nombre indiqué. Ces ressources seront disponibles lorsqu'un navire sera construit dans la case connectée à celles-ci.

Mise en place

Commencez par choisir l'une des cartes et positionner le plateau sur la table.

Chaque joueur choisit une couleur et reçoit un set de marqueurs de la couleur correspondante, son marqueur et son plateau individuel.

Chaque joueur place ses marqueurs sur son plateau comme indiqué ci-dessous.



Assurez-vous que le niveau technologique indiqué sur le marqueur corresponde à celui de la case sur le plateau individuel. Le nombre juste au-dessous de la case indique le nombre de marqueurs à placer.

Désignez aléatoirement le premier joueur. L'ordre du tour se fera en sens horaire pour le tout premier tour de la partie. Indiquez l'ordre du tour du premier tour de jeu en plaçant un marqueur de bois de chaque joueur sur la zone d'ordre du tour du plateau.

Les pièces de monnaie en plastique constituent une banque à proximité du plateau. Chaque grande pièce dorée vaut 5\$, chaque petite pièce argentée vaut 1\$.

Mélangez les cartes. Dans une partie à 2 ou 4 joueurs, chaque joueur reçoit 5 cartes. Dans une partie à 3 ou 5 joueurs, chaque joueur reçoit 6 cartes. Placez la pioche de cartes à proximité du plateau. Piochez les deux premières cartes de la pioche et placez-les à côté face visible. Les joueurs peuvent consulter leur main de cartes, mais ne la montrent pas à leurs adversaires.

Disposez le charbon et l'acier en tas près du plateau. Placez ensuite un cube de charbon par case libre de la demande de charbon, faites de même pour l'acier.



Si vous utilisez la carte de la Nouvelle-Angleterre, placez aussi des cubes de charbon dans les cases importations, comme indiqué dans la section précédente.

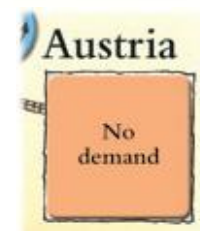


Mélangez les marqueurs marché face cachée. Toujours face cachée, placez-en un sur chaque case possédant une icône marché. Une fois terminée la mise en place, retournez tous les marqueurs (face visible).



Ces marqueurs représentent la demande de coton ou de produits fabriqués. Certains marqueurs ont une inscription « No demand » (aucune demande). Ces marqueurs ne doivent pas être échangés.

Il y a plus de marqueurs que de cases marché : remettez les marqueurs inutilisés dans la boîte.



Vous voilà prêts pour entamer la partie.

Déroulement du jeu

Age of Industry se joue en plusieurs tours. Il n'y a pas un nombre fixe de tours vu que le jeu se termine lorsque la pioche de cartes est épuisée.

Chaque tour est composé de trois phases :

1. Actions des joueurs
2. Déterminer l'ordre du prochain tour
3. Paiement des intérêts des emprunts

Une fois le tour achevé, un nouveau commence. Le jeu se poursuit tant que les conditions de fin ne sont pas remplies. Le jeu se termine après un tour complété où un ou plusieurs joueurs n'ont plus de cartes en main et que la pioche est épuisée.

A la fin de ce tour, les joueurs calculent leurs points de victoires obtenus avec leurs industries et leur argent. Le joueur totalisant le plus de points de victoire est déclaré vainqueur.

Ci-dessous sont décrites en détail les différentes phases.

Phase une : Actions des joueurs

Cette phase est la plus importante et la plus longue du jeu.

L'ordre dans lequel les joueurs effectuent leurs actions est indiqué sur le plateau de jeu individuel. En suivant cet ordre, chaque joueur doit effectuer deux actions. Quand un joueur a terminé ses deux actions, c'est au joueur suivant d'en effectuer deux. Une fois que tout le monde a terminé, la phase est achevée et l'on passe à la suivante.

Première exception. Lors du premier tour, chaque joueur effectue une seule action.

Deuxième exception. Les joueurs peuvent toujours combiner leurs deux actions en une seule afin de pouvoir construire dans une localité de leur choix. Ceci est une option pour aider les joueurs qui n'auraient pas les cartes nécessaires pour construire un édifice nécessaire à leur stratégie.

Les joueurs peuvent choisir parmi six actions et chaque action est une séquence distincte en soi, il est donc possible d'effectuer deux fois la même action. Il est obligatoire de terminer une action avant d'en commencer une autre.

Les six actions à choix sont :

Action	Coût
Construire une industrie	jouez une carte
Construire un chemin de fer	-
Vendre des produits	-
Développement	défaussez une carte
Piocher deux cartes	-
Passer	défaussez une carte

Pour construire une industrie, une carte doit être jouée. Pour passer ou développer une technologie, une carte doit être défaussée. Les autres actions n'ont pas de coût.

Lorsque le joueur actif a terminé ses actions, il place l'argent dépensé dans la case à côté de son marqueur de joueur. L'ordre du prochain tour sera déterminé par la valeur des dépenses du tour.

EXEMPLE : C'est le premier tour et le joueur jaune a construit une filature de coton pour 4\$. Celle-ci est l'unique action de ce premier tour. Le joueur rouge décide de construire une aciérie qui coûte 2\$. Durant le prochain tour, le joueur rouge jouera avant le jaune.



Le tour passe au joueur suivant sur la piste d'ordre du tour.

ACTION Construire une industrie

C'est l'action la plus compliquée parmi les six. Une fois comprise, une grande partie du jeu sera maîtrisée.

Une carte doit être jouée pour effectuer cette action. La carte est jouée de la main du joueur et posée face visible sur la défausse de cartes.

Ce qui peut-être construit et le lieu de construction dépendent de la carte jouée, des industries déjà construites, des entreprises sur le plateau individuel du joueur et de la disponibilité du charbon et de l'acier.

Restrictions cartes industries

En jouant une carte industrie, le joueur peut construire uniquement le type d'industrie représenté sur la carte. Le joueur peut construire sur une case si au moins une des conditions suivantes est remplie :

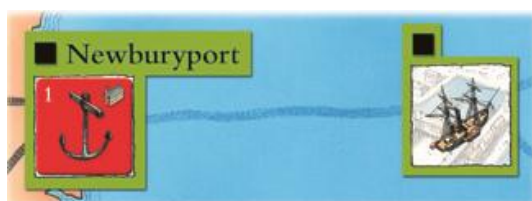
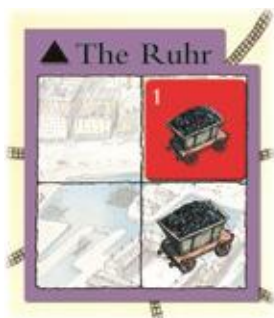
- Si le joueur est relié à la localité avec un de ses chemins de fer.
- Si le joueur a déjà construit une industrie dans cette case **et** que celle-ci contient quatre cases industrie. *Important :* un joueur ne peut pas avoir plus de deux industries par localité.
- Si la case contient déjà un édifice du joueur actif, celui-ci peut, par exemple, moderniser (à ne pas confondre avec l'action développement) une de ses entreprises (voir plus loin).
- Si le joueur joue une carte navire et que la case navire choisie est connectée par une voie maritime à une case sur laquelle un port est déjà construit.

- Si le joueur n'a pas encore construit d'industries, il peut le faire n'importe où sur la carte.



EXEMPLE : Ici le joueur rouge est autorisé à construire à Kassel car son marqueur chemin de fer le relie à cette localité.

Le joueur peut construire dans n'importe quelle case. Il peut aussi moderniser son marqueur mine.



EXEMPLE : Le joueur rouge pourrait construire un navire dans la case ci-dessus, à l'aide d'une carte navire en sa possession, car l'un de ses ports est relié via une voie maritime à cette case.

Restrictions cartes localisation

Une carte localisation permet de construire sur n'importe quelle case dont le bord coloré est identique à la carte jouée. Il n'est pas nécessaire d'être connecté à cette localité pour construire.



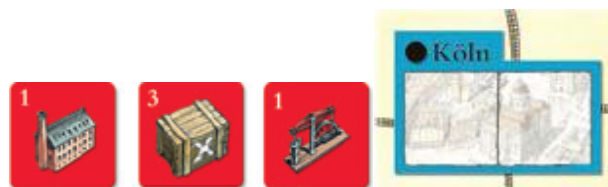
EXEMPLE : En jouant une carte localisation marron, le joueur actif peut potentiellement construire dans n'importe quelle localité ci-dessous.



Restrictions imposées par la case/localité

Chaque localité contient une ou plusieurs cases disponibles pour construire des industries. Les cases ont des restrictions sur le type d'industrie qui peut y être construit :

- Si les cases ne contiennent aucun symbole, on peut alors y construire des filatures de coton, des fabriques ou des aciéries.



- Si la case contient un symbole mine, on ne peut alors y construire qu'une mine.



- Si la case contient un symbole port, on ne peut alors y construire qu'un port.



- Si la case contient un navire, on ne peut y construire qu'un navire. Il y a une autre condition à respecter pour construire un navire : celui-ci doit être relié à un port déjà construit. Le port ne doit pas nécessairement appartenir au joueur actif, cela peut être celui d'un autre joueur.



Il y a une limite au nombre d'industries qu'un joueur peut construire dans une localité. Si la localité contient jusqu'à trois cases, il ne peut y construire qu'une industrie. Si la localité contient quatre cases et plus, le joueur peut en occuper deux. Chaque case peut contenir une seule industrie.

Restrictions des marqueurs

Les joueurs ne peuvent construire que les marqueurs qu'ils ont à disposition sur le plateau individuel. Lorsqu'un joueur construit une industrie, il doit prendre le marqueur avec la valeur technologique la plus basse depuis son plateau. Les marqueurs étant

disposés en ordre croissant, le joueur prendra toujours celui qui est le plus à gauche.

EXEMPLE : Au début de la partie, le plateau du joueur rouge présentera les marqueurs filature de coton comme ci-contre. Si le joueur décide de construire une filature, il devra choisir celle de niveau technologique 1.



Au fur et à mesure de la construction des industries, celles d'un niveau technologique plus élevé seront rendues disponibles. Si le joueur a déjà construit trois filatures (ou a décidé d'en défausser quelques-unes avec l'action développement) son plateau se présentera comme ci-contre.



Certaines fabriques et certains navires ont un niveau technologique valant zéro. Ces marqueurs ne peuvent pas être construits. La seule manière pour se débarrasser de ces marqueurs est de d'utiliser une action développement (voir plus loin). Donc, pour construire une fabrique de niveau 3, il est obligatoire de réaliser deux actions développement pour défausser les deux marqueurs de niveau zéro.



Pour construire des industries, il est nécessaire de les financer avec de l'argent. La somme à payer pour construire une industrie est indiquée dans le rectangle au-dessus du marqueur sur le plateau individuel. L'industrie peut aussi exiger un apport en charbon et acier pour être construite.

EXEMPLE : Une filature de coton de niveau 1 coûte 4\$ pour sa construction. Une filature de coton de niveau 2 coûte 6\$ et demande qu'un cube de charbon soit acheminé dans la localité où elle sera bâtie. Une filature de niveau 3 coûte 12\$ et demande un cube de charbon et un cube d'acier.



Charbon et acier

Si un joueur a besoin de charbon et/ou d'acier pour construire une industrie, il devra le prélever d'une mine ou d'une aciérie qui en contient encore. La

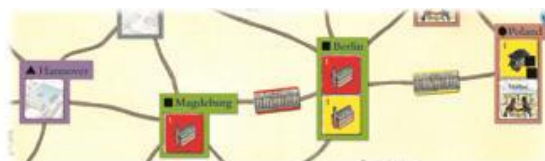
mine ou l'aciérie ne doit pas nécessairement être la propriété du joueur actif, elle peut appartenir à un autre joueur. Le matériel (charbon ou acier) peut être transporté en passant par des connections ferroviaires appartenant à plusieurs joueurs. Le matériel doit être prélevé depuis la source la plus proche de la localité où le joueur désire construire (la distance se mesure en comptant les voies ferroviaires entre localités). Une voie maritime se compte comme une voie ferroviaire complétée, donc un cube de charbon devra emprunter deux voies maritimes avant de rejoindre la terre ferme. Si deux (ou plus) sources sont à la même distance, le joueur peut choisir laquelle il utilisera. Une fois que le joueur a démontré pouvoir transporter le matériel nécessaire à la construction de son industrie, il retire la ressource et la dépose dans la réserve.

Le joueur peut aussi prélever une ressource dans une case sur la même localité où il désire construire. On admet que toutes les cases d'une localité sont connectées entre-elles.

Sur la carte de la Nouvelle-Angleterre, le charbon est aussi disponible lorsqu'on construit les navires. Le joueur peut aussi prélever du charbon dans la case reliée à un navire construit.



EXEMPLE : Le joueur rouge désire construire une filature de coton de niveau 2 à Magdeburg. Il joue une carte industrie filature de coton, suffisante parce que la localité est connectée. Il doit transporter un cube de charbon et le prélève dans la mine du joueur jaune en Pologne. Notez qu'il peut transporter le charbon sur la voie ferroviaire jaune.



EXEMPLE : Le joueur rouge désire construire une fabrique de niveau 3 à Regensburg. Il joue une carte localisation marron. Il a besoin d'acier et de charbon. Même s'il possède une mine à Mannheim, il devra prélever le charbon dans la mine jaune en Bohemia

parce que c'est la source la plus proche. L'acier peut être prélevé de deux sources différentes car elles sont les deux à la même distance de Regensburg. Pour des raisons évidentes, le joueur choisit de prendre l'acier dans sa propre aciérie. Le marqueur de la mine jaune comme celui de l'aciérie rouge sont retournés car elles ont épuisés leur ressource. Notez que le joueur rouge n'aurait pas pu construire son industrie à München car il en y possédait déjà une.



Prélever du charbon et de l'acier du tableau de demande

Un joueur peut avoir besoin de charbon ou d'acier et ne pas pouvoir en prélever sur la carte du plateau. Dans cette situation, il peut prélever la matière première dans le tableau de demande. Pour faire cela, la localité dans laquelle le joueur désire construire doit être reliée par une voie ferroviaire à un marqueur port ou à une localité qui possède un symbole port éloigné. Cela n'a aucune importance à qui appartient le port ou si le marqueur est face visible ou non.

Prélever de la matière première du tableau de demande coûte de l'argent. La somme nécessaire à l'achat est indiquée sur le plateau. Le joueur doit prendre la ressource qui se trouve sur la ligne la moins chère à disposition.



EXEMPLE : Vu que le joueur vert est relié à la France, lui et tous les autres joueurs peuvent utiliser cette connexion pour prélever de l'acier ou du charbon du tableau de demande, mais uniquement s'ils sont eux aussi reliés à la voie ferroviaire verte.



Il est possible d'acheter des ressources même si elles ne sont plus disponibles sur le tableau de demande. Dans ce cas, les ressources coûteront 4\$.

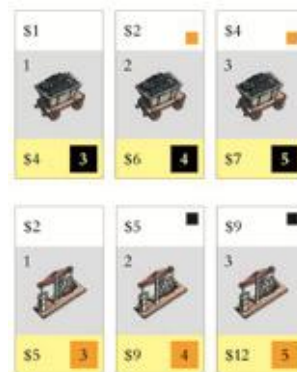
Le tableau de demande sera refourni lorsque seront construites de nouvelles mines ou aciéries, ce processus sera présenté plus loin.

Notez que le joueur désirant construire un port qui exige de l'acier ou du charbon, il peut prélever ces matières premières du tableau de demande en utilisant le port en construction.

Cubes d'acier et de charbon

Lorsqu'un joueur construit une mine ou une aciérie, il doit déposer sur l'industrie un certain nombre de cubes de la couleur correcte pris dans la réserve. Le nombre de cubes à placer est indiqué dans le rectangle en-dessous de la case correspondante du plateau individuel du joueur.

EXEMPLE : Si un joueur construit une mine de niveau technologique 1, il devra y placer 3 cubes noirs. S'il construit une aciérie de niveau 2, il devra y placer 4 cubes orange.



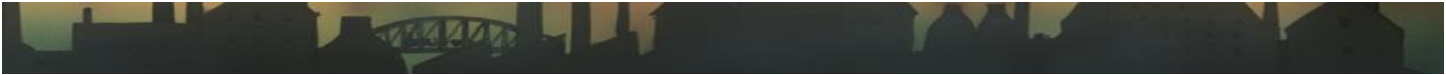
Si, lorsqu'un joueur construit une mine ou une aciérie, il y a des espaces vides sur le tableau de demande, le joueur devra transporter les ressources directement sur cette zone du plateau, mais **uniquement** si l'industrie est reliée à un port construit ou à un port éloigné. Pour chaque ressource placée sur le tableau de demande, le joueur recevra une somme d'argent équivalente à la valeur indiquée sur la ligne correspondante.

EXEMPLE : Le joueur rouge construit une mine de niveau 2 et place 4 cubes noirs sur elle. La mine est reliée à un port construit. Le joueur prend 3 cubes de la mine, les place sur les cases vides du tableau de demande et reçoit 4\$ (1 + 1 + 2) en paiement de la banque.



Ce mouvement intervient uniquement lorsque la mine ou l'aciérie sont construits. Si le joueur a déjà une mine ou une aciérie qui contient encore des cubes et que successivement celle-ci est connectée à un port construit ou à une localité avec un port éloigné, le joueur ne doit pas déplacer les cubes sur le tableau.

Si un joueur construit un navire, celui-ci sera normalement relié à une source de charbon. Cette situation est résolue comme si une mine venait d'être construite et quelques cubes (ou aussi tous)



pourront donc être déplacés pour remplir le tableau de demande. Le joueur recevra en échange de l'argent de la banque comme expliqué précédemment.

Retourner les marqueurs mines et aciérie

Lorsque le dernier cube d'une mine ou d'une aciérie est prélevé, le marqueur correspondant est immédiatement retourné et le propriétaire de l'industrie reçoit la somme d'argent indiquée sur son plateau individuel. Par exemple, quand le dernier cube d'une mine de niveau 1 est retiré, le joueur reçoit immédiatement 4\$, même si ce n'est pas son tour de jeu.

Moderniser une industrie

Il est possible de construire une industrie dans une case déjà occupée.

Un joueur peut construire sur l'une de ses industries à condition que la nouvelle soit d'un niveau technologique supérieur. Il n'est pas nécessaire que le type d'industrie soit identique, par exemple, une filature de coton de niveau technologique 1 peut être remplacée par une fabrique de niveau 3. Les autres règles restent valables et on ne peut donc pas remplacer un port avec une fabrique, par exemple.

Un joueur peut remplacer une industrie d'un adversaire, mais seulement dans des cas particuliers. Il peut le faire s'il n'y a pas de cubes de charbon à disposition sur la carte ou sur le tableau de demande. L'industrie que le joueur désire construire doit être d'un niveau technologique supérieur à celle qui est remplacée. Il va de même pour le remplacement d'une aciérie, s'il n'y a plus de cubes acier disponibles sur la carte ou sur le tableau de demande et l'industrie construite doit être d'un niveau technologique supérieur.

Le marqueur remplacé est retiré de la carte et rendu à son propriétaire. Il n'est pas replacé sur le plateau individuel du joueur et ne peut donc plus être utilisé.

Rappel sur les coûts

Il est important de se rappeler que chaque joueur doit placer tout l'argent dépensé pour l'ensemble des actions (y compris les dépenses liées aux achats de charbon et d'acier sur le tableau de demande) sur la case à côté du marqueur de jeu.

Les emprunts

Comme au début de la partie, les joueurs commencent sans argent, cela peut poser des difficultés pour financer des constructions. Chaque fois que cela sera nécessaire, il est possible de demander, selon les besoins, un ou plusieurs emprunts à la banque. Chaque emprunt autorise les joueurs à prendre 10\$ à la banque.

Le remboursement peut être effectué à n'importe quel moment durant le tour du joueur actif, en restituant la somme indiquée sur le marqueur d'emprunt. Il est possible d'emprunter pour construire une industrie et la retourner immédiatement afin de recevoir de l'argent pour rembourser sa dette. Ceci peut être fait sans payer d'intérêt sur l'emprunt.

A la fin de chaque tour, le joueur devra payer 1\$ d'intérêt pour chaque emprunt en cours. S'il a besoin d'argent pour payer les intérêts, il ne devra pas payer l'intérêt sur l'emprunt à peine demandé.

Combiner deux actions en une

Un joueur peut désirer construire dans une localité sans avoir les cartes adéquates. Lors de son tour, il a la possibilité de réaliser une seule action au lieu de deux pour construire dans n'importe quelle localité de la carte en utilisant une carte quelconque de sa main. Toutes les autres règles pour la construction d'une industrie restent valables (par exemple : le joueur doit pouvoir transporter du charbon ou de l'acier, si nécessaire, et doit toujours respecter les symboles sur les cases).

ACTION Construire une voie de chemin de fer

Comme action, le joueur actif peut prendre l'un des ses marqueurs chemin de fer et le placer sur une connexion disponible entre deux villes. Une seule voie peut être construite sur chaque connexion. Une fois construite, une voie ferroviaire ne peut pas être ôtée.

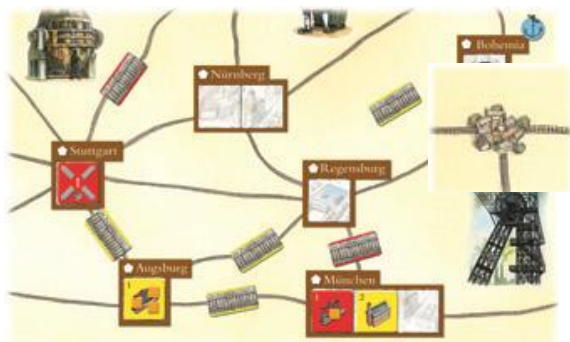
Le joueur actif peut construire une voie ferroviaire uniquement sur des connexions qui relient une localité sur laquelle il a déjà construit une industrie ou une localité à laquelle il est déjà relié avec l'un des ses marqueurs chemin de fer.

Il n'est pas nécessaire de défausser une carte pour réaliser cette action.

Le premier segment ferroviaire construit coûte 1\$. Les suivants coûteront 1\$ auquel s'ajoutera le transport d'un cube d'acier et d'un cube de charbon sur une des deux localités connectées. Peu importe sur quelle localité la matière première est transportée et il est aussi possible de transporter l'un des cubes dans une ville et l'autre dans celle à l'autre extrémité du segment ferroviaire.

EXEMPLE : Le joueur jaune désire construire un segment ferroviaire entre Regensburg et Bohemia. Vu que ce n'est pas le premier segment qu'il construit, il doit être en mesure de transporter un cube de charbon et un cube d'acier dans n'importe laquelle de ces deux localités. Le joueur peut prendre de l'acier dans son aciérie à Augsburg. Il ne peut pas prélever le charbon sur la carte et doit donc le

prendre sur le tableau de demande. Il peut le faire car la localité qu'il est en train de relier possède un symbole port éloigné. Il devra payer 2\$: 1\$ pour construire la voie et 1\$ supplémentaire pour l'achat du charbon.



Sur les cartes, certaines connexions relient des villages. Ceux-ci sont considérés comme des localités sur lesquelles on ne peut pas construire. En se connectant à un village, on peut construire à partir de celui-ci.

ACTION **Vendre des marchandises**

Comme action, un joueur peut vendre des marchandises depuis une ou plusieurs filatures de coton et/ou fabriques. Pour pouvoir vendre des marchandises, la filature ou la fabrique doit être reliée soit à une voie ferroviaire, soit à un port non utilisé, soit à une case marché. Il n'est pas nécessaire d'utiliser le port le plus proche. Le joueur peut aussi utiliser les voies de chemin de fer, un port ou un marché appartenant à d'autres joueurs.

Un port de niveau technologique 1 peut uniquement vendre du coton. Un port de niveau supérieur peut vendre aussi bien du coton que d'autres produits issus des fabriques. Le marqueur depuis lequel le joueur vend et celui vers lequel il vend, doivent être retournés et ils ne pourront plus être utilisés durant la partie. Si un joueur décide de vendre en utilisant un marqueur marché, celui-ci doit pouvoir accepter le type de produits que le joueur désire vendre. Certains marqueurs marché n'acceptent qu'un seul type de produit, ainsi l'industrie de laquelle on vend doit correspondre au symbole représenté sur le marqueur marché. D'autres marqueurs marché acceptent aussi bien le coton que les produits manufacturés. Les marqueurs sont retournés une fois que le type de marchandise a été vendu.

Si un joueur décide de vendre en utilisant un port, celui-ci peut appartenir à un autre joueur. Il n'est pas nécessaire de demander l'autorisation à son propriétaire. Un joueur ne peut contraindre un autre

joueur à vendre uniquement pour pouvoir retourner un de ses ports.

Dès qu'une industrie est retournée, son propriétaire touche la somme d'argent indiquée sur son plateau individuel. Si le joueur a utilisé un port pour effectuer la vente, le propriétaire du marqueur (cela peut être le vendeur) reçoit la somme indiquée sur la plateau individuel.

Un joueur peut effectuer autant de vente qu'il désire lors de son action. Un port ou un marché ne peuvent être utilisés qu'une fois et ensuite ils sont retournés.

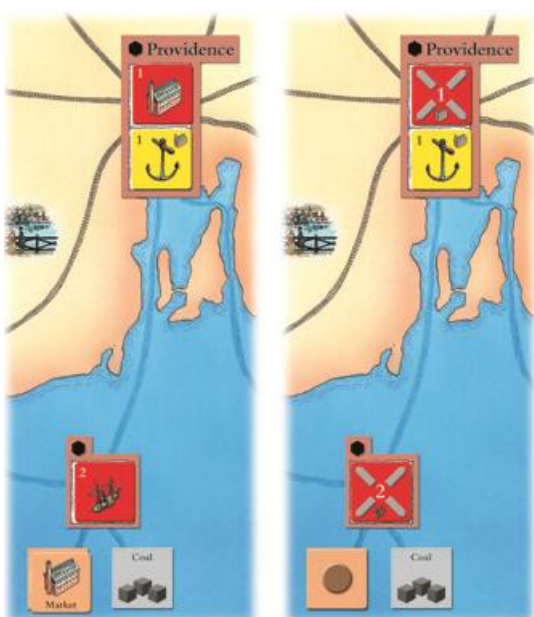
Une case avec un navire relie la case avec le charbon et le marché. Le marqueur navire doit être retourné dès que tous les cubes de charbon ont été prélevés et lorsque le marqueur Marché est retourné. Si le marqueur Marché est un marqueur « No demand », le marqueur navire doit être retourné lorsque tout le charbon disponible est utilisé. Si ce navire est remplacé par un navire d'un niveau technologique supérieur, ce dernier ne sera pas retourné.



EXEMPLE : Le joueur rouge décide de vendre des marchandises. Il possède trois industries depuis lesquels il peut vendre, deux filatures de coton et une fabrique. Les marchandises de la fabrique peuvent être vendues vers le marché en Pologne. Une de ses filatures peut vendre ses produits dans son port à Danzig. Il décide de vendre les marchandises de sa seconde filature dans le port jaune de Hamburg. Sans le marqueur adéquat en Pologne, le joueur rouge ne serait pas en mesure de vendre ses marchandises, vu que les ports de niveau technologique 1 peuvent uniquement vendre du coton. Notez que dans tous les cas sauf un, il utilise des liaisons ferroviaires appartenant à d'autres joueurs.



Le joueur rouge gagne 8\$ pour chaque filature de coton, 16\$ pour la fabrique et 5\$ pour le port, ce qui fait 37\$ en tout. Le joueur jaune gagne 5\$ pour le port. Les deux joueurs prennent immédiatement l'argent gagné à la banque.



Exemple : Le joueur rouge a la possibilité de vendre les produits de sa filature soit depuis le port du joueur jaune soit en utilisant le marqueur marché. Pour d'évidentes raisons, le joueur choisit de vendre en utilisant le marché. Il retourne les deux marqueurs. Comme le marché a été utilisé et qu'il n'y a plus de charbon disponible sur l'autre case reliée au navire, ce dernier est retourné.

ACTION Développement

Cette action permet au joueur de retirer un marqueur de son plateau individuel. Il doit aussi défausser une carte de sa main comme paiement de l'action. Une fois retiré, le marqueur ne peut plus être replacé sur le plateau individuel et il ne pourra donc pas être construit par la suite.

C'est par cette action qu'il est possible de retirer un marqueur de niveau technologique zéro (fabriques et navires) du plateau individuel.

EXEMPLE : Au début de la partie, les joueurs auront des fabriques de niveau zéro sur leur plateau individuel (ci-dessous à gauche). En utilisant deux actions développement, un joueur peut retirer les deux marqueurs de niveau zéro (ci-dessous à droite). Maintenant, il pourra construire des fabriques de niveau 3.



ACTION Prendre deux cartes

Durant la partie, le nombre de cartes en main de joueurs diminuera. La seule manière de récupérer des cartes consiste à piocher deux cartes avec cette action. Le joueur peut choisir de piocher une ou deux cartes depuis le dessus de la pioche ou de prendre une ou deux cartes à découvert. L'action terminée, le joueur révèle le nombre de carte nécessaire de manière à toujours avoir deux cartes découvertes à côté de la pioche.

Le nombre maximal de cartes en main est neuf. Les joueurs ne peuvent dépasser cette limite. Si un joueur a huit cartes et qu'il décide d'effectuer cette action, il ne piochera qu'une carte (il n'est pas permis de dépasser la limite et d'ensuite défausser jusqu'à ne plus avoir que neuf cartes en main).

ACTION Passer

Si un joueur n'a plus l'intention de réaliser d'autres actions, il doit effectuer celle-ci. Pour cela, il doit défausser une carte de sa main. Cette action ne l'empêche pas de réaliser d'autres actions lors des tours suivants. S'il n'a plus de cartes en main ou qu'il n'est plus possible de piocher de nouvelles cartes, cette action peut être effectuée sans en défausser.

Phase deux : Déterminer l'ordre du prochain tour

Lorsque tous les joueurs ont achevé leurs actions, on effectue la phase deux.

Les marqueurs de jeu vont être repositionnés pour former le nouvel ordre du tour. Les marqueurs sont ordonnés selon la somme d'argent dépensée par les joueurs lors du tour. Le joueur qui a le moins dépensé d'argent occupera la position la plus élevée du tableau d'ordre du tour, tandis que celui qui a le plus dépensé occupera la position la plus basse.

En cas d'égalité entre deux (ou plus) joueurs, ceux-ci occuperont au tour suivant la même position que lors du tour en cours.

Pour terminer, tout l'argent dépensé retourne à la banque.

EXEMPLE : A la fin d'un tour, chaque joueur a dépensé une somme d'argent qui a été positionnée à droite de son marqueur de jeu. Le joueur jaune a dépensé une somme plus élevée que les autres et il jouera donc en dernier lors du tour suivant. Le rouge est celui qui a le plus dépensé après le jaune, il sera donc avant-dernier. Le bleu et le vert ont dépensé une somme égale, ils maintiendront donc leur position.

Player Order	Money Spent
1st	Yellow
2nd	Red
3rd	Blue
4th	Green
5th	Orange

Player Order	Money Spent
1st	Yellow
2nd	Red
3rd	Blue
4th	Green
5th	Orange

Phase trois : Paiement des intérêts sur les emprunts

Pour chaque emprunt en cours de 10\$, les joueurs doivent payer 1\$ à la banque. Les joueurs peuvent demander un autre emprunt pour payer les intérêts. Dans ce cas, ils ne doivent pas payer les intérêts du nouvel emprunt.

Une fois terminée cette phase, un nouveau tour de jeu commence.

Fin de la partie

Le jeu se termine à la fin d'un tour complet où un ou plusieurs joueurs n'ont plus de cartes en main et que la pioche est épuisée. Notez que la défausse n'est pas jamais mélangée pour former une nouvelle pioche. Une fois que le jeu est terminé, les joueurs défaussent les cartes encore en main.

Détermination de la victoire

1. Un marqueur ferroviaire, retourné ou pas, rapporte 2\$ plus le nombre de cases occupées à chaque extrémité du segment. Une case marché (retournée ou pas) compte comme une case occupée, même si c'est une case « No demand ». Un village compte comme une case occupée. Chaque joueur prend la somme d'argent gagnée à la banque.
2. Tous les joueurs doivent rembourser les emprunts encore en cours.
3. Il est possible d'utiliser l'argent gagné pour obtenir des points de victoire. Chaque 5\$ qu'un joueur possède vaut 1 point de victoire. Les joueurs doivent donc compter les points de victoire obtenus grâce à l'argent gagné. Aucun

point de victoire n'est obtenu avec l'argent qui reste après la division. Les joueurs restituent tout l'argent à la banque et prennent un nombre de pièces équivalant aux points de victoire gagnés.

4. Il s'agit ensuite de compter les PV obtenus avec les industries construites sur le plateau. Chaque industrie garantit un nombre de PV égal à son niveau technologique, Peu importe que l'industrie soit retournée ou pas. Chaque joueur reçoit un nombre de pièces égal aux PV gagnés avec les industries.
5. Pour chaque emprunt non remboursé, les joueurs soustraient 5 PV à leur total.

Le joueur avec le plus de points de victoire est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le joueur le plus haut dans l'ordre du tour est gagnant.

Credits

Game designed by Martin Wallace

All illustrations by Peter Dennis

Graphic design by Solid Colour

Playtested by Simon Bracegirdle, Andy Ogden, James Hamilton, Richard Spilsbury, Richard Dewsbery, Chris Dearlove, Martin Buxton, Don Oddy, Geoff Brown, Jerry Elsmore, Stewart Pilling, Ravindra Prasad, Mary Prasad, Chris Brooks, Alan Paull, Charlie Paull, Biblio and many kind volunteers at Stabcon, Baycon, Sorcon, The Gathering of Friends and the Cordoba Convention.

Thanks to David Gatheral.

Special thanks to Julia Wallace, James Hamilton and Ferdi Köther (for translating the rules at short notice).

The rules and artwork for Age of Industry are © Treefrog Games 2010. All artwork © Treefrog Games.

Traduction : Michaël Ferrari

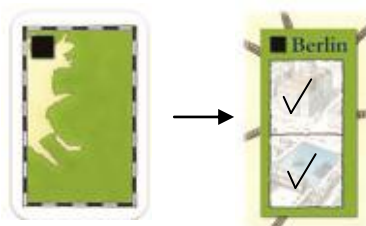
Version 2, 11 septembre 2010



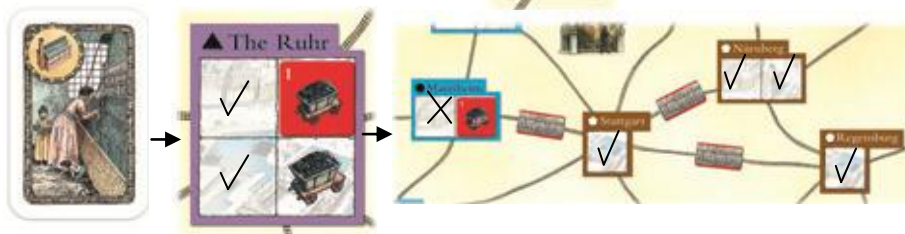
Aide-mémoire actions de construction

Si la carte jouée est :

Une **carte localisation** – alors le joueur peut construire dans n'importe quelle localité de même couleur.

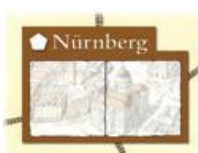


Une **carte industrie** – alors le joueur peut construire le type d'industrie représenté sur la carte dans une localité qu'il a reliée.



Si le joueur n'a pas de marqueurs sur la carte du plateau de jeu, il peut alors construire n'importe où.

Les filatures de coton, les fabriques et les aciéries peuvent être construites dans les cases sans symbole.



Les ports peuvent uniquement être construits sur une case contenant un symbole port.



Les mines de charbon peuvent uniquement être construites sur une case contenant un symbole mine.



Les navires peuvent uniquement être construits sur une case contenant un symbole navire et cette case doit être reliée par une voie maritime à un port construit.



Les joueurs doivent utiliser les marqueurs dans l'ordre de leur niveau technologique.



Si le marqueur industrie demande du charbon et/ou de l'acier, le joueur doit être en mesure de transporter les cubes le long de voies de chemin de fer et/ou de voies maritime jusqu'à la localité sur laquelle il construit. Il doit prélever le cube de la plus proche source. S'il n'y a pas de cubes disponibles sur la carte, il peut alors se servir sur le tableau de demande du charbon et de l'acier, cependant il doit payer plus d'argent comme indiqué sur le tableau.

Si tous les cubes ont été retirés de la mine ou de l'aciérie, le marqueur est retourné. Le propriétaire comptabilise immédiatement le gain pour le marqueur industrie.

Lorsqu'un joueur construit une mine ou une aciérie, il s'assure de placer le nombre correct de cuves sur le marqueur. Il vérifie si certains cubes doivent être déplacés sur le tableau de demande du charbon et de l'acier.

Si un joueur construit un navire, il vérifie si l'un des cubes qu'il connecte doit être déplacé sur le tableau de demande du charbon.

Un joueur peut occuper une case s'il y a entre une et trois cases dans la localité. Il peut en occuper deux s'il y a quatre cases et plus.

Un joueur peut moderniser un de ses marqueurs avec un de niveau technologique supérieur. Il peut moderniser n'importe quelle mine avec une de niveau supérieur, à condition qu'il n'y ait plus de charbon sur la carte et sur le tableau de demande. Il peut moderniser n'importe quelle aciérie avec une de niveau supérieur à condition qu'il n'y ait plus d'acier sur la carte et sur le tableau de demande.

Le joueur place l'argent dépensé en construction à droite de son marqueur de jeu.