

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 (Bourgogne du sud), 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 ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 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



Un jeu de Michael Schacht pour 3 à 4 joueurs

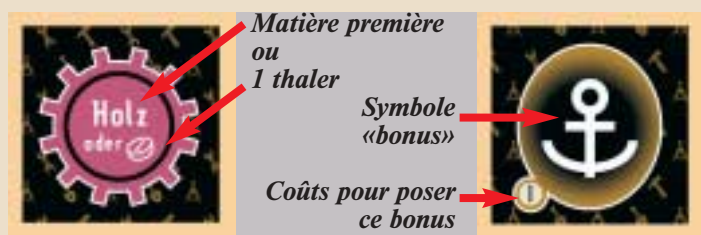
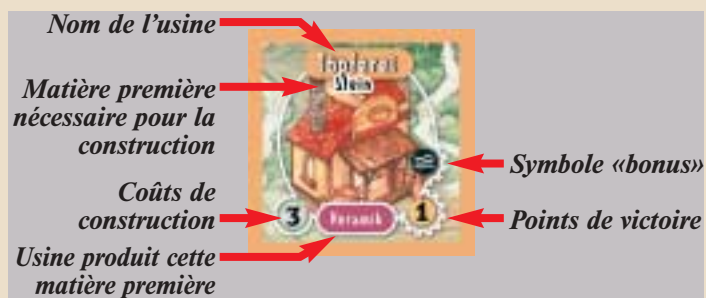
Dans ce passionnant jeu de vente aux enchères, guidez votre dynastie avec succès à travers cinq époques, de la glaisière à l'usine robotisée, marquées par la découverte et l'utilisation de la vapeur, des premières machines et de l'électricité. Construisez des



usines et assurez à votre dynastie chemins et droits de navigation, ce qui vous rapportera de précieux points de bonification à la fin du jeu. Faites preuve de discernement et d'une planification intelligente et vous deviendrez un puissant magnat industriel !

Matériel

• 60 tuiles «industrie» - (12 par époque) représentent les usines, technologies, matières premières et bonus. Les versos des tuiles indiquent l'époque.

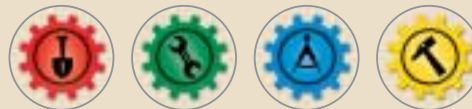


• 1 règle du jeu

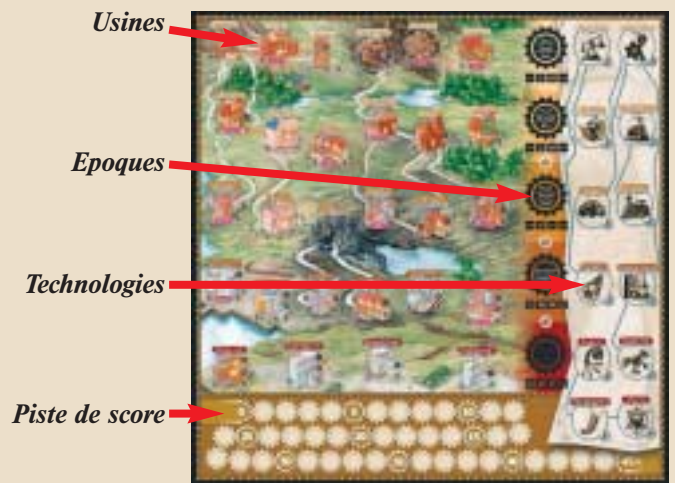
• 4 x 20 marqueurs «propriétaire» - dans les couleurs de jeu rouge, vert, bleu et jaune, et



• 4 marqueurs de points de victoire - dans les mêmes couleurs.



• 1 plateau de jeu représentant à gauche les usines, au centre les époques et à droite les technologies. Certaines usines et technologies sont reliées entre elles respectivement par une route ou une ligne.



• 30 pions en bois - servent d'argent pour le jeu, les gris ont une valeur de 1 thaler et les jaunes de 5 thalers.



• 2 grands pions en bois - l'un servant à désigner le premier joueur, l'autre l'époque sur le plateau de jeu.

But du jeu

En tant que commissaire-priseur, vendez aux enchères, le plus habilement possible, des usines et des technologies, cela peut vous rapporter non seulement de l'argent supplémentaire, mais aussi vous assurer les objets les plus lucratifs. Planifiez

soigneusement l'édification de votre empire industriel, car, dans ce jeu, l'argent est compté. A la fin de la partie, vous pouvez encore obtenir de précieux points de victoire pour certaines combinaisons d'usines et de technologies.

Préparation

Placer le plateau de jeu au centre de la table. Le pion indiquant l'époque actuelle est placé sur la case correspondante de l'époque I. Chaque joueur reçoit 4 thalers. L'argent de chacun doit toujours rester bien visible. Le reste de l'argent constitue la banque et est placé à côté du plateau de jeu. Chaque joueur reçoit les marqueurs «propriétaire» et le marqueur de points de victoire de la couleur de son choix et place ce dernier sur la case 0 de la piste de score. Les tuiles sont triées selon leur verso. A quatre joueurs, toutes les tuiles sont utilisées. A trois joueurs, remettre dans la boîte toutes les tuiles comportant un «V» au verso. Les tuiles de chaque époque sont ensuite mélangées séparément pour former plusieurs piles placées les unes à côté des autres, faces cachées.



Piles de tuiles de l'époque I et des autres époques.

Déroulement du jeu

Un joueur reçoit le pion «premier joueur». La partie se joue en plusieurs tours dans le sens des aiguilles d'une montre. Un tour comporte 5 phases. Tous les joueurs exécutent une phase, avant de passer à la phase suivante. Les différentes phases sont :

- 1. Revenus
- 2. Découvrir de nouvelles tuiles
- 3. Mettre des tuiles aux enchères
- 4. Construire/poser des tuiles
- 5. Changer de premier joueur

Tous les trois tours (à 4 joueurs) ou 4 tours (à trois joueurs), on change d'époque.

- Changement d'époque

Les phases en détail :

■ 1. Revenus

Chaque joueur reçoit 1 thaler de la banque.

■ 2. Découvrir de nouvelles tuiles

Chaque joueur tire une tuile (en commençant évidemment par la pile «I») dans la pile de l'époque en cours et la place face visible bien en vue de tous à côté du plateau de jeu.

Epoque I

Epoque II

Epoque III

Epoque IV

Epoque V



A trois joueurs, 4 époques sont jouées et à quatre joueurs, l'ensemble des 5 époques.

Remarque : chaque joueur touche un thaler supplémentaire lors du passage à l'époque III, IV et V.

Remarque : à chaque époque, 12 tuiles en tout sont mises aux enchères.

Remarque : les joueurs peuvent décider de placer les tuiles d'usines et de technologies mises aux enchères directement sur le plateau de jeu à l'endroit qui convient. Les liaisons possibles avec des usines ou technologies voisines seront ainsi plus claires.

■ 3. Mise aux enchères de tuiles

Le rôle du commissaire-priseur est tenu par le premier joueur. Celui-ci choisit une tuile parmi celles piochées pendant ce tour. En commençant par le joueur à sa gauche, **chaque joueur** peut faire **une seule et unique enchère** – excepté lui-même – ou bien passer son tour. Toute enchère doit toujours être supérieure à la précédente. Quand chaque joueur a fait une enchère ou passé son tour, c'est au tour du commissaire-priseur.

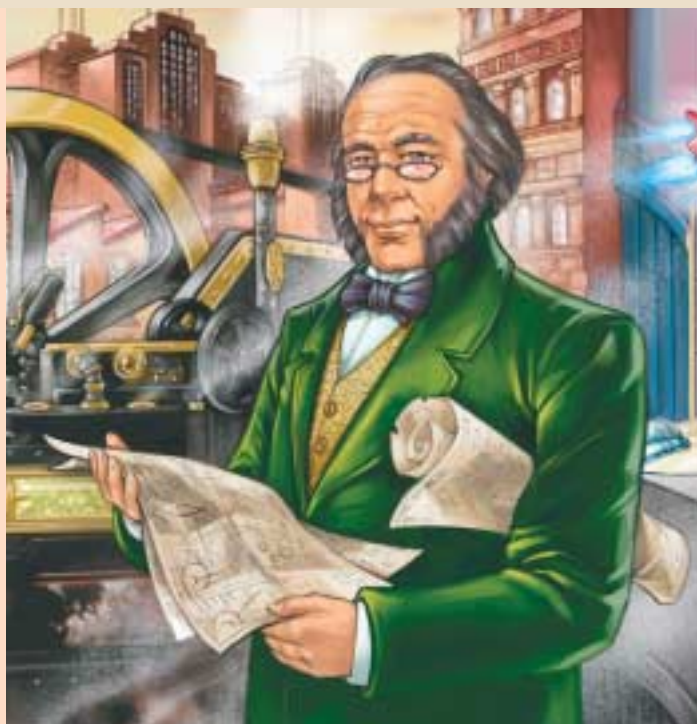
Il a le choix entre les deux options suivantes :

- il laisse la tuile au meilleur enchérisseur qui lui verse en échange la somme annoncée. Ensuite, il met aux enchères la prochaine tuile.

Ou :

- il garde lui-même la tuile sans la payer et abandonne pour cette phase son rôle de commissaire-priseur. **Il reste cependant toujours «premier joueur» jusqu'à la fin du tour en cours !** Le joueur placé à sa gauche devient le nouveau commissaire-priseur et il choisit alors la tuile suivante et la met aux enchères.

Si personne ne fait d'offre pendant le tour d'enchères, le commissaire-priseur est **obligé** de prendre lui-même la tuile et abandonne son poste de commissaire-priseur au joueur placé à sa gauche. Celui-ci devient alors le nouveau commissaire-priseur. Un joueur peut acquérir plusieurs tuiles pendant un tour. Il n'est toutefois pas possible de miser plus que l'argent dont on dispose. Les tuiles achetées aux enchères sont gardées en main par les acquéreurs. Cette phase se finit lorsque toutes les tuiles ont trouvé preneur.



Remarque : l'ancien commissaire-priseur a bien évidemment le droit de participer aux enchères suivantes.

■ 4. Construire/poser des tuiles

En commençant par le premier joueur, chacun peut maintenant poser successivement 1 à 3 des tuiles qu'il a en main, à savoir dans n'importe quel ordre, **au maximum 1 usine, 1 technologie et 1 bonus**. Le joueur doit poser **devant lui, faces visibles**, les tuiles jouées. Lorsqu'un joueur pose une tuile, il doit s'acquitter auprès de la banque du coût de construction indiqué (les technologies n'ont pas de prix de construction, on peut les poser gratuitement). De nombreuses usines ou technologies nécessitent également une ou deux matières premières pour pouvoir être construites. La tuile peut être posée uniquement lorsque tous les coûts ont été payés.

Approvisionnement en matières premières

Il existe quatre possibilités de se procurer des matières premières :

- Lors d'une précédente enchère, le joueur a acquis une tuile «matière première» et la tient donc en main. S'il l'utilise, il doit s'en défaire : cette tuile est alors retirée du jeu.
- Le joueur possède ses propres usines qui produisent les matières premières nécessaires – dans ce cas, les matières premières en question sont automatiquement considérées comme payées.

Remarque : seules les tuiles posées visiblement comptent à la fin du jeu.



Matière(s) première(s) nécessaire(s) pour la construction

Coûts de construction



Remarque : on peut également à tout moment échanger une matière première contre 1 thaler, on se défait de la matière première (qui est retirée du jeu) et on reçoit en échange 1 thaler de la banque.



- Un adversaire possède une usine produisant la matière première nécessaire. Il suffit de lui payer 1 thaler en échange de la matière première nécessaire. L'achat ne peut être refusé.
- On peut acheter chaque matière première pour 1 thaler payé à la banque. Cela n'est cependant valable que pour les matières premières que ne produit aucun joueur. Mais ATTENTION : on ne peut obtenir ici que les matières premières qui sont déjà disponibles librement et il s'agit donc uniquement de matières premières qui sont déjà apparues à une époque précédente (voir également à droite).

Si un joueur n'a pas assez d'argent ou si une matière première nécessaire n'est pas disponible, il ne peut pas construire l'usine ni poser la technologie ou le bonus concernés.

Points de victoire pour la construction d'usines ou la pose de technologies

Lorsqu'un joueur pose une tuile «usine» ou «technologie», il place l'un de ses **marqueurs «joueur»** sur la case correspondante du plateau de jeu. Cela peut rapporter des points de victoire.

Le nombre de points de victoire est toujours indiqué dans le coin inférieur droit de la tuile. Si aucun point n'est indiqué à cet endroit, cela signifie que cette tuile ne rapporte aucun point de victoire.

Pour les **usines**, un joueur n'obtient des points de victoire que s'il les construit à la bonne époque, c'est à dire à l'époque où elles ont été acquises aux enchères.

Les points sont **immédiatement** ajoutés sur la piste de score.

Les **technologies** – contrairement aux usines – peuvent être posées uniquement à l'époque où elles ont été acquises aux enchères. Lors du prochain changement d'époque, tout joueur qui tient encore en main une ou plusieurs tuiles «technologie» doit s'en défausser sans recevoir de dédommagement. Ces tuiles sont retirées du jeu.

«Usines particulières» : la banque et la Bourse

Pour le joueur qui a construit la banque ou la Bourse, tous les prochains coûts de construction sont réduits de respectivement 1 thaler. Si ce joueur possède simultanément la banque et la Bourse, le prix de construction est alors réduit de 2 thalers.

■ 5. Changer de premier joueur

Lorsque toutes les tuiles d'un tour ont été mises aux enchères (3 ou 4 selon le nombre de joueurs), le premier joueur passe son pion «premier joueur» au joueur placé à sa gauche, qui devient alors le premier joueur. Celui-ci commence un nouveau tour de jeu avec la phase 1 : Revenus.

Remarque : il est possible d'acheter et de vendre plusieurs fois par tour de jeu.

Tableau des matières premières disponibles :

Dans époque I : aucune matière première n'est disponible à la banque.
 Dans époque II : Pierre – Brique – Bois sont disponibles à la banque
 Dans époque III : Fer – Céramique – Verre ainsi que toutes les matières premières précédentes sont disponibles
 Dans époque IV : Courant – Ciment – Acier ainsi que toutes les matières premières précédentes sont disponibles
 Dans époque V : Matière plastique – Ordinateur ainsi que toutes les matières premières précédentes sont disponibles

Epoque I

Exemple : le marqueur d'époque est avancé sur l'époque II. Les matières premières (Stein, Ziegel et Holz) sont maintenant visibles en haut ; elles sont donc désormais disponibles à la banque.

Epoque II



Remarque : l'époque correspondante se trouve au verso des tuiles.

En résumé : les usines peuvent être construites à tout moment, mais ne rapportent les points de victoire indiqués qu'à leur époque. Les technologies peuvent être posées uniquement à leur époque et doivent, sinon, être défaussées lors du prochain changement d'époque. Les tuiles de bonus peuvent être posées à n'importe quelle époque.

Remarque : les coûts de construction peuvent se réduire, mais aucun argent n'est cependant versé !

■ Changement d'époque

A chaque fois que toutes les tuiles d'une époque ont été vendues aux enchères, on doit passer à l'époque suivante à la fin du tour. Le marqueur d'époque est déplacé d'une case vers le bas. Lorsque l'on passe à l'époque III, IV ou V, chaque joueur reçoit de la banque **un thaler en plus** de ses revenus. Toutes les tuiles «technologie» que les joueurs tiennent encore en main sont maintenant défaussées.

De nouvelles matières premières sont dès lors disponibles à la banque. Il est possible de consulter au tableau de la page 4 quelles matières premières y sont disponibles et à partir de quand.

Le marqueur d'époque est déplacé d'une case supplémentaire. S'il passe à cette occasion sur le symbole «thaler», chaque joueur reçoit 1 thaler supplémentaire.



Symbole «thaler»

Fin du jeu

La partie s'achève lorsque les tuiles de toutes les époques ont été vendues aux enchères. On finit alors le tour de jeu en cours.

Attribution des points de victoire

Il s'agit maintenant de distribuer des points de victoire supplémentaires : l'argent, les bonus et les usines reliées entre elles peuvent rapporter des points de victoire.

Aucun point n'est attribué pour les tuiles que les joueurs tiennent encore en main.

Tuiles «bonus»

Pour les tuiles «bonus» (canal, port, rails, pipeline et réseau de données) qui ont été posées, chaque joueur reçoit, par usine qu'il a lui-même construite et comportant le symbole correspondant, 2 points de victoire pour chaque concordance.

Usines/technologies reliées entre elles

Si un joueur possède des usines ou des technologies qui sont reliées par une route, il reçoit 3 points de victoire pour chaque liaison.

Argent

3 thalers équivalent à un point de victoire.

Les points de victoire des joueurs sont marqués sur la piste de score.

Le joueur le plus avancé sur la piste de score est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le gagnant est celui qui a posé le plus de tuiles (usines, technologies et bonus). Si l'égalité persiste, c'est le joueur le plus riche qui remporte la partie.

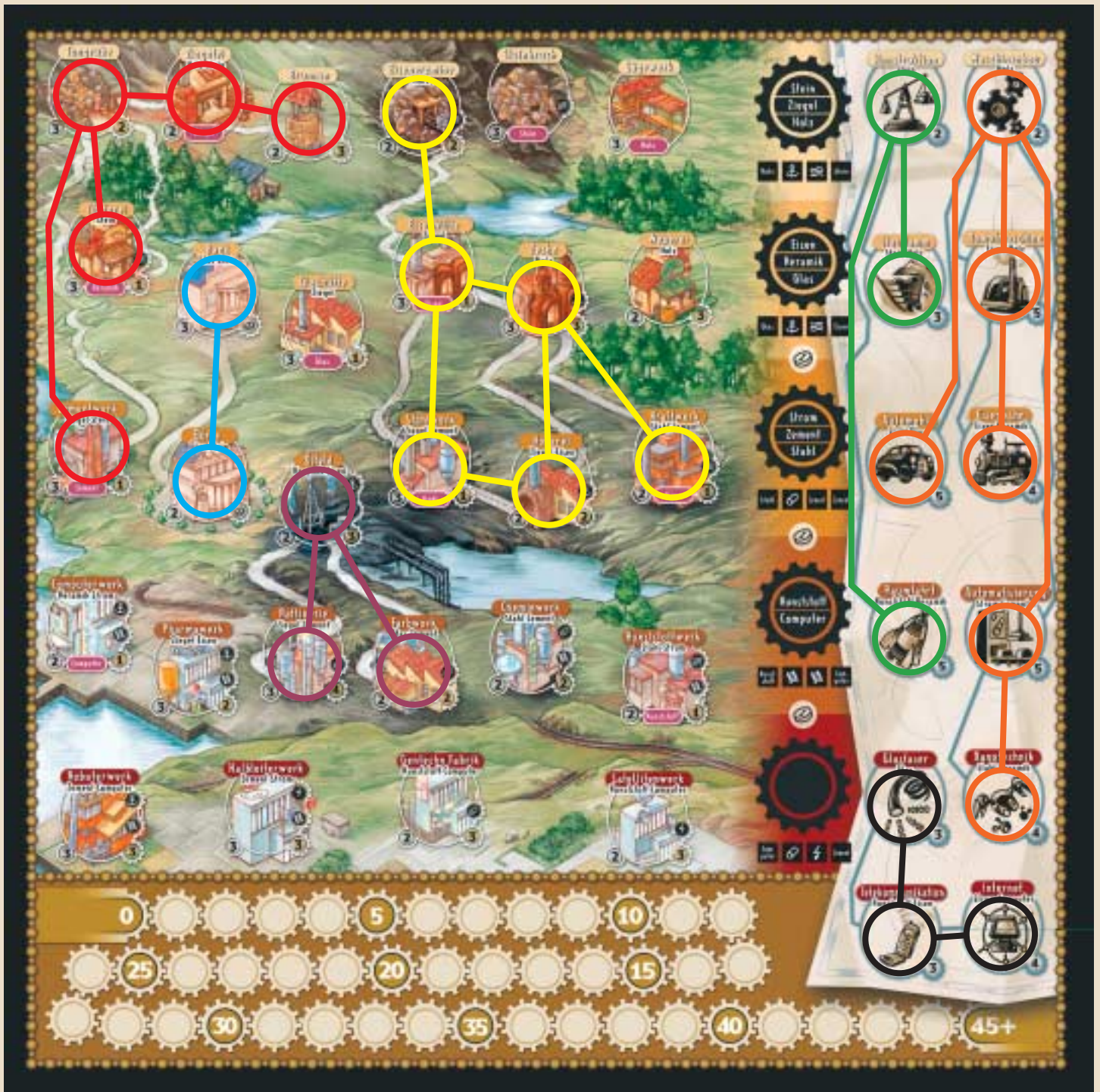


Remarque : si vous avez un bonus en double, vous ne percevez pas deux fois les points de victoire liés à ce bonus.

Remarque : pour connaître les usines ou technologies qui peuvent être reliées entre elles, consulter l'illustration représentant le plateau de jeu à la page 6.



Remarque : si un joueur dépasse les 45 points de victoire, il pose l'un de ses marqueurs «propriétaire» sur la case «45+» et avance son marqueur de points de victoire en repartant de «0».



Exemple:

A la fin de la partie, Michael a, posées devant lui, les tuiles suivantes : Ölfeld, Raffinerie, Maschinenbau, Automobil ainsi que les bonus «Pipeline» et «Port».



Michael gagne pour ces tuiles les points de victoire suivants :

Terrain pétrolier et Raffinerie ont été posées à la bonne époque, rapportent $3 + 4 = 7$ points ; Construction mécanique et Automobile ont été posées, rapportent $2 + 5 = 7$ points ; Raffinerie et Terrain pétrolier sont reliées par une route, cela rapporte 3 points ; Construction mécanique et Automobile sont aussi reliées par une ligne, cela rapporte également 3 points ; la tuile Terrain pétrolier comporte les symboles de bonus pour Port et Pipeline, également posées par Michael, cela rapporte $2 + 2 = 4$ points ; et la tuile Raffinerie comporte le symbole de bonus Pipeline, rapporte donc encore 2 points. Le score final est de 26 points.

