



Résumé des règles

Description

Age of Industry est un jeu de commerce et de gestion se déroulant au 19^{ème} siècle. Les joueurs construisent des industries et des voies ferrées et les exploitent pour gagner de l'argent.

Mise en place

1. Choisir le plateau de jeu. Remplir de cubes les pistes de demande de charbon et de fer. Si nécessaire, placer les cubes de charbon sur les cases d'importation.
2. Mélanger les tuiles Marché et en placer une, aléatoirement, sur chacune des cases Marché.
3. Chaque joueur reçoit 1 plateau individuel, 12 marqueurs de voie ferrée, un set de marqueurs d'industrie d'une couleur et 1 jeton ordre de tour de même couleur.
4. Choisir le 1er joueur et placer son jeton ordre de tour en haut de la piste d'ordre de jeu. L'ordre de jeu du 1er tour se fait dans le sens horaire, à partir du 1er joueur.
5. Mélanger les cartes et les distribuer aux joueurs : 6 cartes à 3 ou 5 joueurs, 5 cartes à 2 ou 4 joueurs.
6. Placer les cartes restantes face cachées à côté du plateau de jeu pour constituer la pioche et retourner les 2 premières cartes et les placer face visible à côté de la pioche.
7. Placer les marqueurs d'emprunts et l'argent à côté du plateau de jeu.

Déroulement du jeu

Un tour de jeu se compose de 3 PHASES :

1. <u>ACTIONS DES JOUEURS</u>	<u>COÛT</u>
a) Construire une industrie	<i>Jouer une carte industrie ou une carte localisation</i>
b) Construire une voie ferrée	-
c) Vendre des marchandises	-
d) Développer	<i>Défausser une carte quelconque</i>
e) Piocher 2 cartes	-
f) Passer	<i>Défausser une carte quelconque</i>

2. DÉTERMINER LE NOUVEL ORDRE DE JEU

3. PAYER LES INTÉRÊTS DES EMPRUNTS

Emprunts

Les joueurs commencent la partie sans argent. Les emprunts peuvent être contractés et remboursés à tout moment. Pour rembourser un emprunt il faut reverser à la banque le montant emprunté. Ce remboursement peut même être fait au cours du tour d'un autre joueur ou dans le même tour que l'emprunt, et même juste avant de payer les intérêts.

Fin de la partie

Lorsqu'au moins un joueur n'a plus de cartes en main ET que la pioche est épuisée (peu importe si les deux cartes face visible sont toujours disponibles), la partie se termine à la fin du tour en cours.

1. ACTION DES JOUEURS

Au cours du 1er tour, chaque joueur n'effectue qu'une seule action. Aux tours suivants, chaque joueur effectue deux actions. Tout l'argent dépensé durant cette phase doit être placé sur l'emplacement à côté du jeton du joueur.

Un joueur peut combiner ses deux actions en une seule action de construction, afin de construire sur la localisation de son choix. Ce joueur défausse alors une carte et ne peut effectuer qu'une action de construction d'une industrie. Toutes les autres restrictions s'appliquent : le charbon et le fer nécessaires doivent pouvoir être acheminés, l'industrie construite doit correspondre à la case sur la localisation (mine de charbon et port), et le joueur reste limité par le nombre de marqueurs par localisation (1 à 3 cases : 1 marqueur, 4 cases ou plus : 2 marqueurs).

Les actions disponibles sont détaillées ci-dessous :

a) Construire une industrie

Jouer une carte face visible et la défausser sur la pile de défausse pour construire une industrie. La carte jouée déterminera le lieu où le joueur pourra construire et le type d'industrie. Les mines de charbon et les ports ne peuvent être construits que sur les cases du plateau portant ces symboles respectifs.

Jouer une carte industrie

Jouer une carte industrie permet de construire l'industrie correspondante sur une case, si l'une des conditions suivantes est remplie :

- la case est connectée au réseau ferré du joueur,
- le joueur a déjà une industrie dans la localisation ET la localisation possède 4 cases ou plus,
- la case possède déjà un marqueur d'industrie appartenant au joueur, il peut **construire par-dessus son marqueur**,
- si une carte navire est jouée, la case navire doit être reliée à un port construit appartenant au MÊME joueur,
- si le joueur n'a encore aucun marqueur d'industrie sur le plateau, il peut construire n'importe où l'industrie indiquée sur la carte.

Jouer une carte localisation

Jouer une carte localisation permet de construire n'importe quelle industrie sur une localisation ayant la même couleur (ou encore le même symbole) que la carte jouée. Pour construire un navire, la case navire doit être reliée à un port construit (ce port peut

appartenir à un autre joueur).

Lors de la construction d'une industrie, le marqueur possédant le plus petit niveau technologique doit être choisi en premier. Le coût de construction d'une industrie est indiqué juste au-dessus de l'industrie en question, sur le plateau individuel. Pour les industries dont la construction nécessite du charbon et/ou du fer, ces ressources doivent pouvoir être acheminées vers la localisation de construction à partir de l'une des sources suivantes :

- un marqueur mine de charbon et/ou sidérurgie possédant encore des cubes,
- un marqueur port construit ou un port distant, en fonction des pistes de demande,

via un réseau ferré quelconque. Les voies ferrées peuvent appartenir à plusieurs joueurs. **Voir l'acheminement du charbon et du fer.**

Les industries de niveau technologique "0" ne peuvent pas être construites et doivent obligatoirement être développées.

Construire une mine de charbon ou une sidérurgie

Après avoir construit une mine de charbon/sidérurgie, placer sur le marqueur le nombre de cubes de charbon/fer indiqué sur le plateau individuel. Si AU MOMENT de la construction, la piste de demande de charbon/fer n'est pas pleine ET que le charbon/fer peut être acheminé à un port construit ou à un port distant via un réseau ferré quelconque, transférer les cubes de la mine de charbon/sidérurgie pour remplir la piste de demande de charbon/fer. Le joueur empoche autant d'argent qu'indiqué pour chaque cube transféré.

Dès qu'une mine de charbon ou une sidérurgie est vidée de ses cubes, le joueur propriétaire retourne immédiatement son marqueur d'industrie et empoche la somme d'argent indiquée sous l'emplacement du marqueur correspondant sur son plateau individuel.

Construire par-dessus un marqueur

Un joueur peut construire par-dessus n'importe quelle industrie qu'il possède et quand il veut. La nouvelle industrie DOIT être d'un niveau technologique strictement supérieur à celle qu'il veut remplacer. Les mines de charbon et les ports ne peuvent être remplacés que par des industries de même type.

Il est possible de construire par-dessus des marqueurs d'un joueur adverse, sous certaines conditions :

- l'industrie adverse doit être une mine de charbon ou une sidérurgie,
- il n'y a plus aucun cube de charbon ou de fer (selon l'industrie à remplacer) sur le plateau (marqueurs vides ET piste de demande vide),
- la nouvelle industrie doit être d'un niveau technologique strictement supérieur.

Toutes les autres règles de construction s'appliquent.

b) Construire une voie ferrée

Placer un marqueur de voie ferrée sur une liaison entre deux localisations. Une seule voie ferrée par liaison. Une fois placé, le

marqueur de voie ferrée reste en place jusqu'à la fin de la partie. Le joueur construisant une voie ferrée doit avoir soit au moins une industrie à l'une de ses extrémités, soit une voie ferrée préexistante à l'une au moins de ses extrémités. Le premier marqueur de voie ferrée placé sur le plateau de jeu coûte \$1. Tous les autres coûteront \$1 et nécessiteront d'y acheminer 1 cube de charbon et 1 cube de fer via un réseau ferré quelconque. **Voir l'acheminement du charbon et du fer.**

Acheminer du charbon et du fer

Les cubes de charbon et de fer sont acheminés, à partir des mines de charbon et des sidérurgies, via le réseau de voies ferrées. Le chemin de voies ferrées doit être complet, entre le marqueur source et le lieu de construction. Les voies ferrées peuvent appartenir à des joueurs différents. S'il existe sur le plateau plusieurs industries sources de charbon ou de fer, les cubes doivent provenir de la source la plus proche du lieu de construction. Si deux marqueurs sources sont à égale distance, le joueur choisit sa source. S'il n'y a aucune industrie sur le plateau possédant encore des cubes de charbon ou de fer, ces ressources peuvent être achetées par importation à partir des pistes de demande. Dans ce cas précis, il faut que le lieu de construction soit relié à un port construit ou un port distant via un réseau ferré quelconque. Acheter les ressources sur les pistes de demande en commençant par les moins chères. Si les pistes sont vides, il est toujours possible d'acheter un cube de ressource pour un montant de \$4.

Tout l'argent dépensé par un joueur au cours d'un tour doit être placé sur la case à côté de son jeton ordre de tour.

c) Vendre des marchandises

Les marchandises peuvent être vendues d'une usine à un point de vente (un marché ou un port acceptant les marchandises). Le point de vente ne doit pas être obligatoirement le plus proche de l'usine. Un chemin de voies ferrées quelconque doit exister entre l'usine et le point de vente. Si la vente se fait à un port construit, ce port peut appartenir à un autre joueur et le joueur qui vend n'a pas à lui demander sa permission. Une fois la vente effectuée, les marqueurs des deux industries sont retournés pour montrer qu'ils ont été exploités. Dès qu'un marqueur industrie est retourné, le propriétaire empoche immédiatement le revenu indiqué juste en-dessous de l'industrie en question, sur le plateau individuel. Un joueur peut effectuer autant de ventes qu'il le souhaite durant la même action de vente.

Les marqueurs usine retournés ne peuvent plus vendre de marchandises. Les marqueurs port ou marché retournés ne peuvent plus acheter de marchandises.

Un marqueur navire est retourné dès que les 3 cubes charbon ET le marqueur marché sont retournés. Le joueur qui construit un marqueur navire par-dessus le précédent déjà retourné, le retourne à son tour immédiatement.

d) Développer

Un marqueur peut être développé (c'est-à-dire retiré du plateau individuel) en défaussant une carte au choix.

e) Tirer deux cartes

Tirer les 2 cartes du dessus de la pioche ou bien parmi les deux cartes visibles avant de remplacer les cartes face visible si besoin (par celle(s) du dessus de la pioche).

Le nombre maximum de cartes en main est de 9. Si un joueur a déjà 8 cartes en main, il ne peut tirer qu'une seule carte.

f) Passer

Si un joueur choisit de ne pas effectuer d'action, il DOIT quand même défausser une carte pour passer.

Si le joueur n'a plus de carte en main et que la pioche est épuisée, ce joueur peut quand même passer.

2. DÉTERMINER LE NOUVEL ORDRE DE JEU

Les Jetons ordre de tour sont repositionnés selon l'argent dépensé : le joueur qui a dépensé le moins jouera en premier au tour suivant (Jeton sur la 1ère case) et celui qui a dépensé le plus jouera en dernier. En cas d'égalité, l'ordre relatif reste inchangé entre les joueurs ayant dépensé la même somme d'argent. Les cases des dépenses sont ensuite vidées et tout l'argent retourne à la banque.

3. PAYER LES INTÉRÊTS DES EMPRUNTS

Les joueurs ayant emprunté doivent payer \$1 pour chaque tranche de \$10 d'emprunt en leur possession. Si un joueur doit emprunter pour payer les intérêts de ses emprunts, il ne paie pas d'intérêt sur le nouvel emprunt.

Calcul du score final

1. Calculer les profits des voies ferrées
Chaque marqueur voie ferrée rapporte \$2, plus \$1 pour chaque case occupée à chacune de ses extrémités (que les marqueurs soient retournés ou non, incluant aussi les marqueurs Marché et « No Demand », ainsi que les villages).
2. Rembourser les emprunts en cours
Les joueurs doivent rembourser autant qu'ils peuvent leurs emprunts.
3. Convertir l'argent en points de victoire
Chaque \$5 vaut 1 point de victoire (PV).
4. Marquer les points de victoire pour les marqueurs d'industrie
Chaque marqueur d'industrie (retourné ou non) rapporte un nombre de PV égal à son niveau technologique.
5. Pénalités pour les emprunts non remboursés
Perdre 5 PV pour chaque tranche d'emprunt de \$10 encore en cours.

Le joueur ayant le plus grand nombre de PV remporte la partie.

Version française originale : 12 Mai 2011

Guillaume Gaudé (*DocGuillaume*)

MSN : g.gaudef@hotmail.fr

(messagerie instantanée seulement)