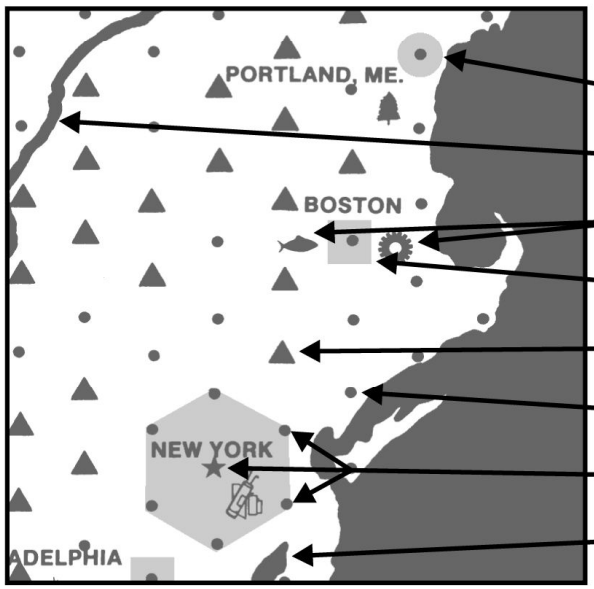
EMPIRE BUILDER

LIVRET DE RÈGLES

EMPIRE BUILDER™ est un jeu de gestion & de construction de chemin de fer transcontinental. Construisez votre voie ferrée et transportez des marchandises pour faire fortune.

Traduction française : Cyrunicorn, Octobre 2015



SYMBOLES DE LA CARTE

- Borne de Petite Ville
- Rivière
- Marchandises disponibles : Poisson, Machines
- Borne de Ville Moyenne
- Borne Montagneuse
- Borne libre
- Borne de Grande Ville
- Crique Océanique

IMPORTANT : Le plateau est recouvert d'une fine couche de plastique pour permettre un nettoyage facile entre les parties.

NE PAS UTILISER DE PRODUITS ABRASIFS pour nettoyer le plateau - utilisez un chiffon sec ou du sopalin. L'eau ne rendra pas le nettoyage plus rapide.

NE PAS UTILISER D'AUTRES MARQUEURS que ces crayons recommandés - Les autres stylos, crayons & marqueurs à sec coloreraient de façon permanente & abîmeraient le plateau.

Chaque fois que utilisez un autre marqueur que ceux fournis, essayez d'abord en-dehors de la surface de jeu & laissez toute la nuit. Si la marque peut ensuite être essuyée sans laisser de trace, le marqueur est utilisable. Chaque couleur doit être testée individuellement.

Gardez les crayons loin des sources de chaleur.

NETTOYEZ TOUJOURS LE PLATEAU IMMÉDIATEMENT APRES CHAQUE PARTIE!

Plateau de Jeu L'élément central du plateau est une carte de la zone continentale des États-Unis & le sud du Canada. La carte a une grille de points ronds, triangulaires, & étoilés, faisant partie du jeu. Les bornes kilométriques (mileposts) règlementent la construction ferroviaire & la circulation des trains. À l'échelle, ils sont à environ 50 miles de distance (80,4672 km).

La carte affiche 51 villes. Près de chaque ville, des symboles représentent les marchandises disponibles que vous pouvez récupérer dans cette ville. La carte montre également l'emplacement relatif des côtes du littoral & des rivières majeures qui représentent des obstacles. Les emplacements de certaines villes côtières ont légèrement été déplacés à l'intérieur des côtes pour faciliter le jeu.

Le coût de construction des pistes dans certains lieux spéciaux de la carte est décrit à la fin de ce livret de règle.

Crayons Les crayons effaçables spéciaux fournis dans la boîte permettent aux joueurs de tracer sur le plateau durant la partie et de le nettoyer ensuite. Aucun autre marqueur ne devrait être utilisé sans vérifier soigneusement son « effaçabilité » hors de l'aire de jeu.

Cartes Il y a 3 types de cartes : Demande (Demand), Événement (Event) & Loco. Avant de jouer, les cartes Loco doivent être séparés des autres & gardées avec l'argent. Les cartes vierges doivent être enlevées & gardées pour remplacer les cartes manquantes. Les cartes restantes (Demandes & Événements) sont mélangées ensemble pour constituer le paquet de cartes.

Cartes Demande (Demand) Chaque carte Demande affiche 3 demandes de marchandises de cette manière :



La **ville** qui a besoin des marchandises.
L'argent (**$ millions**) payable à la livraison des marchandises dans la ville.
Les **marchandises** — Fil (Lead)

Cartes Événement (Event) Le paquet comporte 20 cartes Événement qui affectent le cours de la partie. Lorsqu'elles sont piochées, les cartes Événement sont immédiatement placées face visible pour tous les joueurs ; le joueur continue à piocher des cartes jusqu'à ce qu'il ait 3 cartes Demande en main. Chaque joueur doit avoir 3 cartes Demande. Les effets des cartes Événement sont décrits en détail plus loin.

Cartes Loco Il y a 4 types de trains :

Train	*Capacité*	*Vitesse Maxi*
Fret (freight)	2 charges	9 bornes par tour
Rapide (fast)	2 charges	12 bornes par tour
Lourd (heavy)	3 charges	9 bornes par tour
Superfret (super)	3 charges	12 bornes par tour

Chaque joueur débute 1 **Fret** (freight). À la fin de son tour, il peut améliorer son train au lieu de construire une piste. L'amélioration coûte $20 millions pour 1 **Fret Rapide** ou 1 **Fret Lourd**. S'il a 1 fret rapide ou 1 fret lourd, il peut l'améliorer en **Superfret** pour $20 millions.

Pions Charge (Load Chips) Avant de jouer, chaque pion doit être pourvu d'un autocollant pour représenter les marchandises. Gardez les autocollants vierges pour remplacer les pions manquants.
Chaque pion charge représente ce que votre train peut transporter. Pour indiquer un chargement en cours, placez le pion charge sur la carte Loco du joueur.
Les charges non utilisées sont placées dans le bac en plastique, où les joueurs peuvent voir toutes les charges disponibles. Quand un joueur livre 1 charge, abandonne 1 charge sans la livrer ou perd 1 charge à cause d'une carte Événement, la charge retourne dans le bac en plastique avec les autres charges disponibles.
Les pions charge sont limitées à ceux fournis dans la boîte ; vous ne devriez pas en ajouter, sauf en cas de remplacement. Vous trouverez le nombre de charges disponibles & où on peut les récupérer dans les tables de référence au centre du livret, & *Comment jouer à **Empire Builder***.

PRÉPARATION DU JEU

Les joueurs s'assoient autour du plateau de jeu. Un joueur tient le rôle du banquier ; il prend l'argent & donne $40 millions à chaque joueur pour débuter la partie. Le banquier détient les cartes Loco & les pions charge disponibles.

Après le mélange des cartes, chaque joueur en pioche une. Celui qui obtient la carte affichant la plus haute récompense sera le 1er Joueur (les cartes Événement valent zéro). Il remélange les cartes & en distribue 3 face visible à chaque joueur. Après avoir regardé leurs cartes, les joueurs défaussent toutes les cartes Événements & reçoivent de nouvelles cartes en retour. (Durant la partie, les cartes Événement piochées seront posées face visible & feront effet immédiatement.)

Il remélange ensuite les cartes Événements dans le paquet avant de le poser sur le plateau. Lorsque le paquet sera épuisé durant la partie, il remélangera la pile de défausse pour former une nouvelle pioche.

Au début de la partie, chaque joueur dispose de :

- **3 cartes Demande (face visible)**
- **1 carte Loco**
- **$40 millions en cash**
- **1 pion & 1 crayon de même couleur**

Chaque joueur doit toujours avoir 3 cartes Demande en main. Chaque fois qu'une carte Demande est défaussée & chaque fois qu'une carte Événement est tirée, 1 carte Demande doit être piochée en remplacement. Si un joueur découvre qu'il a moins de 3 cartes Demande, il doit immédiatement piocher 1 carte Demande en remplacement, que ce soit son tour ou non.

DÉROULEMENT DU JEU

Le premier joueur effectue son tour, puis le jeu se poursuit en sens horaire. À son tour, chaque joueur peut :

D'ABORD, exploiter son train, en le déplaçant, en chargeant & en déchargeant la marchandise, en payant les frais d'utilisation & en collectant les paiements ;

ENSUITE, dépenser jusqu'à $20 millions par tour, pour construire sa piste ou améliorer son train.

Au lieu de prendre son tour, un joueur peut défausser toute sa main & piocher 3 cartes, en affichant & en remplaçant toute carte Événement tirée. Les cartes Événement prennent effet immédiatement. Un joueur qui perd son tour (loses his turn) à cause d'une carte Événement ne peut pas défausser sa main pendant le tour perdu.

Une fois que le joueur a terminé son tour, le joueur suivant commence le sien.

CONSTRUCTION DES CHEMINS DE FER

On commence avec un plateau vierge : aucune piste de joueur n'est tracée. Il n'y aura aucun déplacement de train aux 2 premiers tours des joueurs : ils vont commencer à construire leur empire ferroviaire en utilisant une partie (ou la totalité) de leurs $40 millions initiaux. Chaque joueur peut utiliser jusqu'à $20 millions $ à chaque tour de départ.
Après avoir consulté les 9 Demandes figurant sur ses cartes, chaque joueur regarde où les charges sont situées sur le plateau. Sachant cela, il planifie son chemin de fer et commence à construire sa piste en traçant une ligne d'une borne à l'autre.
Pour chaque section de piste, le joueur doit payer le coût pour la borne kilométrique qu'il veut atteindre. Voir l'illustration pour les coûts de construction. Par exemple, construire d'une borne vierge à une borne de montagne coûte $2 millions, construire d'une borne de montagne à une borne de petite ville coûte $3 millions, etc.

Ces règles doivent être respectées lors de la construction des pistes :

Début de la construction Un joueur peut construire une piste à partir de toute borne de grande ville ou de toute borne qu'il a déjà atteint. Un joueur ne peut pas construire plus de 2 sections à partir des bornes de grande ville durant son tour. Aucune piste ne peut être construite dans la zone rouge d'une grande ville.

Droit d'Entrée dans une Grande Ville Chaque joueur a le droit de construire au moins 1 section de piste à partir de chaque grande ville. Aucune piste peut être construite à partir d'une grande ville qui empêcherait tout autre joueur d'avoir 1 section de piste partant de cette grande ville.

Limite d'Entrée dans les Villes Petites & Moyennes Seulement 3 joueurs peuvent construire une piste dans une ville moyenne, & seulement 2 joueurs dans une petite ville. Aucun joueur ne peut construire plus de 3 sections vers ou à partir d'une ville moyenne ou petite.

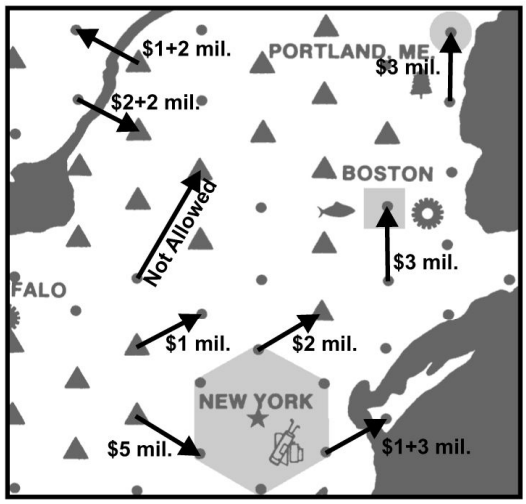
Aucune piste peut être construite vers ou à partir d'une ville moyenne qui empêcherait un troisième joueur d'avoir 1 section de piste pour cette ville moyenne, ou d'une petite ville qui empêcherait un deuxième joueur d'avoir 1 section de piste pour cette petite ville.

Droit de Passage 1 seule section de piste peut être construite entre 2 bornes kilométriques.

Coût de construction vers chaque borne :

Vierge ..... $1 million
Montagne ..... $2 millions
Petite Ville ..... $3 millions
Ville Moyenne ..... $3 millions
Grande Ville ..... $5 millions
Rivière ..... + $2 millions
Crique Océanique ..... + $3 millions

Le coût de construction à travers une Rivière ($2 millions) ou une Crique Océanique ($3 millions) est en plus du coût pour atteindre une borne.



Pas de Crédit / Pas de Prêt Un joueur ne peut pas construire plus de piste qu'il ne peut immédiatement payer. Une section de piste tracée qui ne peut pas être payée est immédiatement effacée.

TRANSPORT DES MARCHANDISES (HAULING FREIGHT) Un joueur gagne de l'argent en transportant une charge avec son train d'une ville où elle peut être récupérée à la ville qui la demande.

Départ du Train Chaque joueur peut démarrer son train (représenté par son pion) dans toutes les villes.

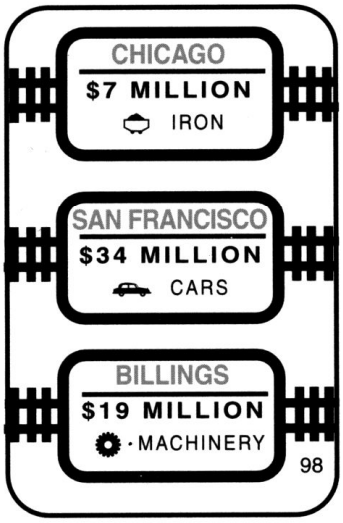
Déplacement du Train Un joueur déplace son train en voyageant sur la piste construite & en comptant les bornes atteintes, jusqu'au maximum autorisé. Les Frets & les Frets Lourds peuvent se déplacer jusqu'à 9 bornes par tour, les Frets Rapides & les SuperFrets jusqu'à 12. Il n'y a pas de limite au nombre de trains pouvant finir leur tour sur 1 borne ou utiliser la même piste. Un train ne peut pas bloquer le déplacement d'un autre train ; 2 trains peuvent se croiser sur la même piste. Un train peut changer de sens seulement dans une ville (y compris toutes les bornes des grandes villes).

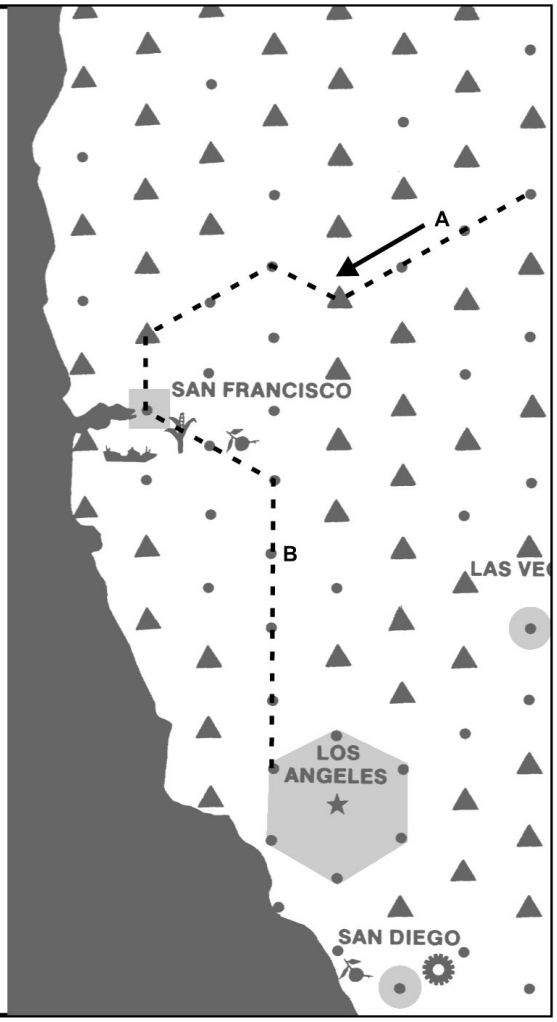
Les pistes de tous les joueurs sont connectées par la zone rouge des grandes villes (qui représentent le local de dépôt ou le terminal). Les trains peuvent traverser la ville (y compris les rivières) en utilisant la zone rouge comme leur propre voie connectant les bornes de la grande ville. Les charges peuvent être récupérées ou livrées à toute borne de la grande ville. La Borne Centrale d'une grande ville compte comme 1 borne pour le déplacement. Un joueur ne paie rien pour déplacer son train sur sa propre piste. Un joueur peut se déplacer sur la piste d'un adversaire, mais doit payer $4 millions par tour à chaque adversaire dont il a emprunté la piste durant son tour. Un joueur ne peut pas utiliser la piste d'un adversaire à moins d'avoir l'argent pour le payer avant de l'utiliser.

Récupérer les Charges (Picking Up Loads) Une charge peut être récupérée par un train passant par une ville où la charge est disponible. On ne peut pas récupérer plus de charges que de pions charge disponibles. Les trains peuvent transporter jusqu'à 2 charges à la fois pour 1 Fret

Le fret du joueur, transportant des voitures pour San Francisco, commence à se déplacer à partir de "A". Suivant la piste, le train parvient à la ville après 6 bornes kilométriques.

Le joueur se défausse alors la carte Demande (#98), remet la charge (voitures) dans le bac, collecte le paiement ($34 millions) & pioche 1 nouvelle carte Demande. Le train peut encore se déplacer de 3 bornes jusqu'à "B".





ou 1 Fret Rapide, ou 3 charges pour 1 Fret Lourd ou 1 Superfret. Les trains peuvent transporter différents types de charges. Les trains peuvent transporter des charges qu'ils aient ou non 1 Demande pour ces charges. Les joueurs peuvent déposer 1 charge sans gain dans toute ville.

Récupérer ou déposer les charges n'entraine aucune pénalité de déplacement pour le train. Durant son tour, un joueur peut charger, décharger, & déplacer son train autant de fois qu'il le souhaite dans n'importe quel ordre ; le déplacement est uniquement limité par la vitesse de son train & les cartes Événement en jeu.

Livrer les Charges (Delivering Loads) Quand un joueur livre 1 charge à une ville qui la demande sur 1 de ses cartes Demande, il :

1. Défausse la carte Demande. Une seule charge peut être livrée pour le paiement d'une carte Demande.

2. Reçoit de la banque le montant indiqué sur la carte Demande.

3. Défausse le pion Charge dans le bac des charges disponibles.

4. Pioche 1 nouvelle carte Demande.

5. Continue son tour, y compris, s'il le peut, livrer 1 autre charge pour paiement, déposer 1 charge, récupérer 1 charge, et se déplacer. Le joueur peut poursuivre jusqu'à la limite de son déplacement.

Après avoir terminé son déplacement, le joueur peut ensuite dépenser jusqu'à $20 millions pour construire des sections supplémentaires ou améliorer son train.

EFFETS DES CARTES ÉVÉNEMENT (EVENT) Une carte Événement prend effet dès sa pioche. Généralement, la carte Événement reste en vigueur jusqu'à la fin du prochain tour de ce joueur, quand elle est défaussée. Toutefois, les cartes Déraillement (*Derailment*) & Taxe Ferroviaire (*Rail Tax*) agissent 1 seule fois, puis sont défaussées. Les joueurs doivent obéir aux instructions de la carte Événement en vigueur. Les paragraphes suivants expliquent les effets de certaines cartes Événement :

Compter les Bornes (*Counting Mileposts*) Les bornes sont comptées de la même façon que durant la circulation des trains. Pour compter les bornes d'une Grande Ville, comptez à partir du centre-ville (borne centrale) et non à partir des bornes extérieures. Pour compter les bornes du littoral, comptez à partir de la borne kilométrique la plus proche de la côte. La Côte Atlantique (*Atlantic Coast*) s'étend de Portland, Me. à la borne kilométrique au sud de Miami ; la Côte du Golfe (*Gulf Coast*) s'étend de la borne kilométrique au sud de Miami à la borne kilométrique au sud de Houston ; & la Côte du Pacifique (*Pacific Coast*) s'étend de San Diego à Vancouver. Par exemple, San Francisco est sur la Côte du Pacifique.

Mi-Vitesse (*Half Rate*) Quand les trains se déplacent à Mi-Vitesse, les Frets & les Frets Lourds se déplacent de 5 bornes par tour, et les Frets Rapides & les SuperFrets de 6 bornes par tour. Quand 1 carte Événement inflige la Mi-Vitesse à 1 train qui s'est déjà déplacé, ou si le train se déplace dans une zone de mauvais temps (*area of bad weather*), le reste de son déplacement est divisé par 2, arrondi vers le haut.

Inondations (*Floods*) Quand la piste est inondée, toutes les sections pont de la rivière (de tous les joueurs) sont immédiatement effacées. Il est possible de reconstruire 1 section de pont & de construire une nouvelle piste en franchissant la rivière durant le tour normal d'un joueur, mais seulement après que la carte Événement Inondation (*Flood*) ait été défaussée, à la fin du prochain tour du joueur. Les Ponts reconstruits coûtent le même prix que la construction d'origine, soit $2 millions plus le coût de la borne kilométrique. Les Inondations désactivent & ferment les Ponts de Kansas City seulement quand la carte Événement "Flood" est en vigueur.

Déraillements (*Derailments*) Quand 1 déraillement se produit, les seuls trains affectés sont ceux qui sont dans les zones au moment où la carte est piochée. Les trains peuvent entrer dans les zones immédiatement après sans pénalité.

Charges Perdues (*Lost Loads*) Quand un train perd 1 charge, son joueur choisit la charge perdue parmi celles qu'il transporte. La carte Événement n'a aucune incidence sur les charges récupérées après la pioche de la carte.

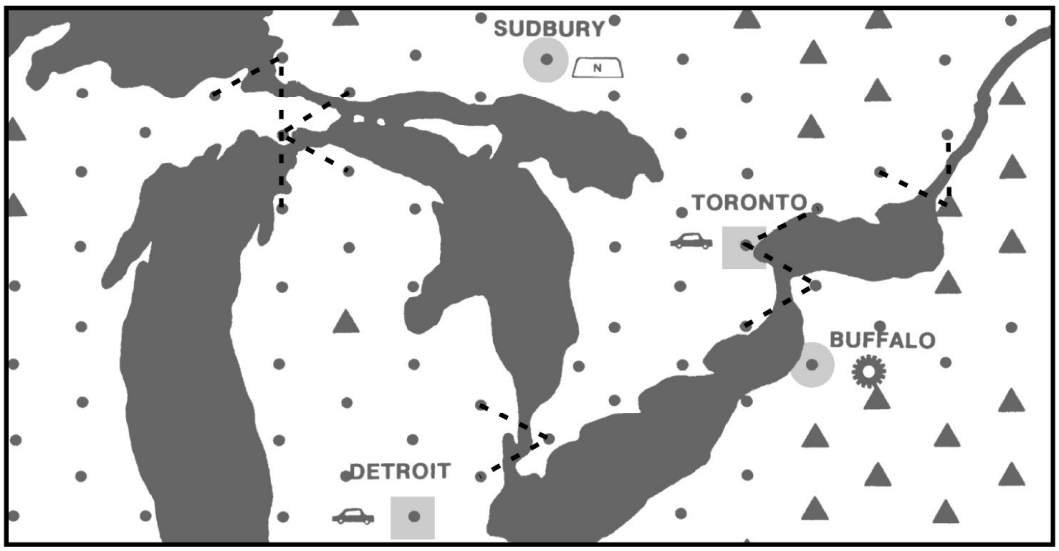
Grève Ferroviaire du Canada (*Canadian Rail Strike*) Quand cet Événement se produit, toutes les bornes touchant la frontière Canadienne sont affectées.

COMMENT GAGNER Le gagnant est le premier joueur dont la ligne continue relie 5 des Grandes Villes & possède $250 millions en cash.

CRÉDITS Empire Builder (Bâtisseur d'Empire)
©1988 Mayfair Games Tous droits réservés
Conception du Jeu : Darwin P. Bromley & Bill Fawcett **Troisième édition**
Traduction française : Cyrunicorn, octobre 2015
Développement du Jeu : Darwin P. Bromley
Édition des Règles & Test : TrellaWilhite & Jay Tummelson
Illustration de couverture : ©1992 Ted Rose
Conception de la couverture : Seth Schwartz
Illustration du Plateau : Jim Malik
Conception du Plateau : Jim Clouse
Remerciements spéciaux à : Forest Brown, Mariam McKenzie, Walter Smith, Bill Wordelmann, Will Niebling, & à Steve Courtemanche, Louis Newman, Simon Billenness, Ig Lew, Steve Ivanowsky, Bruce McIntyre, Steve Knight, Paul Gardner, Mike Johnson,Ty Hare, Craig Mills, Brian Moore, Keven Stone, Conrad von Betzke, Mike Barno, Jeff Zarse & les autres lecteurs Trax, & en particulier au premier Trax Master, Brux.
Empire Builder est une marque déposée de Mayfair Games.

PRÉCISIONS SUR LA CARTE

Les 5 illustrations suivantes clarifient le passage
& le coût de construction de la piste



Les Grands Lacs ne peuvent être franchis qu'aux points indiqués ci-dessous.

Le coût pour franchir ces points est le même que pour traverser une rivière :

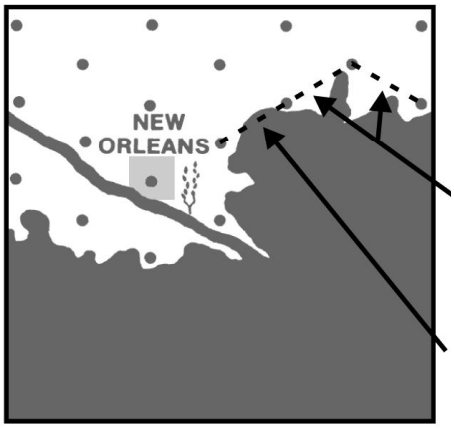
$2 millions en plus du coût normal de la borne atteinte.



La section de piste illustrée traverse la Rivière Ohio (*Ohio River*).

Ces sections traversent des Criques Océaniques & les franchir coûte $3 millions supplémentaires. Ce sont les seules voies pouvant traverser les Criques dans cette zone.

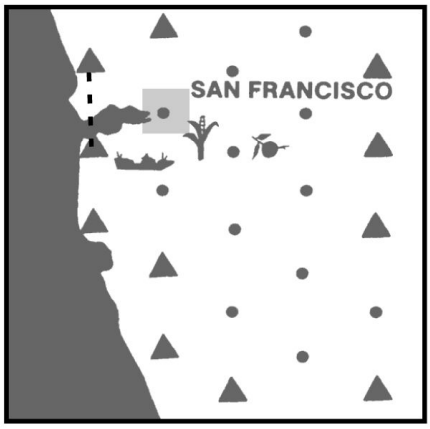




Pas de Crique traversée.

Crique traversée

Cette section traverse une Crique Océanique et la franchir coûte un total de $5 millions ($3 millions pour franchir la Crique & $2 millions pour atteindre la borne de montagne).



Courtoisie en Jeu

Les cartes Demande & Loco des joueurs (& leurs pions charge) doivent être face visible, à la vue de tous.
1 joueur n'a pas besoin de montrer son argent jusqu'à l'apparition de la carte Événement Taxe Ferroviaire (*Rail Tax*), après quoi sa fortune est une information publique.