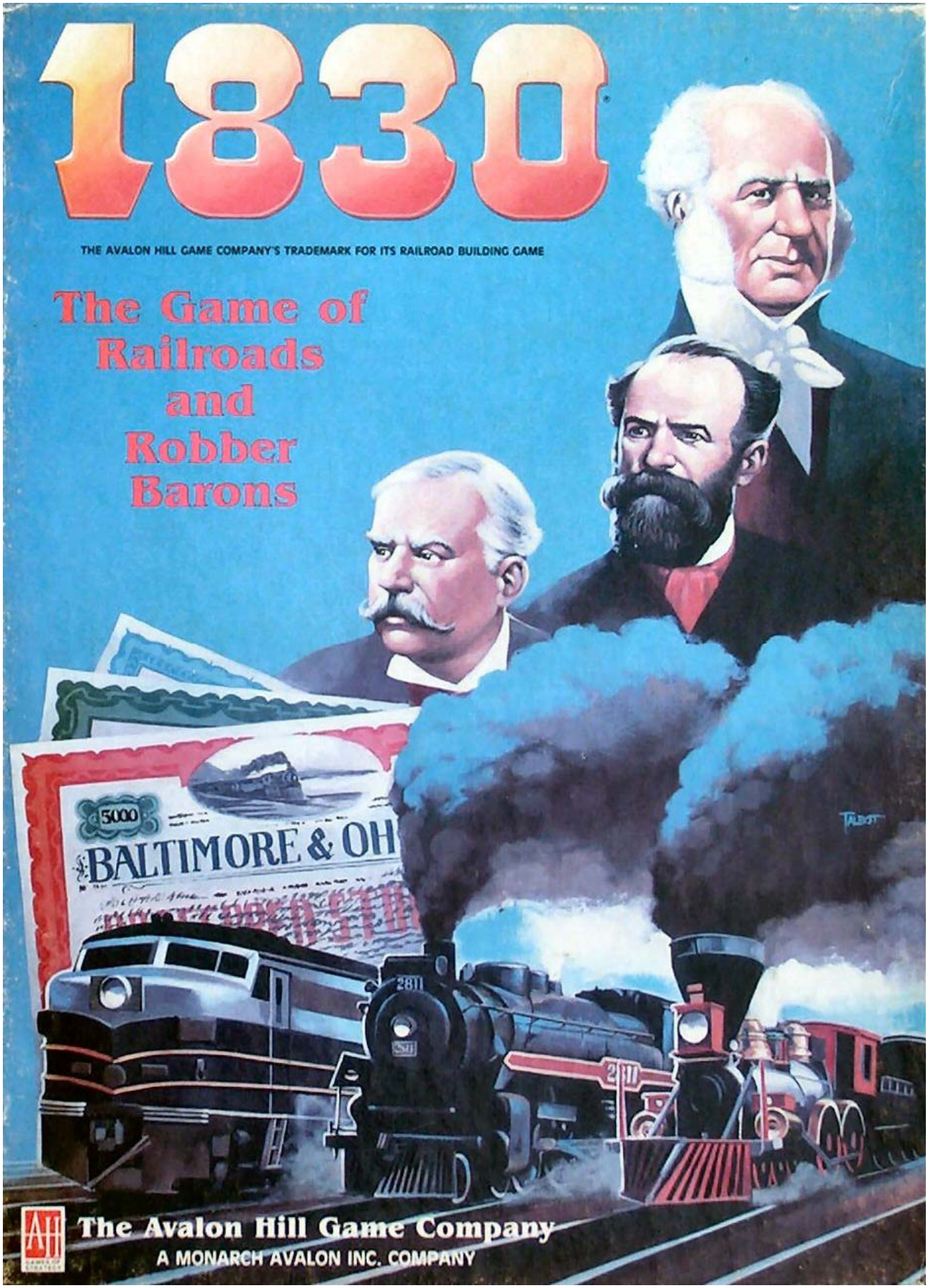
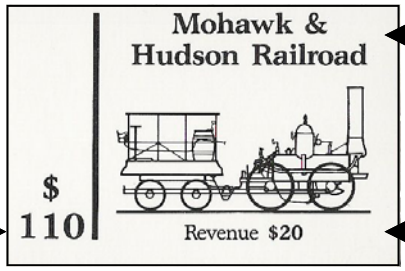


Note de traduction: nous avons ajouté certains passages dans les règles originales afin de rendre celles-ci, nous l'espérons, plus compréhensibles et de les adapter à la manière dont le jeu est habituellement joué. Ces quelques passages sont indiqués en règle générale en italique. Nous nous sommes pour ce faire basés sur les règles du jeu 1830 PC et de l'article de Steve Thomas intitulé « 1830 Rules Clarifications » disponible sur internet . Les personnes souhaitant approfondir les différents aspects du jeu trouveront une source importante d'informations à l'adresse http://www.westpark-gamers.de/. Une liste très complète de liens intéressants et des informations utiles sur les jeux de la série 18XX sont également disponibles sur le site francophone http://home.scarlet.be/~ft973285/.

1830 EXEMPLES D'ELEMENTS DU JEU

CERTIFICAT DE COMPAGNIE PRIVEE

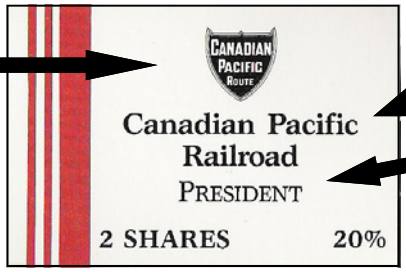


Nom

Prix

Revenu

CERTIFICAT D'ACTION DE PRESIDENT DE COMPAGNIE FERROVIAIRE



Logo

Compagnie ferroviaire

Indication du président

Nombre d'actions

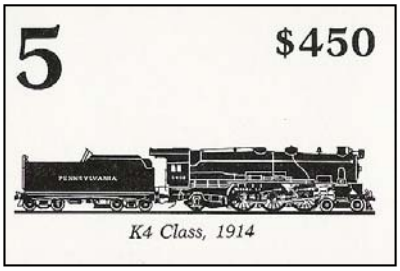
Pourcentage du capital social

CERTIFICAT D'ACTION DE COMPAGNIE FERROVIAIRE



CARTE DE TRAIN

Taille



Prix



MARQUEUR DE VALEUR NOMINALE (PAR)

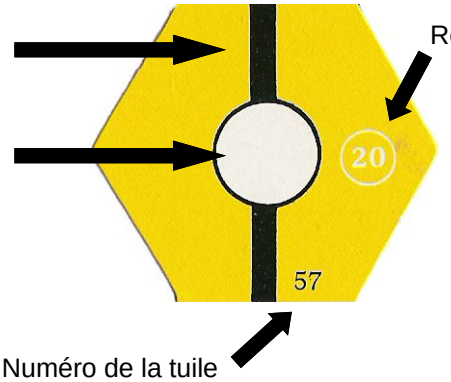


JETON DE COMPAGNIE



MARQUEUR DE TOUR D'EXPLOITATION (OPERATING ROUND)

TUILE DE VOIE FERREE



Voie ferrée

Revenu

Grande ville

Numéro de la tuile

TABLE DES MATIERES

Exemples d'éléments de jeu

Règles du jeu 4

1.0 Introduction 4

2.0 Mise en place 4

3.0 Description générale 4

4.0 Tour de Bourse 4

5.0 Tour d'exploitation 5

6.0 Compagnies privées-généralités 5

7.0 Premier tour de Bourse 5

7.1 Achat initial des compagnies privées 5
7.2 Enchérir pour une compagnie privée 5
7.3 Echec de la vente des Compagnies privées 6

8.0 Capital social d'une compagnie ferroviaire 6

8.1 Fixation de la valeur nominale d'action (Initial offering) 6
8.2 Variation du cours de l'action et marché de la Bourse 7

9.0 Capital d'une compagnie ferroviaire – fonction du président 7

10.0 Limite de possession de certificats d'action 7

11.0 Capital social – création d'une compagnie 7

12.0 Vente de certificats d'action 8

13.0 Changement de président 8

14.0 Détermination du nouveau président 8

15.0 Transactions relatives aux certificats d'action par l'intermédiaire de la banque (Bank Pool) 9

16.0 Exploitation de compagnie ferroviaire – généralités 9

17.0 Exploitation de compagnie ferroviaire – séquence 9

18.0 Exploitation de compagnie ferroviaire – construction de voie ferrée 10

18.1 Remplacement des tuiles 10

18.2 Cas spéciaux 10

18.3 La pose de tuile est facultative 11

19.0 Exploitation de compagnie ferroviaire – jetons 11

19.1 Base de l'Erie RR 11

20.0 Exploitation de compagnie ferroviaire – trains, trajets et revenus 11

20.1 Trajets 11
20.2 Trains requis 12
20.3 Revenus 12

21.0 Exploitation de compagnie ferroviaire – achat des trains 12

22.0 Etapes du jeu 13

23.0 Compagnies privées – Vente, fermeture et évaluation 13

23.1 Vente des compagnies privées 13
23.2 Fermeture des compagnies privées 13
23.3 Evaluation des compagnies privées 13

24.0 Achats forcés – Insolvabilité 14

25.0 Fin du jeu 14

26.0 Règles optionnelles pour débutants 14

Exemples de trajets 15
Exemples de tuiles et hexagones
Glossaire
Crédits
Tableaux 16

1830
Règles de jeu

1.0 INTRODUCTION

1830 est un jeu ferroviaire ayant pour décor le nord-est des Etats-Unis et le sud du Canada. Les joueurs tiennent le rôle d'investisseurs, de promoteurs et de présidents de compagnies ferroviaires ayant pour objectif d'amasser le plus d'argent possible. Leurs méthodes pourront refléter un plus ou moins grand degré de responsabilité publique selon leurs inclinations personnelles.

La richesse d'un joueur s'accroît essentiellement grâce à la possession d'actions représentant le capital social des huit compagnies ferroviaires présentes dans le jeu. Les actions procurent de l'argent de deux manières différentes: elles peuvent fournir de l'argent liquide grâce au payement de dividendes et leur valeur peut s'accroître. Le joueur-actionnaire détenant la majorité simple dans le capital social d'une compagnie ferroviaire devient son président et exploite celle-ci, idéalement, mais pas nécessairement, au profit de tous les autres actionnaires.

Le jeu se termine lorsque :

1. soit, l'argent de la banque est épuisé ;
2. soit, un joueur est en état de faillite.

Le vainqueur est le joueur le plus riche à la fin du jeu. La richesse d'un joueur est constituée de son propre argent liquide et des certificats d'action qu'il possède à leur valeur de marché au moment où le jeu se termine. Les actifs des compagnies ferroviaires, que ce soit l'argent liquide ou les trains qu'elles possèdent, ne sont pas pris en compte pour déterminer la richesse des joueurs.

2.0 MISE EN PLACE

Posez le plateau de jeu et choisissez un joueur qui sera le banquier. Il devrait se placer du côté « sud » du plateau de jeu et doit disposer de suffisamment de place pour poser l'argent de la banque et son propre argent ainsi que ses possessions. Une calculatrice, un stylo et du papier sont très utiles.

Avant que les autres joueurs ne s'asseyent, le banquier mélange les cartes de position (numérotées de 1 à 6) et en distribue une à chaque joueur (ainsi qu'à lui-même). En fonction de la position qu'ils ont tirée, les joueurs s'asseyent autour de la table dans le sens des aiguilles d'une montre en tenant compte de la position du banquier.

Le banquier distribue ensuite 2.400 $ aux joueurs, en répartissant cette somme de manière égale. Il peut se référer au tableau 5 pour connaître le montant exact à distribuer à chacun des joueurs, en fonction de leur nombre. L'argent restant est placé dans la banque.

Les certificats des compagnies privées sont posés face visible à côté du plateau de jeu. Les certificats d'action sont posés sur leurs emplacements respectifs dans la zone d'offre initiale (initial offering) sur le plateau de jeu, le certificat du président est placé sur le sommet de chacune des piles de certificats d'action. Il est essentiel de bien distinguer les certificats d'action qui n'ont pas été vendus (situés dans la zone d'offre initiale) et les certificats d'action situés dans la banque (Bank Pool), i.e. ceux qui ont été achetés à un moment du jeu puis revendus à la banque. (Remarque: il n'y a pas de certificat d'action dans la banque lorsque le jeu commence).

Les cartes de train doivent être posées sur le bord « est » du plateau de jeu de manière à ce que le nombre de trains disponibles de chaque type soit bien visible.

Les tuiles de voies ferrées doivent être posées à côté du plateau de jeu de manière à ce qu'elles soient bien visibles. Au début du jeu, seules les tuiles jaunes sont utilisées, les autres tuiles doivent toutefois pouvoir être examinées par les joueurs afin de leur permettre de planifier des stratégies durant les étapes de jeu suivantes.

Le jeu contient 8 fiches de compagnies ferroviaires, soit une par compagnie. Bien qu'elles ne soient pas indispensables pour jouer, il est recommandé de les utiliser comme aides de jeu.

Le jeu peut maintenant commencer.

3.0 DESCRIPTION GENERALE

Le jeu est composé de deux phases principales: les tours de Bourse (Stock Rounds) et les tours d'exploitation (Operating Rounds). Durant un tour de Bourse, les joueurs ont la possibilité d'acheter et de vendre des actions de compagnies ferroviaires. Durant un tour d'exploitation, les joueurs réalisent les différentes activités liées à l'exploitation d'une compagnie ferroviaire. Les tours de Bourse sont séparés par un ou plusieurs tours d'exploitation, le nombre de ces tours augmentant en fonction de l'évolution du jeu.

4.0 TOUR DE BOURSE

A son tour, durant un tour de Bourse, un joueur peut acheter UN SEUL certificat d'action et vendre n'importe quel nombre de certificats d'action. Une seule ou ces deux actions peuvent être réalisées, et ceci dans n'importe quel ordre. Le joueur peut aussi passer son tour. Quand un joueur a terminé de jouer, c'est au tour du joueur situé à sa gauche. Un joueur peut avoir plusieurs tours de jeu pour acheter et/ou vendre des certificats d'action avant que le tour de Bourse ne soit terminé. Durant le premier tour de Bourse, et peut-être

les suivants, les joueurs auront aussi la possibilité d'acheter les certificats des compagnies privées.

Un joueur peut acheter SOIT un certificat d'action d'une pile de certificats non encore vendus (situés dans la zone d'offre initiale), SOIT un certificat d'actions situé dans la banque (Bank Pool). Si un joueur vend un ou plusieurs certificats d'action, ceux-ci sont placés dans la banque et pourront être achetés par les autres joueurs durant leur tour. Un joueur qui a vendu au moins un certificat d'action d'une compagnie déterminée ne pourra pas acheter de certificat d'action de cette compagnie, et ce jusqu'au prochain tour de Bourse.

Un tour de Bourse se poursuit aussi longtemps qu'un ou plusieurs joueurs continuent à acheter et/ou vendre des certificats d'action. Un tour de Bourse se termine uniquement lorsque tous les joueurs ont passé consécutivement. Le fait qu'un joueur ait passé ne l'empêche pas de continuer à acheter ou à vendre des certificats d'action, tant qu'un autre joueur continue à jouer durant le tour de Bourse; après que ce joueur ait terminé son tour, tous les autres joueurs peuvent recommencer à jouer. Lorsque tous les joueurs ont passé, le joueur situé à la gauche de celui qui a été le dernier à acheter ou à vendre reçoit la carte de joueur prioritaire (Priority Deal - First Buy/Sell Option). Durant le tour de Bourse suivant, le joueur prioritaire aura le premier la possibilité d'acheter ou de vendre des certificats d'action. Si aucun achat ou aucune vente de certificats d'action n'a lieu durant un tour de Bourse, le joueur prioritaire conserve sa carte de joueur prioritaire pour le prochain tour de Bourse.

5.0 TOURS D'EXPLOITATION

Durant un tour d'exploitation, chaque compagnie ferroviaire peut poser (ou remplacer) une tuile de voie ferrée, acheter et poser un de ses jetons pour indiquer la création d'une nouvelle gare - tête de ligne, faire circuler ses trains et/ou acheter un ou plusieurs nouveaux trains. Dans certaines circonstances, les compagnies ferroviaires peuvent acheter des compagnies privées aux joueurs. Toutes ces actions sont exécutées par le président de la compagnie ferroviaire. C'est aussi le président qui décide si les revenus générés par la compagnie ferroviaire seront payés sous forme de dividendes en faveur des actionnaires ou seront conservés par la compagnie pour financer des activités futures.

6.0 COMPAGNIES PRIVEES - GENERALITES

Les compagnies privées payent à leur propriétaire (soit un joueur, soit une compagnie ferroviaire) des revenus fixes lors de chaque tour d'exploitation. La localisation des compagnies privées est indiquée sur le plateau de jeu par les initiales de chacune de celles-ci. Contrairement aux compagnies ferroviaires, les compagnies privées ne posent pas de tuiles de voie ferrée sur le plateau de jeu et n'achètent pas de train. Toutes les compagnies privées doivent être achetées par les joueurs avant que les certificats d'action des compagnies ferroviaires ne soient mis en vente. (Voir tableau 1 pour la description des compagnies privées)

7.0 PREMIER TOUR DE BOURSE

En premier lieu, les Compagnies privées sont mises aux enchères, une à la fois, dans l'ordre croissant de leur valeur faciale. Le premier joueur à miser est celui qui a obtenu la carte de position ayant le numéro 1. La première compagnie privée a être offerte à la vente est la Schuylkill Valley Navigation and Railroad Company (SVN&RR). Si le joueur n° 1 achète la SVN&RR, la compagnie Champlain and St. Lawrence (C&SL) est proposée à la vente au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Si le joueur n° 1 n'achète pas la SVN&RR, celle-ci est offerte à la vente au joueur n° 2 et ainsi de suite.

Les certificats d'action des compagnies ferroviaires ne peuvent être achetés qu'après que toutes les compagnies privées aient été achetées. Quand la phase d'achat est terminée, le joueur situé à la gauche du dernier joueur à avoir fait un achat reçoit la carte de joueur prioritaire.

Les joueurs ne peuvent pas vendre de certificat d'action durant le premier tour de Bourse.

7.1 Achat initial des compagnies privées

Tant qu'au moins une compagnie privée demeure invendue, chaque joueur doit, à son tour, réaliser une des actions suivantes :

1) Acheter une compagnie privée à vendre à sa valeur faciale ;
2) Mettre une enchère sur une autre compagnie privée à vendre ;
3) Passer.

7.2 Enchérir pour une compagnie privée

Une enchère pour une compagnie privée qui n'a pas encore été offerte à la vente doit être supérieure d'au moins 5 $ à sa valeur faciale (ou à toute autre enchère déjà faite pour celle-ci). Le joueur doit placer le montant de son enchère sur la table devant lui et ne peut utiliser cet argent pour aucun autre usage, jusqu'à ce que la compagnie en question ait été vendue. Un nombre quelconque de joueurs peut enchérir pour la même compagnie. Un joueur ne retire aucun avantage à enchérir deux fois pour la même compagnie. Une compagnie pour laquelle des enchères ont été faites n'est pas offerte à la vente de la manière habituelle. A la place, une fois que la compagnie la précédant (dans l'ordre croissant de valeur faciale) a été vendue, la procédure habituelle est interrompue.
Si une seule enchère a été effectuée, c'est-à-dire si un seul joueur a mis une enchère pour cette compagnie, celle-ci est vendue à ce joueur pour le montant de l'enchère.

Si plusieurs joueurs ont mis une enchère, une vente aux enchères est tenue entre ces joueurs (et personne d'autre qu'eux). Le prix de vente aux enchères de départ est celui de l'enchère la plus haute déjà placée. Le

montant minimum des enchères suivantes est de 5 $. Un joueur qui achète une compagnie en remportant les enchères peut utiliser l'argent qu'il avait placé devant lui lors de la première enchère pour payer son achat. Les joueurs qui n'ont pas remporté les enchères sont maintenant libres d'utiliser l'argent posé devant eux. Le jeu se poursuit par le tour du joueur placé à la gauche du dernier joueur ayant acheté une compagnie.

Exemple pour une partie à 5 joueurs :

1) *Le joueur n° 1 achète la SVN&RR pour 20 $*
2) *Le joueur n° 2 met une enchère de 165 $ pour la C&A*
3) *Le joueur n° 3 met une enchère de 115 $ pour la M&H*
4) *Le joueur n° 4 met une enchère de 170 $ pour la C&A*
5) *Le joueur n° 5 met une enchère de 75 $ pour la D&H*

Le joueur n° 1 achète ensuite la C&SL pour 40 $ et interrompt de ce fait les tours normaux de la phase en cours et déclenche ainsi la chaîne d'évènements suivante :

Premièrement, la D&H est vendue au joueur n° 5 pour 75 $ (La D&H étant la compagnie suivante offerte à la vente alors qu'une seule enchère a été mise pour elle).

Deuxièmement, la M&H est vendue au joueur n° 3 pour 115 $ (pour les mêmes raisons que la D&H a été vendue au joueur n° 5).

Troisièmement, une enchère se déroule entre les joueurs n° 2 et n° 4 pour la C&A.

L'enchère du joueur n° 4 était la plus haute, de sorte que le joueur n° 2 doit faire une enchère d'au moins 175 $ ou renoncer. Sans tenir compte de qui gagne les enchères, quand la C&A est vendue, la séquence de jeu normale reprend son cours habituel, soit redémarre au stade où le joueur n° 1 a acheté directement la C&SL. C'est donc au tour du joueur n° 2 situé à gauche du joueur n° 1.

La B&O est offerte à la vente au joueur n° 2 à sa valeur faciale de 220 $.

7.3 Echec de la vente des compagnies privées

Si après un tour de Bourse complet la Schuylkill Valley Navigation and Railroad Company (SVN&RR) n'a pas été vendue, un autre tour de Bourse débute immédiatement. La SVN&RR est à nouveau offerte à la vente mais à un prix inférieure de 5 $ par rapport à sa valeur faciale. Ce processus est répété si nécessaire, le prix étant à chaque fois réduit de 5 $ jusqu'à ce qu'un joueur l'achète. Si le prix de vente descend à 5 $ et qu'aucun joueur ne souhaite l'acheter à ce prix, le premier joueur à qui elle a été offerte à ce prix de 5 $ est obligé de l'acquérir gratuitement. Cette attribution compte comme un achat. Si une autre compagnie privée n'a pas été achetée après un tour de Bourse complet, le tour de Bourse est clôturé de la manière habituelle et les revenus des Compagnies privées qui ont été achetées sont distribués à leurs propriétaires. Un nouveau tour de Bourse débute. Ce processus peut être répété durant plusieurs tours – à la grande satisfaction des joueurs qui perçoivent durant ces tours des revenus des compagnies privées qu'ils possèdent !

8.0 CAPITAL SOCIAL D'UNE COMPAGNIE FERROVIAIRE

Le capital social est mis en vente par la banque une fois que toutes les compagnies privées ont été vendues. Les certificats d'action de toutes les compagnies ferroviaires sont mis en vente. Chaque compagnie ferroviaire a 10 actions représentées par 9 certificats d'action: 8 certificats représentant 10 % du capital social et 1 certificat en représentant 20 % (le certificat du président de la compagnie). Le premier certificat d'action d'une compagnie acheté à la banque doit impérativement être celui du président de cette compagnie. Remarque: le certificat d'action du président de la compagnie ferroviaire B&O n'est plus disponible dès lors qu'il est d'office attribué au joueur qui a acheté la compagnie privée B&O. Une compagnie ferroviaire peut débuter ses activités une fois que 5 de ses certificats d'action (représentant 60 % de son capital social) ont été vendus. La présence dans la banque (Bank Pool) de certificats d'action qui ont été revendus après leur première acquisition ne modifie pas cette règle.

8.1 Fixation de la valeur nominale d'action (Offre initiale)

Quand un joueur achète le certificat d'action d'une compagnie (ou quand le propriétaire de la compagnie privée B&O reçoit le certificat d'action du président de la compagnie ferroviaire B&O), ce joueur doit fixer la valeur nominale de l'action de la compagnie en question. *Il s'agit de la valeur nominale pour 10 % du capital social de cette compagnie.* Cette valeur nominale peut être fixée à 67 $, 71 $, 76 $, 82 $, 90 $ ou 100 $. La valeur nominale choisie doit être indiquée à deux endroits:
1. à l'aide d'un des jetons ronds de la compagnie sur un des emplacements bordés de rouge sur le tableau du marché de la Bourse (stock market) du plateau de jeu ;
2. à l'aide du jeton carré de la compagnie sur le tableau de valeur nominale (par) du plateau de jeu.

Par la suite, tous les achats de certificats d'action n'ayant pas encore été achetés se feront à ce prix.

Quand une compagnie ferroviaire débute ses activités, elle reçoit un capital égal à 10 fois le montant de la valeur nominale de ses actions.

En cours de partie, le jeton de la compagnie situé sur le tableau du marché de la Bourse sera déplacé pour indiquer les variations de sa valeur boursière en fonction de certains évènements du jeu. Le jeton carré de la compagnie restera toujours à la même place pour indiquer quelle était la valeur nominale initiale de l'action. Les emplacements du tableau de valeur nominale (par) ne limitent pas le nombre de compagnie qui choisiraient la même valeur nominale, les 8 compagnies pourraient très bien fixer la valeur nominale de leur action à 100 $, si elles le souhaitent.

Il convient de noter que le propriétaire de la compagnie privée Camden & Amboy reçoit gratuitement un certificat d'action (10 %) de la compagnie ferroviaire Pennsylvania RR. Ce certificat d'action ne peut pas être vendu jusqu'à ce que le certificat d'action du président

de cette compagnie soit acheté. C'est au moment de cet achat que la valeur nominale des actions de la Pennsylvania RR est fixée.

8.2 Variation du cours de l'action et marché de la Bourse

Les nouvelles actions (qui n'ont pas encore été achetées) sont toujours vendues à leur valeur nominale, tandis que les certificats d'action qui ont été vendus (et qui se trouvent dans la banque/Bank Pool) sont achetés au prix correspondant à leur valeur telle qu'elle est indiquée sur le tableau du marché de la Bourse.

Le cours de l'action varie de la manière suivante :

1) Durant un tour de bourse, le jeton rond descend d'une rangée (i.e. vers le bas du tableau du marché de la Bourse) pour chaque 10 % du capital social vendu à la banque. Ce mouvement est reproduit autant de fois que nécessaire, mais le jeton rond ne peut pas être déplacé plus bas une fois qu'il a atteint la dernière rangée du bas du tableau du marché de la Bourse. Le jeton ne peut être déplacé que perpendiculairement vers le bas, il ne peut pas être déplacé de côté de manière à atteindre une rangée située plus bas.

2) A la fin d'un tour de Bourse, s'il n'y a plus de certificat d'action d'une compagnie ni dans l'offre initiale, ni dans la banque (Bank Pool) (i.e. si tous les certificats d'action sont en possession des joueurs), le jeton rond de cette compagnie est déplacé d'une rangée vers le haut, sauf s'il est déjà situé sur la rangée la plus haute.

3) Chaque fois qu'une compagnie ferroviaire verse des dividendes à ses actionnaires, son jeton est déplacé d'un emplacement vers la droite. Si ce jeton a déjà atteint la fin d'une rangée (à droite), il peut être, à la place, déplacé d'une rangée vers le haut. De cette manière, l'action d'une compagnie peut atteindre la valeur maximale de 350 $ après suffisamment de temps.

4) Si la compagnie décide de ne pas distribuer de dividendes à ses actionnaires (pour n'importe quelle raison), son jeton est déplacé d'un emplacement vers la gauche, à moins qu'il ait atteint la fin d'une rangée (à gauche), auquel cas il est, à la place, déplacé d'une rangée vers le bas.

Quand un jeton est déplacé sur le marché de la Bourse pour indiquer une variation de valeur d'action et qu'il est placé dans un emplacement déjà occupé par un ou plusieurs autres jetons, ce jeton qui est déplacé est toujours placé en dessous des jetons déjà présents dans cet emplacement.

Si moins de 5 certificats d'action ont été vendus, la compagnie n'est pas encore capable d'être en activité. Dans cette hypothèse, le jeton de cette compagnie ne peut pas être déplacé sur le marché de la Bourse SAUF vers le bas, en cas de vente d'un ou plusieurs de ces certificats à la banque (Bank Pool).

Le banquier doit veiller à ce que le marché de la Bourse soit tenu correctement à jour.

9.0 CAPITAL D'UNE COMPAGNIE - FONCTION DU PRESIDENT

Le certificat d'action du président représentant 20 % du capital social d'une compagnie doit être acheté en premier lieu. Celui qui détient ce certificat est responsable pour toutes les décisions concernant l'exploitation de la compagnie ferroviaire, tels que la construction de voies ferrées, la planification des trajets, le payement de dividendes, etc… Il convient de noter que le joueur possédant la compagnie privée B&O détient automatiquement le certificat d'action du président de la compagnie ferroviaire B&O RR. Un joueur demeure président aussi longtemps qu'aucun autre joueur ne détient un plus grand nombre de certificats d'action de la compagnie que lui.

10.0 LIMITE DE POSSESSION DE CERTIFICATS D'ACTION

En principe, un joueur ne peut pas détenir plus de 5 certificats d'action d'une même compagnie. Toutefois, quand la valeur d'une action descend dans la zone orange du marché de la Bourse, les certificats d'action de la compagnie peuvent être détenus sans limite.

Le nombre maximum de certificats (certificats d'action et certificats de compagnie privée) est indiqué dans le tableau 3. Si un joueur acquiert un nombre supérieur de certificats (parce qu'il a perdu la présidence d'une compagnie) la situation doit être régularisée lorsque cela sera son tour durant le prochain tour de Bourse. Les certificats d'action dont la valeur est descendue dans la zone jaune ne comptent pas pour déterminer le nombre maximum de certificats qu'un joueur peut détenir, et un nombre quelconque de ceux-ci peut être détenu au-delà de la limite de possession de certificats.

Les actions dont la valeur est située dans la zone brune ne sont pas soumises aux règles limitant l'achat et la possession de certificat d'action, et peuvent être achetées en n'importe quelle quantité durant le même tour. *Ainsi,durant son tour un tour de Bourse un joueur peut acheter plus d'un certificat d'une action dont la valeur est située dans la zone brune.*

Les actions dans la zone orange sont également considérées comme étant dans la zone jaune. De même, les actions dans la zone brune sont également considérées comme étant dans la zone orange et la zone jaune.

11.0 CAPITAL SOCIAL – CREATION D'UNE COMPAGNIE

Dès que 5 certificats d'action (60 % du capital social) d'une compagnie ont été achetés, cette compagnie est lancée et pourra débuter ses activités durant le prochain tour d'exploitation. Le fait que des certificats d'action d'une compagnie ont été revendus à la banque n'empêchent pas cette compagnie de poursuivre ses activités. Les certificats d'action obtenus par le biais de l'acquisition des compagnies privées B&O, Camden and Amboy et Mohawk and Hudson sont considérés comme

vendus.

Au début du tour d'exploitation durant lequel une compagnie va débuter ses activités, le président de celle-ci reçoit :

1) la fiche de la compagnie
2) les jetons de la compagnie
3) le capital initial de la compagnie

Le nombre de jetons que chaque compagnie reçoit est indiqué sur la fiche de la compagnie (voir aussi tableau 2). Il est à noter que certaines compagnies disposent de plus de jetons que d'autres, et qu'un jeton doit être utilisé sur le tableau du marché de la Bourse. Le capital initial qu'une compagnie reçoit est toujours égal à la valeur totale du capital social de celle-ci, tel qu'il est déterminé par la valeur nominale (par) fixée au moment de la première acquisition du certificat d'action du président, même si tous les certificats d'action représentant celui-ci n'ont pas été achetés. Par exemple, si les certificats d'action de la NYC ont une valeur nominale fixée à 90 $ et que 70 % du capital social a été acheté (6 certificats d'action dont celui du président), la NYC est lancée et elle reçoit 900 $ qu'elle place dans sa trésorerie, quelque soit la valeur actuelle de l'action sur le marché de la Bourse.

Les jetons, les trains (lorsqu'ils sont achetés) et la trésorerie de la compagnie sont placés sur les zones ad hoc de la fiche de cette compagnie. Le nombre de jetons disponibles ainsi que le nombre et le type des trains possédés par la compagnie doivent être visibles et doivent pouvoir être examinés par tous les joueurs. L'argent doit être placé dans une pile et son montant ne doit pas être divulgué. *Les joueurs peuvent, au contraire, décider que toutes les possessions des compagnies et l'argent des joueurs seront visibles.*
Il est très important que l'argent de la compagnie soit clairement séparé de l'argent du joueur qui possède celle-ci. Ainsi l'argent de la compagnie doit toujours être conservé sur la fiche de la compagnie.

12.0 VENTE DE CERTIFICATS D'ACTION

A son tour d'un tour de Bourse, un joueur peut vendre un nombre quelconque de certificats d'action, sous les réserves suivantes :

1) Aucun certificat d'action ne peut être vendu durant le premier tour de Bourse
2) Aucun certificat d'action d'une compagnie ne peut être vendu si la banque (Bank Pool) contient déjà 50 % du capital (5 certificats d'action, à l'exception du certificat du président) du capital de cette compagnie
3) Le certificat d'action du président ne peut JAMAIS être vendu à la banque; il peut uniquement changer de propriétaire de la manière décrite ci-après (13.0).

13.0 CHANGEMENT DE PRESIDENT

Le président d'une compagnie garde le contrôle de celle-ci aussi longtemps que le montant du capital social qu'il détient est supérieur à celui détenu par un autre joueur.

Un autre joueur peut obtenir le contrôle d'une compagnie en achetant plus de certificats d'action ou si le président vend ses certificats d'action. Il n'y a pas de changement de président si un autre joueur possède le même nombre de certificats d'action que le président.

Quand un changement de président se produit, il y a un échange de certificats d'action pour permettre au nouveau président de détenir le certificat d'action du président. Il s'agit d'un échange direct qui permet aux deux joueurs concernés de détenir le même pourcentage du capital social que celui dont ils disposaient avant le changement de président. Par exemple, 2 joueurs détiennent chacun 30 % du capital social de la NYC, le joueur n° 1 possédant le certificat d'action du président. Si le joueur n° 2 achète un quatrième certificat d'action (représentant 10 % du capital social), un changement de président intervient immédiatement dès lors que le joueur n° 2 possède une plus grande partie du capital social (40 % contre les 30 % du joueur n° 1). Le joueur n° 1 cède le certificat de président au joueur n° 2 qui en échange lui cède 2 de ses certificats d'action de 10 %. Le joueur n° 1 remet également au joueur n° 2 la fiche de la compagnie et les possessions de celle-ci.

Par le biais de cette procédure un joueur peut abandonner sa fonction de président chaque fois que le nombre nécessaire de certificats d'action peut être vendu (i.e. lorsqu'il n'y a pas plus de 5 certificats d'action dans la banque (Bank Pool)), et à la condition qu'un autre joueur possède au moins 20 % du capital social représentés par 2 certificats d'action. A cet effet, le joueur annonce la vente de ses certificats d'action, échange les certificats avec le nouveau président, et place les certificats qu'il vend dans la banque. Le certificat de président ne peut jamais être cédé si aucun autre joueur ne possède pas au moins 20 % du capital social.

Un certificat de président ne pouvant jamais se trouver dans la banque, une fois que le certificat de président est obtenu par un joueur, il doit être conservé par l'un ou l'autre joueur jusqu'à la fin de la partie.
Un échange de certificats d'action peut également survenir lorsque le président détient plus de certificats que la limite autorisée (voir tableau 3). Dans un tel cas, les certificats excédentaires doivent être vendus lors du tour du joueur durant le prochain tour de Bourse.

14.0 CHOIX DU NOUVEAU PRESIDENT

Dans la plupart des cas, le nouveau président sera le joueur détenant la majorité du capital social de la compagnie. Si plusieurs joueurs détiennent le même pourcentage du capital social après que l'ancien président ait vendu des certificats d'action (et que, bien entendu, ces joueurs détiennent une plus grande part du capital social que l'ancien président), le certificat de président est attribué à celui des joueurs situé le premier à gauche de l'ancien président.

15.0 TRANSACTIONS RELATIVES AUX CERTIFICATS D'ACTION PAR L'INTERMEDIAIRE DE LA BANQUE (BANK POOL)

Les joueurs ne peuvent pas se vendre directement des certificats d'action. Les certificats d'action vendus sont placés dans la banque et sont à ce moment disponibles à l'achat. Toutes les ventes de certificats d'action se font au prix indiqué sur le marché de la Bourse.

La vente de certificat d'action a pour effet de réduire la valeur d'action mais n'affecte pas le prix que le vendeur reçoit. Le jeton indiquant la valeur d'action est descendu d'une rangée par 10 % de capital social vendu. Par exemple, si un joueur vend deux certificats d'action (10 % chacun) de la Canadian Pacific RR, d'une valeur unitaire de 100 $, il reçoit 200 $ de la banque, les certificats d'action sont placés dans la banque et le jeton de la Canadian Pacific RR est déplacé sur le marché de la Bourse de 2 rangées vers le bas pour indiquer que la valeur boursière de l'action (10 % du capital social) de cette compagnie est maintenant de 82 $.

16.0 EXPLOITATION DE COMPAGNIE FERROVIAIRE – GENERALITES

Dès que le premier tour de Bourse est terminé, un tour d'exploitation commence. Les compagnies privées entrent d'abord en action, puis c'est au tour des autres compagnies. Les compagnies privées ne font que générer les revenus indiqués sur leur certificat en faveur de leur propriétaire. Les compagnies ferroviaires effectuent ensuite leurs actions, l'une après l'autre, dans l'ordre décroissant de leur valeur d'action telle qu'elle est indiquée sur le marché de la Bourse.

Le banquier examine le marché de la Bourse pour déterminer quelle compagnie présente la valeur d'action la plus élevée. Cette compagnie agit en premier, puis c'est au tour de la compagnie ayant la plus haute valeur d'action suivante, et ainsi de suite. *On tient compte des valeurs d'action telles que celles-ci sont fixées après le dernier tour d'exploitation de la compagnie précédente.* Quand des jetons sont situés sur le même emplacement du marché de la Bourse, la compagnie dont le jeton est situé sur le dessus de la pile de jetons joue en premier lieu. Quand des compagnies ont des valeurs d'action identiques et que leurs jetons sont situés dans des emplacements différents sur le marché de la Bourse, celle dont le jeton est situé le plus à droite sur le marché de la Bourse agit en premier lieu.

Les compagnies sont exploitées par leur président respectif en respectant la séquence de jeu détaillée ci-après (voir 17.0). Elles auront chacune la possibilité de construire des voies ferrées, de produire des revenus et d'acheter des trains. Elles pourront soit distribuer leurs revenus à leurs actionnaires sous forme de dividendes (ce qui fera augmenter la valeur de leurs actions), soit conserver leurs revenus pour financer des activités futures (ce qui fera baisser le cours de leurs actions).

17.0 EXPLOITATION DES COMPAGNIES FERROVIAIRES – SEQUENCE

Chaque tour d'exploitation d'une compagnie est constitué des actions suivantes:

1) Construction de voie (facultatif) par la pose d'une tuile ou par le remplacement d'une tuile déjà posée sur le plateau de jeu (voir 18.0)

2) Achat et pose d'un nouveau jeton (facultatif) sur le plateau de jeu (voir 19.0)

3) Circulation des trains sur les voies disponibles (voir 20.0)

4) Collecte des revenus générés par la circulation des trains puis payement des dividendes ou retenue des revenus (l'argent conservé par la compagnie est placé dans sa trésorerie)

5) Achat d'un ou plusieurs nouveaux trains (en principe facultatif mais parfois obligatoire) (voir 21.0)

Ces actions sont réalisées dans l'ordre indiqué. Chaque achat doit être réalisé avec les fonds disponibles de la compagnie. Il n'y a pas de possibilité d'obtenir un crédit. Par exemple, l'argent nécessaire pour poser un jeton, ou une tuile de voie ferrée dans un hexagone de montagne, doit être disponible dans la trésorerie de la compagnie au moment où ces actions sont réalisées. Les revenus générés par la circulation des trains ne sont pas disponibles avant leur perception (étape n° 4), et ne peuvent dès lors pas être utilisés pour la construction de voie ou la pose de jeton, et ce jusqu'au prochain tour d'exploitation. Les revenus peuvent être utilisés pour l'acquisition de trains (phase 5).

Les compagnies privées peuvent être achetées par les compagnies ferroviaires à n'importe quel moment durant leur tour d'exploitation. Les compagnies qui possèdent ces compagnies privées peuvent effectuer certaines actions spécifiques auxquelles ces dernières donnent droit (voir tableau 1).

Durant les étapes de jeu suivantes, les capacités d'actions des compagnies ferroviaires vont s'accroître régulièrement compte tenu de la disponibilité:

1) de trains plus performants qui pourront circuler sur de plus longues distances, et donc produire plus de revenus ;
2) d'agencement de tuiles plus complexes qui créeront des trajets ferroviaires plus productifs et/ou qui permettront d'augmenter la valeur des villes.

La séquence des phases de jeu est modifiée en fonction de l'évolution du jeu, c'est-à-dire au moment où il y aura d'abord 2 puis 3 tours d'exploitation entre chaque tour de Bourse. Ces modifications sont liées aux types de trains disponibles (voir 22.0).

18.0 EXPLOITATION DES COMPAGNIES FERROVIAIRES – CONSTRUCTION DE VOIE FERREE

Le plateau de jeu est composé d'une grille d'hexagones superposée sur une carte du nord-est des Etats-Unis et du sud du Canada. Les tuiles hexagonales peuvent être posées sur cette grille pour construire des voies ferrées reliant différentes villes indiquées sur la carte. Les hexagones de couleur grise figurant sur la carte représentent des portions de voies ferrées préexistantes. Les hexagones de couleur rouge figurant sur la carte représentent des connexions préexistantes avec des territoires situés au-delà des bords du plateau de jeu. Les tuiles ne peuvent pas être posées sur ces hexagones de couleur grise et rouge. Les hexagones de couleur jaune ou bordés de jaune ne peuvent être utilisés pour y construire de nouvelles voies qu'à partir du moment où les tuiles vertes sont disponibles.

Chaque compagnie ferroviaire en activité peut poser une tuile durant chaque tour d'exploitation. Au début du jeu, seules les tuiles jaunes sont disponibles et peuvent uniquement être posées sur les hexagones de couleur beige sur le plateau de jeu. La tuile et sa position doivent permettre de réaliser une extension d'une voie qui peut déjà être utilisée par la compagnie qui place la tuile. La nouvelle voie doit enfin être connectée à une ville occupée par un jeton de cette compagnie. Dans l'hypothèse où la tuile représente des portions séparées de voie, il est seulement nécessaire qu'une des 2 portions constitue une extension d'une voie existante.

Il existe 4 exceptions à la règle imposant que la tuile posée constitue une extension d'une voie existante: les 2 hexagones contenant les villes/bases des compagnies New York Central et Erie et les 2 hexagones contenant les compagnies privées C&SL et D&H. La NYC peut poser une tuile jaune n° 57 sur sa base et la Erie peut poser une tuile verte n° 59 sur sa base (à la condition que les tuiles vertes soient disponibles), même si elles ne sont pas connectées à une voie existante. Dans les conditions énoncées dans le tableau 1, des tuiles peuvent être posées sur les hexagones de la C&SL et de la D&H par les compagnies ferroviaires qui possèdent ces compagnies privées, même si ces tuiles ne sont pas connectées à une voie existante. Des tuiles peuvent également être posées à ces 4 endroits par d'autres compagnies, dans le respect des règles normales.

Une tuile ne peut pas être posée si sa pose a pour effet que la voie sorte de la grille d'hexagones, ou qu'elle se termine sur le côté vide (sans voie) d'un hexagone gris ou sur le côté entièrement de couleur bleue d'un hexagone représentant la mer ou une rivière. La tuile peut être posée de manière à utiliser la voie figurant sur l'hexagone gris, mais cela n'est pas obligatoire.

Les tuiles sont posées sans frais sur la plupart des hexagones, mais poser une tuile sur un hexagone divisé par une zone d'eau coûte 80 $ (l'hexagone de la ville/ base de l'Erie est une exception à cette règle) et coûte 120 $ sur un hexagone contenant une zone de montagne. Il n'y a aucun frais supplémentaire à payer pour le remplacement d'une tuile déjà posée sur un hexagone de ce type.

Les tuiles ne peuvent pas être posées sur des hexagones contenant une compagnie privée possédée par un joueur. Les tuiles ne peuvent être posées sur ces hexagones que si la compagnie privée en question est possédée par une compagnie ferroviaire (voir 23.1) ou si elle est fermée.

Les villes indiquées sur le plateau de jeu ne peuvent être représentées que par des tuiles du type correct, comme expliqué ci-dessous :

Les tuiles représentant des villes ne peuvent être placées que sur des hexagones contenant une ou plusieurs villes.

TYPE DE VILLE OU VILLES	REPRESENTATION SUR LA CARTE	REPRESENTATION SUR LES TUILES
Petite ville	1 point noir	1 barre transversale
2 Petites villes	2 points noirs	2 barres transversales
Grande ville	1 cercle	1 ou 2 cercles accolés
2 Grandes villes	2 cercles	2 cercles séparés

New York, Baltimore et Boston constituent des hypothèses spéciales et sont traitées différemment (voir 18.2).

18.1 Remplacement des tuiles

Quand les tuiles vertes deviennent disponibles (voir 22.0), elles peuvent être, en général, utilisées pour remplacer des tuiles jaunes qui sont déjà posées sur le plateau. Un remplacement doit toujours conserver toutes les voies existantes, les modifications devant être des extensions de ce qui existait précédemment. De la même manière, quand les tuiles brunes sont disponibles, elles peuvent être utilisées pour remplacer des tuiles vertes. La liste des remplacements autorisés est donnée dans le tableau 6.

Une compagnie peut uniquement remplacer une tuile si au moins une portion de la voie de la nouvelle tuile est une partie d'un trajet pouvant être emprunté par cette compagnie. Il n'est pas obligatoire que ce trajet soit actuellement utilisé, ou même qu'il puisse être emprunté par un train capable de circuler sur une distance suffisante, mais ce trajet ne doit pas être fermé à cette compagnie.

Les tuiles jaunes et vertes qui ont été remplacées peuvent être réutilisées. Remplacer une tuile est une alternative à la pose d'une nouvelle tuile.

18.2 Cas spéciaux

Certaines tuiles vertes ne sont pas destinées à

remplacer des tuiles jaunes, mais sont uniquement posées sur des hexagones spécifiques de couleur jaune ou bordés de jaune imprimés sur le plateau de jeu. Ces tuiles se distinguent des autres tuiles vertes par des marques spécifiques, et sont de deux types:

1) les tuiles représentant 2 grandes villes séparées et qui portent la marque OO ;

2) les tuiles qui sont spécifiques aux villes de New York ou Baltimore et Boston qui portent respectivement les marques NY ou B ;

Les tuiles de ce type ne peuvent pas être posées à d'autres endroits. Les tuiles ordinaires ne peuvent pas non plus être posées sur ces endroits spécifiques. La position de ces tuiles est limitée par les règles habituelles exigeant de maintenir les voies existantes.

Quand les tuiles brunes sont disponibles, des tuiles spécifiques brunes pour ces emplacements particuliers peuvent être utilisées pour effectuer des remplacements.

18.3 La pose de tuile est facultative

Aucune compagnie n'est obligée de poser une tuile si elle ne le souhaite pas ou si elle ne peut pas le faire. Cette règle s'applique également pour les compagnies Erie et NYC qui n'auraient pas encore de tuile posée sur l'hexagone où est située leur ville/base.

19.0 EXPLOITATION DES COMPAGNIES FERROVIAIRES – JETONS

Les jetons indiquent qu'une compagnie disposent de droits de priorité lorsqu'ils sont posés sur une ville. Le jeton a deux effets :

1) il empêche qu'une autre compagnie puisse faire circuler ses trains au-delà de la ville sur laquelle il est posé ;

2) il permet à la compagnie à laquelle il appartient d'utiliser la ville sur laquelle il est posé comme base pour les trajets de ses trains. La base sur laquelle le jeton est posé et la voie y connectée constituent une tête de ligne pour la compagnie.

Quand une compagnie débute son premier tour d'exploitation, un jeton est posé gratuitement sur sa ville/base (voir tableau 2, voir toutefois 19.1). Les villes/ bases sont indiquées sur le plateau de jeu par les logos des compagnies dans les cercles de ville. Durant les tours d'exploitation, des jetons supplémentaires peuvent être posés par une compagnie sur les emplacements autorisés, au prix de 40 $ pour le premier de ces jetons, et au prix de 100 $ pour chacun des suivants qui sont disponibles. Les emplacements autorisés sont les grandes villes qui sont reliées par une voie réglementaire (quelque soit sa longueur) à une tête de ligne (ville/base) de la compagnie en question. Il doit y avoir un cercle vide dans la ville pour pouvoir poser le jeton. Certaines tuiles de ville ont plusieurs emplacements pour poser des jetons. Ces villes restent ouvertes à la circulation pour toutes les compagnies jusqu'à ce que tous leurs emplacements de jeton soient occupés. Des jetons ne peuvent pas être posés s'ils ont pour effet de bloquer la ville/base d'une compagnie qui n'est pas encore en activité. Deux jetons de la même compagnie ne peuvent jamais être posés sur la même tuile ou le même hexagone. Une compagnie ne peut poser qu'un seul jeton par tour d'exploitation, sans compter le jeton placé sur sa ville/base.

Une compagnie peut faire circuler ses trains dans une ville occupée par des jetons d'autres compagnies, mais cette ville ne peut servir que comme gare terminus, le trajet ne peut être poursuivi au-delà de cette ville. Cette règle s'applique aussi à la pose de jeton elle-même. Une compagnie ne peut pas poser un jeton sur une ville qui peut uniquement être atteinte en traversant une autre ville qui est complètement bloquée par des jetons d'autres compagnies.

19.1 Base de l'Erie RR

Le jeton de la base de l'Erie peut être posé sur n'importe laquelle des deux villes situées dans l'hexagone de couleur jaune marqué du logo Erie, mais ne peut pas ensuite être déplacé. Aucun autre jeton ne peut être posé sur cet hexagone jusqu'à ce que l'Erie ait établi sa base. L'Erie n'est pas obligée de poser une tuile sur sa base si elle ne souhaite pas le faire.

20.0 EXPLOITATION DES COMPAGNIES FERROVIAIRES – TRAINS, TRAJETS ET REVENUS

Devenir le plus riche étant l'objectif du jeu, et les revenus générés par les compagnies étant une des principales méthodes pour créer de la richesse, il s'ensuit que la planification de trajets rémunérateurs et l'acquisition de trains pour les faire circuler sont la clef de voûte de la stratégie du jeu.

20.1 Trajets

Un trajet est un tronçon de voies ferrées reliant 2 ou plusieurs villes. Il doit être continu et ne peut pas comporter de marche arrière au travers d'un embranchement de voies ferrées, de changement de voie au niveau d'un croisement ou de passage deux fois sur la même voie. Toutefois, un trajet qui passe par une ville par une voie peut quitter cette ville par une autre voie. Un trajet peut commencer ou se terminer dans n'importe quelle ville. Les « flèches » par lesquelles une voie pénètre dans un hexagone de couleur rouge peuvent aussi être le point de départ ou d'arrivée d'un trajet (ou les deux si plusieurs hexagones rouges font partie d'un trajet), mais ces sections d'hexagone rouge ne peuvent pas se situer au milieu d'un trajet (i.e. que l'on ne peut pas circuler à travers un de ces hexagones). A aucun moment la même gare (ville avec un jeton) ne peut être utilisée deux fois sur un même trajet (bien que deux villes séparées d'un même hexagone peuvent être utilisées chacune). New York est représentée comme deux villes séparées et peut être considérée comme 2 gares différentes pour les trajets. Les autres tuiles représentant 2 villes séparées sont traitées de la même

manière que New York. Par exemple, un trajet peut pénétrer par le nord-est par la ville de New York située au nord, sortir de cette ville par le nord-ouest, et pénétrer ensuite par l'ouest dans la ville de New York située au sud, de manière à collecter les revenus des 2 villes.

Quand 2 trajets, ou plus, sont réalisés durant le même tour (i.e. que 2 trains ou plus circulent) ils doivent être tous entièrement séparés sur toute la longueur de leur tronçon, sous la réserve qu'ils peuvent se rencontrer ou se croiser dans les villes et qu'ils peuvent passer par deux voies indépendantes situées sur la même tuile.

Chaque trajet utilisé par une compagnie doit inclure au moins une ville occupée par un jeton de cette compagnie. Au début du jeu, cette ville sera probablement la ville/base de la compagnie en question, mais au fur et à mesure du déroulement du jeu, les compagnies pourront passer par d'autres villes pour utiliser des trajets plus lucratifs.

Le grand chiffre présent sur les cartes de train indique la longueur du trajet que le train peut parcourir, en nombre de villes situées sur ce trajet. Donc, un train 2 peut uniquement relier deux villes sans pouvoir s'arrêter dans une autre ville située entre les deux. Un train ne passe pas au travers d'une ville sans s'arrêter. De la même manière, un train 5 peut relier jusqu'à 5 villes différentes. Un train peut être utilisé sur un trajet plus court que celui qu'il pourrait en principe réaliser, si la compagnie fait ce choix ou s'il n'existe pas de route suffisamment longue. Les « flèches » situées sur les hexagones rouges sont considérées comme des villes pour déterminer le trajet qui peut être effectué par un train. Un train D (diesel) peut effectuer un trajet régulier de quelque longueur que ce soit. Les trains ne peuvent pas être combinés ou être utilisés pour constituer un train remorqué en double traction pour parcourir un plus long trajet.

20.2 Trains requis

Durant son tour, toute compagnie ferroviaire qui est exploitée doit avoir au moins un train lors d'un tour d'exploitation, à moins qu'elle ne dispose pas de trajet disponible pour faire circuler un train (i.e. lorsque le trajet dont elle dispose ne relie pas au moins deux villes). Ainsi, une compagnie qui débute un tour d'exploitation sans train doit obligatoirement en acheter un durant ce tour (voir 21.0 et 23.0).

L'achat d'un ou plusieurs trains est la dernière action qu'une compagnie peut effectuer lors d'un tour d'exploitation, de sorte que ce ou ces trains ne pourront être utilisés que lors du tour d'exploitation suivant.

20.3 Revenus

Sur chaque ville, qu'elle soit représentée sur une tuile ou directement sur le plateau de jeu, est indiqué le revenu qu'elle génère. Les revenus qui sont collectés par la circulation d'un train correspondent à la somme totale des revenus des villes situées sur le trajet du train. Par exemple, un train dont le trajet relie des villes de 30 $, 10 $ et 20 $ collecte des revenus de 60 $. Les revenus les plus élevés qui peuvent être collectés doivent l'être, bien que les joueurs qui apercevraient un trajet plus profitable que celui aperçu par le joueur dont c'est le tour ne sont pas obligés de le lui signaler (mais ils peuvent le faire). Les hexagones rouges contiennent un carré blanc contenant deux nombres. Le nombre le plus faible indique le revenu généré par cette zone jusqu'à ce que le premier train 5 soit acheté, dès qu'un train de ce type est acheté le nombre le plus élevé détermine le revenu de la zone.

Le président décide si les revenus récoltés doivent être payés sous forme de dividende ou conservés dans la trésorerie de la compagnie. Si des dividendes sont distribués, le montant total des revenus récoltés par tous les trains de la compagnie sont distribués à tous ses actionnaires (10 % par action représentant 10 % du capital social). Rien n'est payé aux joueurs pour les certificats d'action qui ne sont pas en leur possession, la compagnie reçoit l'argent attribué pour ces certificats d'action s'ils sont situés dans la banque (Bank Pool). Par exemple, dans l'hypothèse d'une compagnie dont le président possède 50 % du capital social, 30 % n'ont jamais été achetés par des joueurs et se trouvent dans l'offre initiale et 20 % se trouvent dans la banque (Bank Pool). Si les revenus de la compagnie s'élèvent à 50 $ et que des dividendes sont distribués, le président (50 %) reçoit 25 $, 10 $ vont dans la trésorerie de la compagnie et les 25 $ restant ne sont pas distribués (ni à la compagnie, ni aux joueurs). Les revenus des compagnies privées possédées par des compagnies ferroviaires ne peuvent pas être distribués sous forme de dividendes mais sont placés dans la trésorerie des compagnies ferroviaires concernées. Si aucun dividende n'est distribué, la totalité des revenus collectés est placée dans la trésorerie de la compagnie. La valeur d'action de la compagnie est ensuite adaptée sur le marché de la Bourse.

21.0 EXPLOITATION DES COMPAGNIES FERROVIAIRES – ACHAT DES TRAINS

Les trains sont achetés à la banque dans l'ordre croissant de leur taille. Le plus petit, le train 2, est acheté en premier lieu. Quand tous les trains 2 ont été achetés, les trains 3 peuvent être achetés, ensuite les trains 4, et ainsi de suite. La liste complète des trains (type et quantité) figure au tableau 4.

Une compagnie peut posséder un nombre maximum de 4 trains jusqu'à ce que le premier train 4 soit acheté. Le nombre de trains maximum pouvant être possédé par une compagnie est alors de 3. Après que le premier train 5 ait été acheté, ce nombre maximum de trains est réduit à 2. Une compagnie qui se retrouve à un moment du jeu avec un nombre excédentaire de trains doit immédiatement remettre les trains excédentaires dans la banque (Bank Pool). Cette compagnie ne reçoit aucun payement en échange mais ces trains peuvent être achetés à nouveau s'ils peuvent toujours être utilisés. Dans cette hypothèse, le rachat d'un train se fait à sa valeur faciale. Par exemple, une compagnie possédant un train 3 et un train 4 peut acheter le premier train 5 dès lors qu'avant cet achat les compagnies peuvent

détenir un maximum de 3 trains. Immédiatement après avoir acheter ce premier train 5, la compagnie doit retourner un de ses trains à la banque compte tenu de la nouvelle limite du nombre de train, 2 en l'espèce.

Les trains peuvent être achetés soit à la banque à leur valeur faciale, soit à une autre compagnie à un prix fixé de commun accord. Quand un train est acheté à une compagnie par une autre, le transfert de propriété s'effectue durant la phase de la compagnie qui achète. Les compagnies qui ont le même président peuvent se vendre un train l'une à l'autre pour au moins 1 $.

Une fois que le premier train 6 a été acheté, les trains D (diesel) sont disponibles et peuvent être une alternative aux trains 6. Les trains D peuvent être achetés au prix de leur valeur faciale de 1.100 $ ou peuvent être échangé avec un autre train en payant 800 $. Les trains 4, 5 ou 6 peuvent être échangé de la sorte. L'achat du premier train D a pour effet de retirer les trains 4 du jeu. Les trains 5 et 6 qui ont été échangés avec un train D peuvent à nouveau être achetés à la banque à leur valeur faciale.

22.0 ETAPES DU JEU

Dès que le premier train de chaque nouveau type est acheté, certains aspects du jeu sont immédiatement modifiés comme suit :

Train 2 Premier type de train disponible. Maximum 4 trains autorisés par compagnie. Seules les tuiles jaunes sont disponibles.

Train 3 Les tuiles vertes deviennent disponibles. Les compagnies privée peuvent être achetées par les compagnies ferroviaires.

Train 4 Tous les trains 2 sont retirés du jeu. Maximum 3 trains par compagnie.

Train 5 Les tuiles brunes deviennent disponibles. Les compagnies privées toujours en jeu sont fermées. Maximum 2 trains par compagnie. Le revenu le plus élevé des hexagones rouges est maintenant collecté.

Train 6 Tous les trains 3 sont retirés du jeu. Les trains D sont également disponibles.

Train D Tous les trains 4 sont retirés du jeu dès que le premier train D est acheté (ou échangé).

Remarques:

1) Les tuiles jaunes peuvent être utilisées durant toute la partie. Les tuiles vertes et brunes deviennent disponibles de la manière indiquée ci-dessus.

2) Tous ces changements s'appliquent à tous les joueurs, et pas seulement à celui qui, par ses actions, provoque ces changements.

La séquence des phases de jeu change lors du prochain tour de Bourse qui suit l'acquisition du premier train 3 et du premier train 5 :

1) Après le tour de Bourse qui débute après l'achat du premier train 3, il y a 2 tours d'exploitation entre chaque tour de Bourse.

2) Après le tour de Bourse qui débute après l'achat du premier train 5, il y a 3 tours d'exploitation entre chaque tour de Bourse.

23.0 COMPAGNIES PRIVEES – VENTE, FERMETURE ET EVALUATION

23.1 Vente d'une compagnie privée

Les compagnies privées peuvent être vendues entre les joueurs à un prix fixé de commun accord, à n'importe quel moment durant le tour de Bourse de l'acheteur ou du vendeur (sauf durant le premier tour de Bourse). Les compagnies privées peuvent être achetées par les compagnies ferroviaires mais ne peuvent pas être vendues par elles. L'achat des compagnies privées par les compagnies ferroviaires ne peut être réalisé qu'après que le premier train 3 ait été acheté. Le prix d'achat d'une compagnie privée ne peut pas être inférieur à la moitié de sa valeur faciale et ne peut pas excéder le double de cette valeur, ce prix d'achat doit être annoncé publiquement. Cette action peut être réalisée à n'importe quel moment durant le tour d'exploitation de la compagnie acheteuse.

Par exemple, le joueur n° 1 est le président de la Pennsylvania RR et il détient aussi la compagnie privée Camden & Amboy . Tous les trains 2 ont été achetés alors qu'aucun train 3 ne l'a été. Lorsque la Pennsylvania doit agir durant le tour d'exploitation, elle achète le premier train 3. A partir de ce moment, les compagnies ferroviaires peuvent acheter les compagnies privées, le joueur n° 1 utilise cette capacité et fait acheter sa compagnie privée C&A par la Pennsylvania RR pour un prix de 320 $ qu'il empoche. Cette acquisition n'étant probablement pas, à long terme, une bonne chose pour la Pennsylvania, on peut s'attendre à ce que les actionnaires de cette compagnie soient tentés de vendre leurs certificats d'action de cette compagnie lors du prochain tour de Bourse. En fonction du joueur qui détient la carte de joueur prioritaire, le joueur n° 1 sera peut-être en mesure de vendre ses certificats d'action pour provoquer un changement de présidence et avoir ainsi le plaisir de laisser un autre joueur assumer seul la présidence de la Pennsylvania et les problèmes de trésorerie qui vont avec.

23.2 Fermeture des compagnies privées

La compagnie privée B&O est immédiatement fermée dès que la compagnie ferroviaire B&O achète son premier train. La compagnie privée Mohawk& Hudson est fermée dès qu'elle est échangée pour un certificat d'action (10 %) de la New York Central, tel que cela est décrit au tableau 1. Les compagnies privées restantes sont fermées dès que le premier train 5 est acheté. Les compagnies privées ne peuvent pas être fermées volontairement et ne peuvent pas être vendues à la banque. Une fois fermée, une compagnie privée cesse d'exister et n'a plus aucun effet pour la suite de la partie.

23.3 Evaluation des compagnies privées

Si le jeu se termine alors que des compagnies privées

sont toujours en jeu, leur valeur faciale est additionnée au score de leur propriétaire. Cette hypothèse est possible, bien que peu probable, et requiert que le jeu se termine avant que le premier train 5 ait été acheté. Les compagnies privées qui appartiennent à des compagnies ferroviaires de même que celles qui ont été fermées n'ont aucune valeur. Les certificats des compagnies privées sont pris en compte pour déterminer la limite de certificat qu'un joueur peut détenir, tant qu'elles ne sont pas fermées.

24.0 ACHATS FORCES – INSOLVABILITE

Si une compagnie ferroviaire ne dispose pas de suffisamment d'argent quand elle est obligée d'acheter un train, son président doit payer le solde avec son propre argent. S'il a le choix entre l'achat de plusieurs trains, il doit obligatoirement choisir d'acheter le moins cher. Il ne peut toutefois pas utiliser son argent pour acheter un train supplémentaire, ni fournir de l'argent à sa compagnie pour un autre usage.

Quand un président doit aider, avec son propre argent, une compagnie à acheter un train, les règles suivantes sont applicables :

1) La compagnie doit d'abord utiliser tout son argent (si elle en a)

2) Le président doit d'abord tenter de payer le solde du prix d'achat du train avec son argent liquide. En ajoutant son propre argent, le président ne peut pas payer plus que la valeur faciale du train s'il l'achète à une autre compagnie.

3) Si nécessaire, le président doit fournir des fonds supplémentaires en vendant ses certificats d'action ou ses compagnies privées. Ces ventes de certificats sont réalisées immédiatement (i.e. durant le tour d'exploitation en cours), et doivent respecter toutes les autres règles habituelles relatives à de telles ventes. De plus, dans ce cas, la vente de certificats d'action ne peut pas être réalisée si elle aurait pour effet de provoquer le changement de président de la compagnie concernée (celle qui doit acheter un train). Les certificats d'action d'autres compagnies peuvent être vendus même si leur vente provoque un changement de président. Le président peut vendre les compagnies privées qu'il possède (s'il peut trouver un acheteur), mais il n'est pas obligé de le faire.

4) Un président qui contrôle plus d'une compagnie peut organiser une vente de train entre ses compagnies, mais n'est pas obligé de le faire.

5) Si une vente forcée de certificats d'action, telle que décrite ci-dessus, provoque un changement de président dans une compagnie, ce changement a lieu immédiatement.

6) Si le président n'est pas en mesure de fournir l'argent nécessaire, même après avoir vendu tout ce qu'il était autorisé à vendre, il est déclaré en faillite.

25.0 FIN DU JEU

Si un joueur fait faillite, le jeu prend fin immédiatement. Le score final du joueur qui fait faillite correspond à la valeur totale de ce qu'il possède et qu'il n'était pas autorisé à vendre. Le score des autres joueurs est déterminé de la manière habituelle. Les compagnies qui n'ont pas pu réaliser leur tour d'exploitation au moment où un joueur fait faillite, perdent ce tour.

Si la banque n'a plus d'argent, le jeu se termine à la fin des tours d'exploitation qui sont en cours (i.e. au moment où le prochain tour de Bourse aurait du débuter). Si la banque est épuisée durant un tour de Bourse, le jeu se poursuit jusqu'à la fin des tours d'exploitation qui suivent normalement ce tour de Bourse. Par exemple, si la banque « saute » durant un tour de Bourse, ce tour de Bourse et les tours d'exploitation suivants doivent être réalisés avant que le jeu ne se termine. Si la banque « saute » durant le premier d'un des trois tours d'exploitation, ce premier tour d'exploitation et les deux suivants sont réalisés. Durant ces tours tous les payements qui ne peuvent pas matériellement être effectués par la banque sont notés sur une feuille de papier et ajoutés aux scores finaux à la fin du jeu.

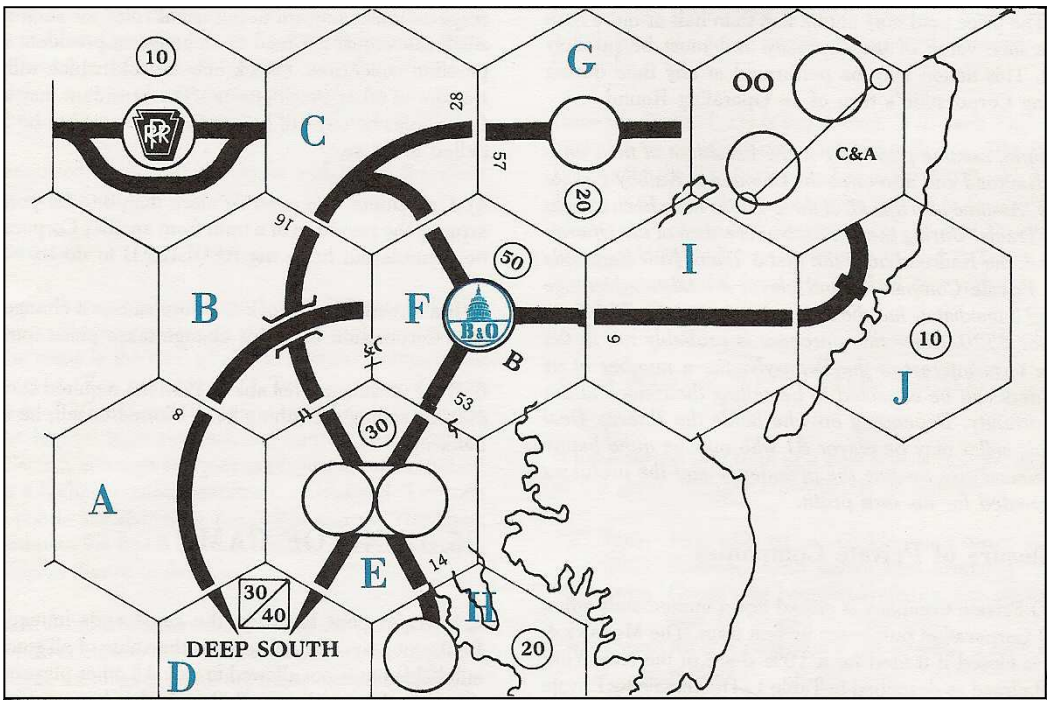
La règle requérant une séquence complète de tour d'exploitation après un tour de Bourse est destinée à prévenir une manœuvre financière frauduleuse qui serait trop dévastatrice, même dans un jeu comme 1830.

26.0 REGLES OPTIONNELLES POUR DEBUTANTS

Les joueurs débutants devraient essayer de jouer avec une version simplifiée de 1830. Il faut jouer sans les trains D, retirer les billets de 500 $ de la banque et ajouter le troisième train 6 optionnel. Autrement, on peut jouer sans les trains D et avec le troisième train 6 optionnel. Le jeu le plus intéressant est celui joué avec les trains D, tous les billets de banque et sans le train 6 optionnel.

Traduction
Frédéric FRENAY
Mise en page
LudiGaume http://www.ludigaume.net

EXEMPLES DE TRAJETS DE TRAIN



Les exemples de trajets de train suivants sont basés sur le schéma ci-dessus et sur deux hypothèses: un jeton de compagnie est posé sur le cercle de la ville sur la tuile F (tête de ligne existante) et un train n° 5 a été acheté. Un trajet est indiqué par les lettres des tuiles et hexagones sur lesquels il passe. Donc, la séquence FED indique un trajet qui commence sur F, traverse E et termine sur D. Dans tous les cas, un trajet est identique quelle que soit sa direction: FED est identique à DEF. Les revenus collectés par trajet sont indiqués entre parenthèses. Les explications de la raison pour laquelle un trajet est illégal sont indiquées entre crochets. A moins que le contraire ne soit indiqué, il faut considérer que tous les trains collectent des revenus pour le nombre maximum de villes qu'ils peuvent relier. A la fin, sont fournis les meilleurs revenus pouvant être collectés pour les différentes combinaisons de trains. Une seule combinaison de trajets est indiquée, même s'il en existe plus d'une.

1) Trajets autorisés avec un train 2: FE (80), FCB (80) et FIJ (60)

2) Trajets non autorisés avec un train 2: FCG [marche arrière dans un embranchement], FCBAD [changement de voie au niveau d'un croisement] et DE, EH ou EBCG [pas de tête de ligne/ville avec jeton sur le trajet]

3) Trajets autorisés avec deux trains 2: deux des trajets décrits au point 1)

4) Trajets autorisés avec trois trains 2: les trois trajets décrits au point 1)

5) Trajets autorisés avec un train 3: EFIJ (90), EBCFIJ (90), GCBEF (100), FEH (100), FCBED (110) ou FCBEH (100).

6) Trajets non autorisés avec un train 3, en plus de ceux décrits au point 2): FEBCF [la même ville utilisée deux fois sur le même trajet] et EFE [utilisation de la même voie deux fois et la même ville est utilisée deux fois]

7) Trajets autorisés avec deux trains 3 : EFIJ (90) et soit FCBED (110) soit FCBEH (100); GCBEF (100) et FIJ (60) - le deuxième train 3 ne pouvant être utilisé que comme un train 2; EBCFIJ (90) et soit DEF (110) soit HEF (100); FCBED (110) et FEH (100); ou FCBEH (100) et FED (110).

8) Trajets non autorisés avec deux trains 3: en plus des trajets déjà décrits: FED et FEH [séparément autorisés, mais non autorisés s'ils sont combinés dès lors que ces deux trajets utilisent la même section - EF].

Remarque: aucun trajet ne peut effectuer EDA car les hexagones rouges ne peuvent pas être situés au milieu d'un trajet, ils peuvent seulement être au début ou à la fin d'un trajet. Si la tuile B contenait une voie en ligne droite reliant A et C, DABCFED serait un trajet non autorisé car un même hexagone rouge ne peut pas être à la fois le début et la fin d'un seul et même trajet.

Meilleurs revenus	
Un train 2 : 80 $	FE
Deux trains 2: 160 $	FE et FCBE
Trois trains 2: 220 $	FE, FCBE et FIJ
Deux trains 2 et un train 3: 250 $	FCBE, FIJ et FED
Un train 2 et deux trains 3: 270 $	FIJ, FEH et FCBED
Deux trains 3: 210 $	FCBED et FEH
Un train 3 et un train 4: 220 $	FEH et DEBCFIJ

Tableau 3 - Limite de certificat

Nombre de joueurs :	2	3	4	5	6
Nombre maximum de certificats :	28	20	16	13	11

La limite s'applique aux certificats, certains d'entre eux peuvent représenter 20 % du capital social. Le total inclut les certificats de compagnie privée détenus par un joueur

Tableau 5 - Argent donné à chaque joueur au début du jeu

3 joueurs	$800
4 joueurs	$600
5 joueurs	$480
6 joueurs	$400

Tableau 8 - Nombre de billets

15 @ $500	= $7500
28 @ $100	= $2800
16 @ $50	= $800
24 @ $20	= $480
30 @ $10	= $300
18 @ $5	= $90
30 @ $1	= $30
	$12000

Tableau 7 - Caractéristique des tuiles

Jaune		Vert		Brun	
Tuile N°	Quantité	Tuile N°	Quantité	Tuile N°	Quantité
1	1	14	3	39	1
2	1	15	2	40	1
55	1	16	1	41	2
69	1	18	1	42	2
3	2	19	1	43	2
4	2	20	1	44	1
58	2	23	3	45	2
7	4	24	3	46	2
8	8	25	1	47	1
9	7	26	1	61	2
57	4	27	1	62	1
		28	1	63	3
		29	1	64	1
		53	2	65	1
		54	1	66	1
		59	2	67	1
				68	1
				70	1
Total :	34		25		26

Tableau 1 - Compagnies privées

Compagnie privée	Prix	Revenu	Capacité spéciale
Schuylkill Valley	$20	$5	
Champlain & St. Lawrence	$40	$10	Note 1
Delaware & Hudson	$70	$15	Note 2
Mohawk & Hudson	$110	$20	Note 3
Camden & Amboy	$160	$25	Note 4
Baltimore & Ohio	$220	$30	Note 5

Notes :

1) Une compagnie ferroviaire possédant la Champlain & St. Lawrence peut poser une tuile sur l'hexagone C&SL même si cet hexagone n'est pas relié à la tête de ligne de la compagnie. Cette pose de tuile gratuite s'ajoute à la pose de tuile normale de la compagnie, ainsi pour le tour où la pose spéciale intervient la compagnie peut poser deux tuiles. La tuile posée sur l'hexagone C&SL ne doit pas obligatoirement être reliée à une voie adjacente préexistante.

2) Une compagnie possédant la Delaware & Hudson peut établir une tête de ligne sur l'hexagone D&H en posant une tuile de ville et un jeton. Cette gare ne doit pas obligatoirement être reliée à une voie de la compagnie. Cette tuile est la tuile que la compagnie peut poser durant son tour. Il n'est pas obligatoire de poser un jeton dessus, mais si un jeton est posé durant un tour suivant, il doit être payé conformément aux règles normales. La pose de la tuile sur un hexagone de montagne coûte comme d'habitude 120 $, mais la pose du jeton est gratuite. Une autre compagnie peut poser une tuile à cet endroit en respectant les règles normales.

3) Un joueur qui possède la Mohawk & Hudson peut l'échanger contre une certificat d'action représentant 10 % du capital social de la New York Central, à condition qu'il ne possède pas déjà 60 % de son capital et qu'il y ait au moins un certificat d'action de cette compagnie disponible dans la zone d'offre initiale ou dans la banque (Bank Pool). L'échange peut être réalisé au tour du joueur durant le tour de Bourse ou entre les tours des autres joueurs ou des compagnies, pendant un tour de Bourse ou pendant un tour d'exploitation. Cette action ferme la M&H.

4) Le premier acheteur de la Camden & Amboy reçoit immédiatement un certificat d'action représentant 10 % du capital social de la Pennsylvania RR, sans rien devoir payer de plus. Cette action ne ferme pas la Camden & Amboy. A ce moment, la compagnie PRR n'est pas encore lancée, mais le certificat d'action ainsi acquis peut être conservé ou vendu dans le respect des règles habituelles (voir 8.1, dernier alinéa).

5) Le propriétaire de la compagnie privée Baltimore & Ohio reçoit immédiatement le certificat d'action du président de la compagnie ferroviaire B&O, sans rien devoir payer de plus (voir 8.1). La compagnie privée B&O ne peut pas être vendue à une compagnie ferroviaire, et ne change pas de propriétaire si son propriétaire perd la présidence de la compagnie B&O. Quand la compagnie ferroviaire B&O achète son premier train, la compagnie privée B&O est automatiquement fermée.

Tableau 4 - Trains

Type	Nbre	Prix	Effets lors du 1er achat
2	5	$80	
3	4	$180	Note 1
4	3	$300	Note 2
5	2	$450	Note 3
6	2	$630	Note 4 (variante un train 6 complémentaire)
D	6	$800/$1100	Note 5

Notes :

1) Les tuiles vertes peuvent être maintenant utilisées et les compagnies privées peuvent être achetées par les compagnies ferroviaires. Après le tour de Bourse suivant, il y a deux tours d'exploitation entre les tours de Bourse.

2) Tous les trains 2 sont retirés du jeu. Chaque compagnie ne peut posséder que 3 trains.

3) Les tuiles brunes peuvent être maintenant utilisées et toutes les compagnies privées restantes sont fermées. Chaque compagnie ne peut posséder que 2 trains. On tient compte des revenus plus élevés sur les hexagones rouges. Après le tour de Bourse suivant, il y a trois tours d'exploitation entre les tours de Bourse.

4) Tous les trains 3 sont retirés du jeu. Les trains D (Diesel) peuvent être achetés dès que le premier train 6 a été acheté. Ils coûtent chacun 1100 $, mais leur prix est réduit à 800 $ s'ils sont échangés avec un autre train.

5) Tous les trains 4 sont retirés du jeu. Un train 4 peut-être échangé (au coût de 800 $) avec le premier Train D acheté.