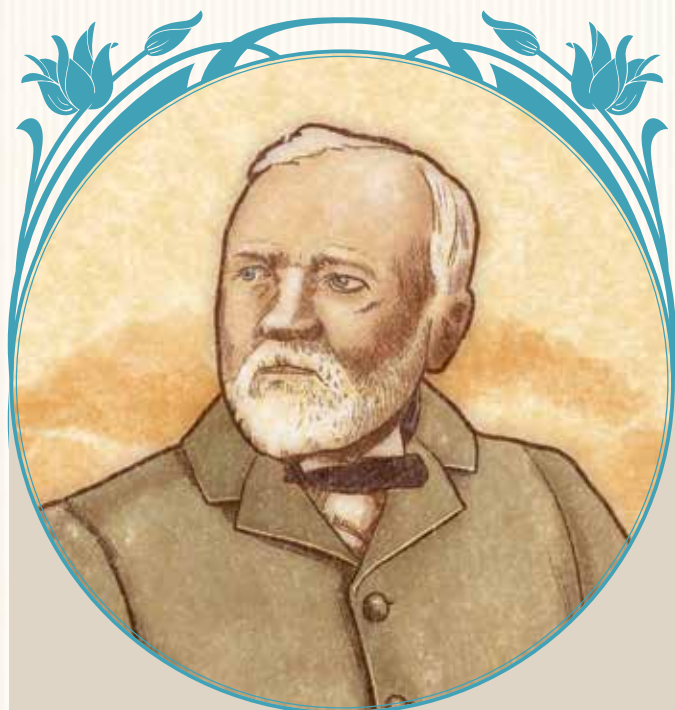


CARNEGIE

LIVRET DE RÈGLES

PARTIE 1 : PRÉSENTATION DE CARNEGIE



« Le succès, c'est le pouvoir d'acquiescer tout ce que l'on attend de la vie sans violer les droits des autres »

– Andrew Carnegie

Ce jeu est inspiré de la vie d'Andrew Carnegie, né en Écosse en 1835 et ayant émigré aux États-Unis avec ses parents en 1848. Bien que Carnegie ait commencé sa carrière comme opérateur-télégraphiste, c'est le rôle majeur qu'il a joué dans l'essor de l'industrie sidérurgique américaine qui a fait de lui l'un des hommes les plus riches du monde et une icône du rêve américain.

Carnegie était également un bienfaiteur et un philanthrope. À sa mort en 1919, plus de 350 millions de dollars de sa fortune ont été légués à plusieurs fondations et 30 millions de dollars supplémentaires ont été versés à diverses organisations caritatives. Ses dotations ont permis de créer près de 2 500 bibliothèques, publiques et gratuites, qui portent aujourd'hui encore son nom : les bibliothèques Carnegie.

Dans Carnegie, les joueurs recrutent des employés et développent leur société en investissant dans l'immobilier, en produisant des marchandises, en développant des technologies de transport et en reliant les villes en un vaste réseau parcourant les États-Unis. Peut-être deviendront-ils d'illustres bienfaiteurs dont les actions et la générosité auront contribué à la grandeur du pays!

Une partie se déroule en 20 manches, les joueurs ayant chacun un tour par manche. À chaque manche, le joueur actif choisit l'une des quatre actions que les autres joueurs devront suivre.

Le succès de la société d'un joueur est représenté par ses points de victoire (PV), et le joueur ayant le plus de PV en fin de partie est déclaré vainqueur, reconnu à jamais pour ses œuvres philanthropiques.

1. COMMENT LIRE CES RÈGLES

Ces règles sont organisées en quatre parties :

Partie 1 : Présentation de Carnegie

Ce chapitre présente le matériel de jeu, décrit la mise en place et donne un aperçu du fonctionnement des Sociétés.

Partie 2 : Déroulement de la partie

Ce chapitre donne un aperçu complet des règles et détaille les différentes phases de chaque manche, les principales actions et le décompte final.

Partie 3 : Pistes Transports, Table des Donations et tuiles Département

Ce chapitre fournit des explications approfondies sur ces éléments du jeu.

Partie 4 : Jeu Solo

Ce chapitre présente les règles pour jouer seul contre un adversaire virtuel.

Lors de la lecture de ces règles, rappelez-vous que :

Les points importants ou pouvant être facilement oubliés sont mis en évidence de cette manière.

■ Les exemples et les légendes sont rédigés ainsi.

« Ce jeu, inspiré par les écrits d'Andrew Carnegie, n'aborde que très superficiellement ses nombreuses réalisations. Ce faisant, il reflète probablement mieux l'image que Carnegie souhaitait laisser derrière lui, plutôt que la réalité complexe, et souvent sujette à controverses, de sa vie et de son œuvre.

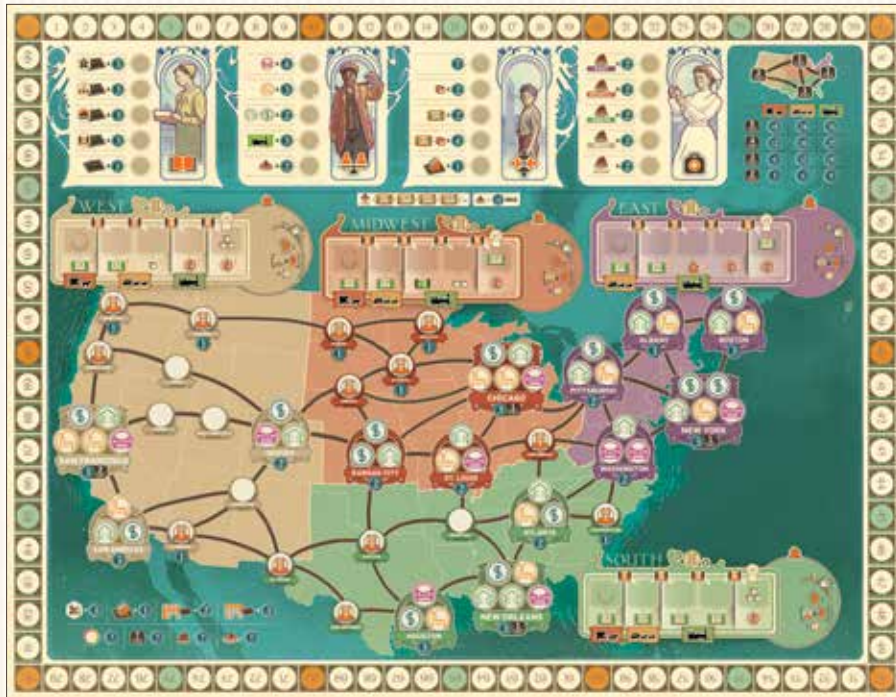
Les controverses entourant Carnegie sont nombreuses et trouvent toujours un écho à ce jour. Mais ce jeu ne se veut pas être une simulation historique. C'est pourquoi je n'ai pas cherché à évoquer certains événements, comme la lutte des travailleurs pour de meilleures conditions de travail, mais plutôt à me concentrer sur les aspects positifs de la vie de Carnegie. J'espère que vous apprécierez ce jeu pour ce qu'il est. » – Xavier Georges

Les astuces et les conseils de jeu sont rédigés ainsi.

Les citations et les informations thématiques sont rédigées ainsi.

2. MATÉRIEL

Ce livret de règles, ainsi que :



1 plateau principal (représentant une carte des États-Unis, divisés en quatre grandes régions : Ouest [West], Midwest, Sud [South] et Est [East])



8 tuiles Ligne du Temps



1 tuile Début et 1 tuile Fin (pour encadrer les tuiles Ligne du Temps)



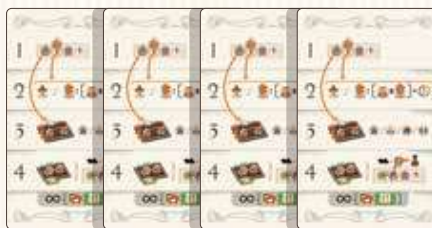
32 tuiles Département (2 pour chacun des 16 Départements différents)



4 marqueurs Action (collez les autocollants avant votre première partie)



4 tuiles Choix d'Action



4 aides de jeu



45 cartes Solo (40 cartes Action et 5 cartes Points de Victoire)



16 languettes Projet (recto verso, 4 par joueur)



4 plateaux Société



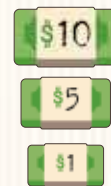
60 pions Employé (15 par joueur)



120 disques Joueur (30 par joueur)



45 cubes Marchandise (40 de valeur 1, 5 de valeur 5)



90 jetons Billet (40x\$1, 30x\$5, 20x\$10)



1 marqueur Temps



1 marqueur Premier Joueur

Remarque : Bien que cela soit peu probable, si vous vous retrouvez à court de jetons Billet ou de cubes Marchandise, utilisez un substitut de votre choix pour compléter. Tous les autres éléments de jeu sont en quantité limitée.

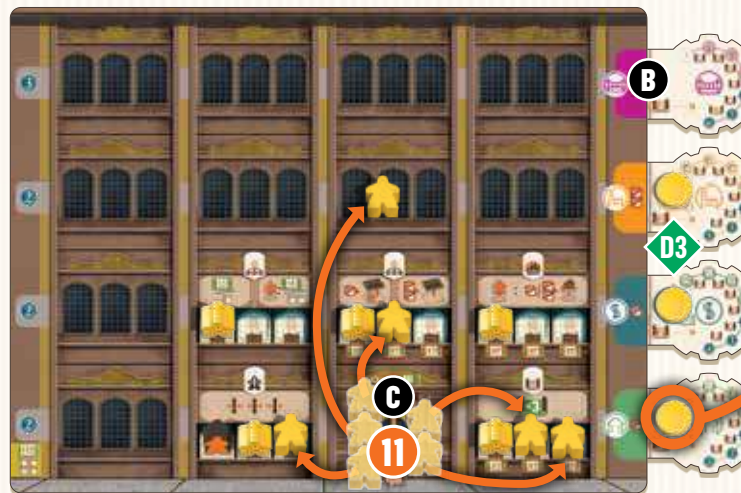
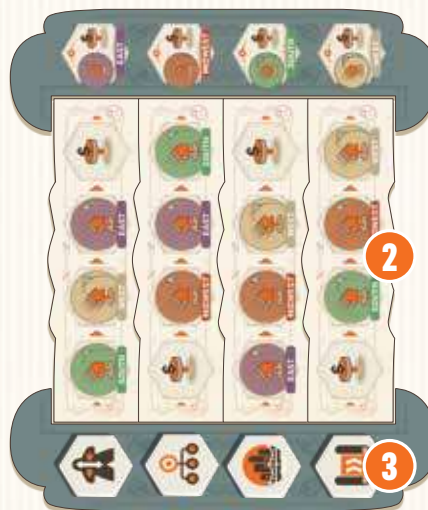
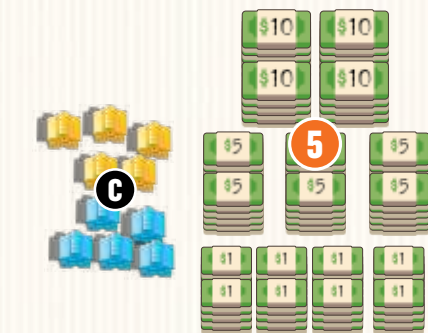
3. MISE EN PLACE

Ci-contre, exemple pour deux joueurs.

- 1 Placez le plateau principal au centre de la table.
- 2 Mélangez les 8 tuiles Ligne du Temps. Piochez-en 4 aléatoirement et disposez-les comme indiqué. Ces tuiles sont recto verso, choisissez également leurs faces aléatoirement. Encadrez ces tuiles avec les tuiles Début et Fin, et rangez les 4 tuiles Ligne du Temps inutilisées dans la boîte.
- 3 Placez chacun des quatre marqueurs Action sur sa position de départ sur la tuile Départ, à gauche de la Ligne du Temps.
- 4 Pour une partie à 2/3/4 joueurs, prenez 16/8/4 tuiles Département au hasard et rangez-les dans la boîte. Placez les autres tuiles Département face visible sur la table, comme indiqué.
- 5 Créez une réserve de cubes Marchandise et de jetons Billet près du plateau principal.
- 6 Chaque joueur reçoit :
 - A 4 cubes Marchandise et \$12.
 - B 1 plateau Société et un lot de 4 languettes Projet différentes. Les joueurs glissent chaque languette sous le côté droit de leur plateau Société en prenant soin de faire correspondre les couleurs et les icônes. Les joueurs peuvent utiliser la face de leur choix pour chaque languette Projet. Laissez visible la première section (la plus à droite) de chaque languette.
 - C 10 pions Employé. Chaque joueur place 1 de ses employés debout dans chacun des 5 Départements de sa Société, et 5 autres employés couchés dans son Hall (ils pourront être déplacés lors de l'étape 11). Mettez de côté les 5 employés restants, ils ne sont pas disponibles en début de partie.

- D 30 disques Joueur. Chaque joueur doit placer :

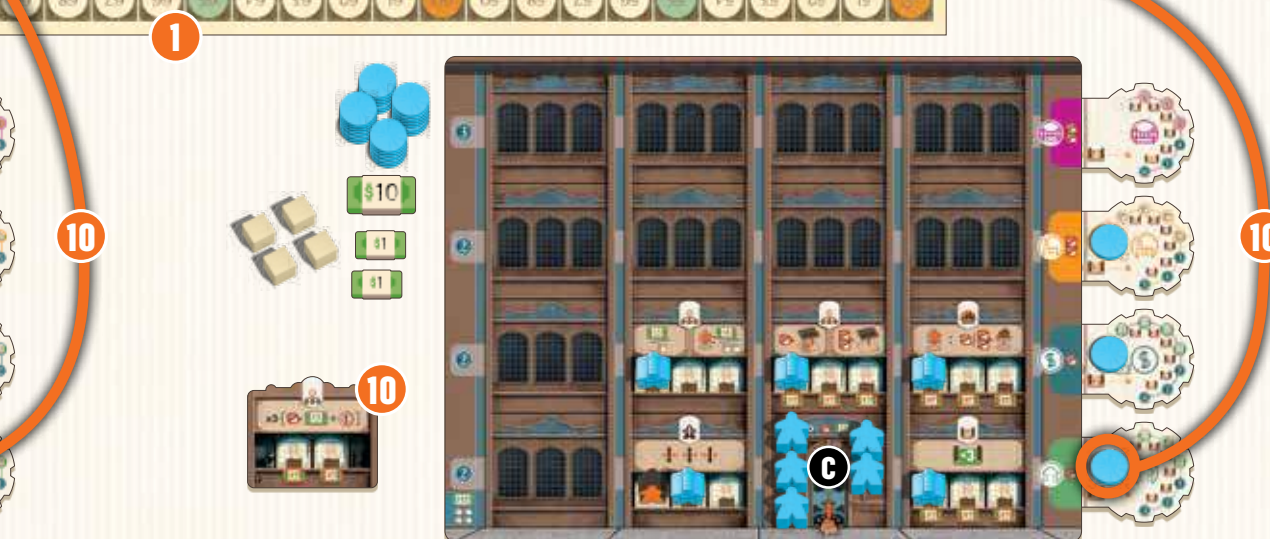
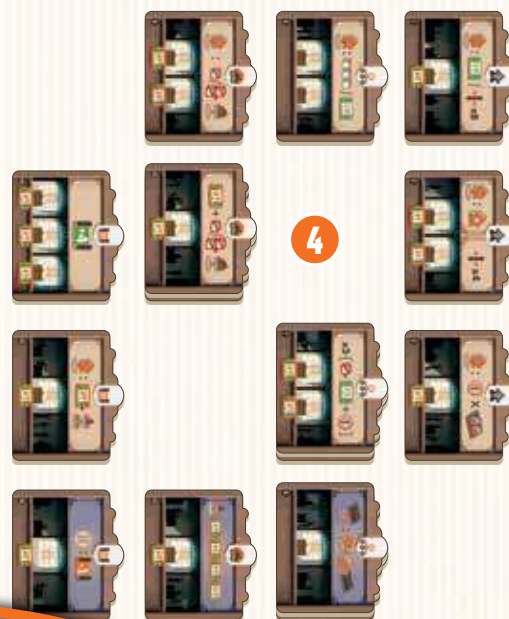
- D1** 1 disque sur la case « 0 » de la piste de score.
- D2** 1 disque sur la première case de chacune des pistes Transports des 4 régions.
- D3** 1 disque sur chacune des 3 sections disponible sur leurs languettes Projet (Logement, Commerce, Industrie). La languette Bâtiment Public (fuchsia) ne reçoit aucun disque au début de la partie.
- D4** Les 22 disques restants constituent la réserve personnelle du joueur.



- 7 Le joueur le plus audacieux est désigné premier joueur. Il reçoit le marqueur Premier Joueur et le marqueur Temps.
- 8 (Non illustré) Dans une **partie à 4 joueurs**, donnez à chaque joueur une tuile Choix d'Action. Dans une **partie à 3 joueurs**, seul le troisième joueur reçoit une tuile Choix d'Action. Les tuiles Choix d'Action ne sont pas utilisées lors d'une **partie à 2 joueurs**.



- 9 Dans une **partie à 2 joueurs**, mettez de côté **18 disques** d'une couleur non utilisée et mélangez les cartes Action du jeu solo. Piochez l'une de ces cartes et placez un disque sur la Table des Donations, à l'endroit indiqué en haut de la carte. Puis, placez un disque sur la case Construction inoccupée la plus à gauche de chacune des 2-4 villes indiquées sur la 4e ligne de cette carte. Répétez ces étapes jusqu'à ce que les 18 disques aient été placés.



Faites de même pour une **partie à 3 joueurs**, mais avec **9 disques** seulement. Pour une **partie à 4 joueurs**, ignorez cette étape.

10 Dans le sens antihoraire, en commençant par le joueur à la droite du premier joueur, chaque joueur place le disque de sa languette Logement sur le plateau principal, sur une case Logement dans une ville moyenne (3 cases) ou grande (5 cases). Il choisit ensuite une tuile Département qu'il place dans sa réserve personnelle.

11 Dans le sens horaire, en commençant par le premier joueur, chaque joueur peut déplacer ses employés (debout ou couché) sur son plateau Société dans la limite de 6 déplacements. Chaque déplacement doit être effectué vers un emplacement orthogonalement adjacent (pas en diagonale) du plateau Société. Après avoir été déplacé, un employé est couché. Les employés peuvent être déplacés librement, même là où il n'y a pas de Département.

Dans cet exemple de mise en place, le plateau Société du joueur jaune montre une organisation possible des employés à l'issue de ces 6 déplacements.

12 Enfin, une fois ces déplacements terminés, chaque joueur peut activer des employés (*voir page 13*).

4. LES PRINCIPES D'UNE SOCIÉTÉ

Pour l'emporter, les joueurs doivent assimiler le fonctionnement des Sociétés.

4.1. Organisation d'une Société

Les Sociétés sont organisées en Départements. Chaque Département correspond à l'un des quatre types d'actions du jeu :



Ressources Humaines

Permet aux joueurs de déplacer les employés vers différents secteurs de leur Société. Les employés peuvent se déplacer vers des Départements et/ou vers des emplacements libres.



Direction

Permet aux joueurs d'acquérir des marchandises et de l'argent, mais aussi de construire de nouveaux Départements. Chaque Société commence la partie avec deux Départements Direction différents.



Construction

Permet aux joueurs de construire des projets développés par leurs Départements de R&D.



Recherche et Développement ("R&D")

Permet aux joueurs de concevoir de nouveaux projets et de développer des réseaux de transport.

En début de partie, chaque Société dispose de 1 Hall et de 5 Départements. Puis, au fil du jeu, les joueurs peuvent développer leur Société en construisant de nouveaux Départements. Chaque Département peut contenir de 1 à 3 employés **actifs** (debout) comme indiqué par le nombre de postes de travail présents dans ce Département.

Un Département ne peut être utilisé que s'il contient au moins un employé actif. **Chaque Département peut être activé une fois par manche pour chaque employé actif présent.**



- 1 Type de Département
- 2 Effet du Département
- 3 Postes de travail des Employés (ce Département peut contenir 2 employés actifs)
- 4 Coût d'activation de l'employé à ce Poste de travail

4.2. Recrutement des employés

Les employés peuvent être **actifs** (debout) ou **inactifs** (couchés).

Lorsqu'un employé arrive pour la première fois sur un plateau Société, il est placé dans l'état inactif (couché). **Chaque fois qu'un employé inactif se déplace, il demeure inactif. Lorsqu'un employé actif (debout) se déplace, il doit être couché à la fin de son déplacement.**

Chaque Département peut contenir **un employé actif par poste de travail** illustré sur sa tuile Département, ainsi que **n'importe quel nombre d'employés inactifs**. Pour qu'un employé soit considéré comme actif, il doit occuper un poste de travail. Chaque poste de travail ne peut contenir qu'un seul employé. Le Hall de chaque Société peut contenir n'importe quel nombre d'employés inactifs.

L'activation des employés se fait toujours à la fin d'une manche, après que toutes les autres actions ont été résolues.

Les postes de travail de nombreux Départements disposent d'un coût en dollars, représentant le salaire et la formation de cet employé. Pour activer un employé dans un Département, un joueur doit payer le coût indiqué sur le poste de travail, puis placer l'employé en position active (debout) sur ce poste de travail. Si aucun coût n'est indiqué, l'employé peut être activé gratuitement. **Les employés actifs demeurent actifs jusqu'à ce qu'ils se déplacent ou partent en Mission.**

EXEMPLE

C'est la fin du tour de **Marie**. Elle veut activer un total de 4 employés (en rouge ci-dessous), ce qui lui coûte \$9.



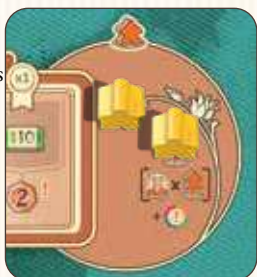
Malheureusement, **Marie** n'a que \$4 et ne peut pas activer l'employé dont le coût d'activation est de \$5. Si elle dispose d'un revenu suffisant à la fin de la prochaine manche, elle pourra alors payer \$5 pour activer cet employé.

4.3. Affecter un employé à une Mission



Ce symbole désigne un Département qui génère des effets lorsque ses employés sont envoyés en Mission. Pour envoyer un employé en Mission, déplacez l'employé actif de son poste de travail dans ce Département vers l'une des quatre zones de Mission du plateau principal (Ouest, Midwest, Sud et Est). **Vous devez déplacer l'employé que vous avez utilisé pour effectuer cette action.** Les employés en Mission ne sont pas considérés comme étant actifs.

Remarque : Les joueurs ne peuvent pas envoyer d'employés en Mission s'ils ne peuvent pas répondre aux exigences de l'action (par exemple, s'ils n'ont pas assez de cubes Marchandise pour construire).



4.4. Retour des employés partis en Mission

Lorsque les employés reviennent de leur Mission, ils génèrent des revenus et deviennent disponibles pour de nouvelles affectations. Les employés récupérés sont placés dans le Hall de leur Société, dans un état inactif (couchés). Pour activer un employé de retour de Mission, il doit d'abord être sorti du Hall par une action Ressources Humaines. Il sera ensuite éligible à l'activation à la fin de la manche. Les employés reviennent de Missions au fur et à mesure que les marqueurs Action avancent le long de la Ligne du Temps. Ceci est détaillé dans le chapitre suivant.

Conseil : Il est essentiel pour les Sociétés d'envoyer leurs employés en Mission, mais les joueurs doivent veiller à ne pas envoyer trop d'employés en même temps, car une Société qui manque d'employés sera moins performante. Il est donc essentiel de récupérer le plus rapidement possible les employés envoyés en Mission.

PARTIE 2 : DÉROULEMENT DE LA PARTIE

« Une étape décisive de votre développement consiste à réaliser que d'autres personnes peuvent vous aider à faire un meilleur travail que celui que vous pourriez faire seul » — Andrew Carnegie

La partie se déroule en 20 manches. Chaque manche se divise en quatre phases, qui se déroulent dans l'ordre suivant :

1. Choix de la Ligne du Temps

En utilisant le marqueur Temps, le premier joueur choisit la Ligne du Temps correspondant à l'action qu'il souhaite réaliser.

2. Événements

La position du marqueur Temps va déclencher un événement (revenu ou donation) affectant tous les joueurs.

3. Utilisation des Départements

Chaque joueur joue son tour en utilisant ses Départements correspondant au type d'action choisi.

4. Activation des employés et Fin de la manche

Chaque joueur peut activer des employés, puis le marqueur Action progresse d'une case vers la droite sur la Ligne du Temps.

1. CHOIX DE LA LIGNE DU TEMPS

Le premier joueur sélectionne la Ligne du Temps qu'il souhaite utiliser : Ressources Humaines, Direction, Construction ou R&D, puis place le marqueur Temps (engrenage) sur l'emplacement situé à droite du marqueur Action sur cette Ligne du Temps. Cela déclenche des événements et détermine les Départements que les joueurs pourront utiliser.

EXEMPLE



Mario choisit la Ligne du Temps de la R&D (ligne du bas). Elle place le marqueur Temps sur la Ligne du Temps de la R&D, sur la première case à droite du marqueur Action de la R&D (surligné ci-dessus).

Que se passe-t-il lorsque le marqueur Action atteint la tuile Fin ?

Un joueur peut choisir n'importe quelle Ligne du Temps, même si le marqueur Action correspondant a atteint la dernière case de sa Ligne du Temps (il est déjà sur la tuile Fin). Dans ce cas, le premier joueur doit quand même placer le marqueur Temps à droite du marqueur Action (à côté de la tuile Fin). Ensuite, le premier joueur doit **également** retourner le marqueur Action sur la Ligne du Temps immédiatement en dessous de celle choisie (ou des Ressources Humaines, si la R&D a été choisie).

Le marqueur Action retourné **doit** pouvoir avancer sur sa ligne. Sinon (s'il a déjà atteint la tuile Fin), retournez le marqueur Action de la Ligne du Temps d'en dessous, en continuant ligne par ligne si nécessaire.

Chaque fois qu'un marqueur Action est retourné face cachée, il déclenche l'événement indiqué à sa droite (dans la case suivante). À la fin de la manche, retournez à nouveau le marqueur face visible et faites-le progresser d'une case sur sa Ligne du Temps.

EXEMPLE

C'est le tour de **Thomas**. Il a choisi l'action Ressources Humaines, qui a déjà atteint l'extrémité de sa Ligne du Temps.



Il doit placer le marqueur Temps à droite du marqueur Action Ressources Humaines, puis retourner le marqueur Action de la ligne d'en-dessous (dans ce cas, la Ligne du Temps Direction), ce qui déclenche un événement (voir page 8). À la fin de son tour, **Thomas** retournera le marqueur Action Direction face visible et l'avancera d'une case sur sa Ligne du Temps (le plaçant donc sur la tuile Fin).

Conseil : Pour choisir la meilleure action possible, les joueurs doivent tenir compte de plusieurs choses : ce qui est le mieux pour eux, ce qui aidera leurs adversaires et quels événements ils veulent déclencher ou éviter. Parfois, une action moins puissante peut être le meilleur choix, car elle peut les aider, mais être totalement inutile pour les autres joueurs. Le monde des affaires peut parfois se montrer impitoyable...

2. ÉVÉNEMENTS

Le fait de placer le marqueur Temps déclenche un événement. Il y a deux événements possibles : **Percevoir les revenus** et **Faire une donation**.



2.1. Percevoir les revenus

Si le marqueur Temps est placé sur une case Ligne du Temps indiquant une zone de Mission, celle-ci devient **active**. Dans le sens horaire, en commençant par le premier joueur, chaque joueur ayant un ou plusieurs employés dans la zone de Mission active peut :

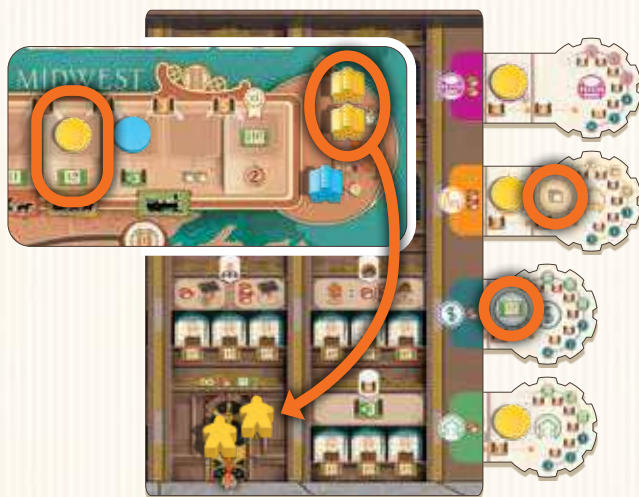
1. Récupérer 1 ou plusieurs de ses employés de cette zone et les placer dans le Hall de sa Société. Chaque employé récupéré génère des revenus du transport selon le niveau de développement des transports du joueur dans la zone de Mission active. En début de partie, chaque région génère \$1 de revenus du transport.
2. Ensuite, chaque joueur qui a récupéré un employé de la zone de Mission active reçoit des revenus de **chaque projet qu'il a déjà construit, n'importe où sur le plateau principal**. Ces revenus sont indiqués dans les sections de la languette Projet libérées par le placement des disques Construction, et qui sont marquées d'un **!**. Ces revenus ne sont perçus qu'une seule fois par joueur et par manche, même si plusieurs employés sont renvoyés dans le Hall de sa Société.

Remarque : Si un joueur ne peut pas (ou ne veut pas) récupérer un employé et le placer dans le Hall de sa Société, ce joueur ne recevra aucun revenu ni revenu du transport cette manche-ci.

Remarque : Les revenus du transport d'un joueur correspondent à son niveau de développement du transport dans la zone de Mission active. Un joueur doit prendre le revenu qui correspond exactement à la position de son marqueur Transport dans cette zone.

EXEMPLE

Maria (jaune) vient de désigner le Midwest comme zone de Mission active. Avec deux employés en Mission dans cette région, elle décide de les récupérer tous les deux et les placer dans le Hall de sa Société.



Cela a deux conséquences : tout d'abord, *Maria* reçoit \$4 de revenus du transport (\$2 pour chaque employé récupéré). Ensuite, elle reçoit un revenu pour chacun de ses projets déjà construits (\$2 et 1 cube Marchandise, indiqué dans les cercles avec un symbole **!**), car au moins un de ses employés est revenu de la zone de Mission.

Conseil : En sélectionnant les Lignes du Temps, les joueurs doivent tenir compte du nombre d'employés dans chaque zone de Mission, car les employés récupérés peuvent faire gagner des revenus à leurs adversaires.

Conseil : Les joueurs qui envoient leurs employés en Mission doivent faire attention à la Ligne du Temps. Il peut être dangereux d'envoyer des employés en Mission dans des zones éloignées de plusieurs cases des marqueurs Action, car cela risque de demander beaucoup de temps avant qu'ils ne puissent être récupérés et générer des revenus. En anticipant ce que les autres joueurs pourraient faire, un joueur peut être en mesure de récupérer ses employés (et de générer des revenus) plus rapidement.



2.2. Faire une donation

Les donations peuvent rapporter aux joueurs de nombreux PV en fin de partie. Si le marqueur Temps est placé sur un symbole de donation, le premier joueur peut choisir de faire une donation. Ensuite, dans le sens horaire, les autres joueurs peuvent choisir de faire leurs propres donations. Pour faire une donation, un joueur doit placer un disque sur une case inoccupée de la Table des Donations (en haut du plateau principal).

La première donation d'un joueur lui coûte \$5. Le coût de chaque donation ultérieure effectuée par ce joueur est augmenté de \$5 (par exemple : une deuxième donation coûtera \$10; une troisième coûtera \$15, et ainsi de suite). Pour en savoir plus sur les donations, voir page 14.

Remarque : Si l'une des quatre cases les plus à droite de la Ligne du Temps est déclenchée, chaque joueur peut choisir de faire l'un ou l'autre ou les deux événements : Percevoir les revenus et/ou Faire une donation.

3. UTILISER LES DÉPARTEMENTS

Le premier joueur peut utiliser n'importe lequel de ses Départements correspondant au type d'action choisi, dans l'ordre de son choix. Puis, dans le sens horaire, les autres joueurs peuvent faire de même avec leurs propres Départements correspondants.

Chaque Département peut être utilisé une fois par employé actif (debout) dans ce Département. Un employé actif demeure actif jusqu'à ce qu'il se déplace ou qu'il soit envoyé en Mission.

Les joueurs ne sont jamais obligés d'utiliser tous les employés actifs d'un Département donné, mais ils doivent terminer d'utiliser un Département avant d'en utiliser un autre. Ils ne peuvent pas réutiliser un Département précédemment utilisé plus tard lors d'un même tour.

Lorsqu'un Département déclenche des effets multiples, le joueur peut décider quel effet utiliser pour chacun de ses employés actifs dans ce Département.

Notez que certains Départements ont des effets permanents. Un tel Département fonctionne tant qu'il contient 1 employé actif (le Deuxième Hall n'exige pas d'employé actif). Pour les descriptions des Départements, voir pages 16 et 17.

TUILES CHOIX D'ACTION



Les tuiles Choix d'Action ne sont utilisées que dans les parties à 3 ou 4 joueurs. Ces tuiles permettent aux joueurs de choisir un type d'action différent de celui choisi par le premier joueur. Chaque tuile Choix d'Action ne peut être utilisée qu'une seule fois par partie. Pour utiliser une tuile Choix d'Action, il suffit de la remettre dans la boîte de jeu. En fin de partie, les tuiles Choix d'Action non utilisées rapportent 3 PV chacune.

ÉCHANGER DES MARCHANDISES CONTRE DES BILLETS

À tout moment, un joueur peut vendre ses cubes Marchandise (et les remettre dans la réserve) : il gagne \$1 par cube Marchandise ainsi vendu.




Les joueurs commencent la partie avec un Hall et 5 Départements décrits ci-dessous :



3.1. Ressources Humaines

Le Département Ressources Humaines permet aux joueurs de former des employés et de les affecter à différents Départements. Pour ce faire, un joueur doit suivre les étapes suivantes, dans l'ordre :

1. Calculez le nombre total de déplacements possibles que les employés du joueur peuvent effectuer. Chaque employé actif aux Ressources Humaines autorise 3 déplacements . Puisque le Département Ressources Humaines comprend dès le début un employé actif permanent (aucun autre employé ne peut être activé sur ce poste de travail), chaque joueur a toujours droit à un minimum de 3 déplacements.



2. Déplacez des employés actifs et/ou inactifs au sein de la Société, dans la limite du nombre total de déplacements autorisés. Les employés peuvent se déplacer vers ou à travers n'importe quel emplacement de leur plateau Société, qu'il soit libre ou occupé par un Département, mais tous les déplacements doivent se faire orthogonalement (et jamais en diagonale). Le déplacement d'un employé actif (debout) le ramène à un état inactif (couché). Chaque emplacement vide ou Département peut contenir n'importe quel nombre d'employés inactifs.

Remarque : Les employés inactifs (couchés) sont considérés comme étant « en formation ». Un joueur ne peut activer des employés qu'à la fin de son tour, après que toutes les autres actions ont été résolues.

Remarque : Le nombre total de déplacements possibles est défini au début du tour d'un joueur. Le fait de déplacer un employé actif des Ressources Humaines ne réduit pas le nombre total de déplacements possibles du joueur pour ce tour.

EXEMPLE

Comme **Marie** a deux employés actifs dans son Département Ressources Humaines (1 pion Employé + l'employé permanent), ses employés peuvent effectuer un maximum de 6 déplacements. Elle déplace d'abord un employé du Hall de sa Société vers son nouveau Département Ressources Humaines (2 déplacements), puis elle déplace deux autres employés vers son Département Construction (pour un total de 4 déplacements supplémentaires). À la fin de son tour, **Marie** peut payer \$6 pour activer ces trois employés.





3.2. Direction

En début de partie, chaque Société dispose de deux Départements Direction, lesquels permettent de générer des ressources et de construire de nouveaux Départements pour développer la Société.

Le premier Département Direction, « Commerce et Finance », offre **l'un** des bénéfices suivants pour **chaque** employé actif dans ce Département :

- Recevoir \$3;
- Recevoir un cube Marchandise;
- Envoyer l'employé en Mission et recevoir \$6;
- Envoyer l'employé en Mission et recevoir 2 cubes Marchandise.



Le deuxième Département Direction, « Planification Stratégique », permet de construire de nouveaux Départements. Il offre les possibilités suivantes pour **chaque** employé actif dans ce Département :

- Payer 1 cube Marchandise pour placer un nouveau Département sur un emplacement libre (qui ne contient pas déjà un Département) du plateau Société du joueur. Cet emplacement doit déjà contenir au moins un employé **OU**
- Payer 2 cubes Marchandise pour placer un nouveau Département sur n'importe quel emplacement libre du plateau Société du joueur.



Remarque : Le premier Département placé par un joueur doit être l'un de ceux choisis pendant l'étape 10 de la mise en place.

Un joueur peut placer un nouveau Département sur n'importe quel emplacement de son plateau Société qui ne contient pas déjà un Département. **Une Société ne peut jamais contenir deux Départements identiques.**

Conseil : Il y a deux avantages à construire un nouveau Département dans un emplacement libre où un employé est déjà présent : un tel Département coûte un cube Marchandise de moins à construire **et** l'employé présent peut être activé à la fin de la manche, rendant ainsi le nouveau Département opérationnel dès la manche suivante.

EXEMPLE

Thomas a deux employés actifs dans son Département Direction « Commerce et Finance » et décide de prendre 2 cubes Marchandise (1 par employé).



Il utilise ensuite l'employé actif dans son Département Direction « Planification Stratégique », en dépensant les 2 cubes Marchandise pour construire un nouveau Département Construction qu'il place ensuite dans un emplacement libre de son choix de son plateau Société.






3.3. Construction

Le Département Construction permet aux joueurs de construire des Logements, des Commerces, des Industries et des Bâtiments Publics.



Lorsque cette action est choisie, le joueur qui active ce Département :

1. Envoie l'employé utilisé pour effectuer cette action dans la zone de Mission de la région où il souhaite construire, **puis**
2. Paie 1 ou 2 cubes Marchandise (selon le type de projet construit) et enfin déplace un disque de sa languette Projet correspondante sur un site de construction de la même région.

Si un joueur construit un projet dans certaines petites villes (marquées d'un ) , il reçoit immédiatement le revenu du transport indiqué sous la position de son marqueur sur la piste Transports de cette région.

Rappel : Lorsque vous envoyez un employé en Mission, vous devez envoyer l'employé que vous avez utilisé pour effectuer cette action.

Remarques :

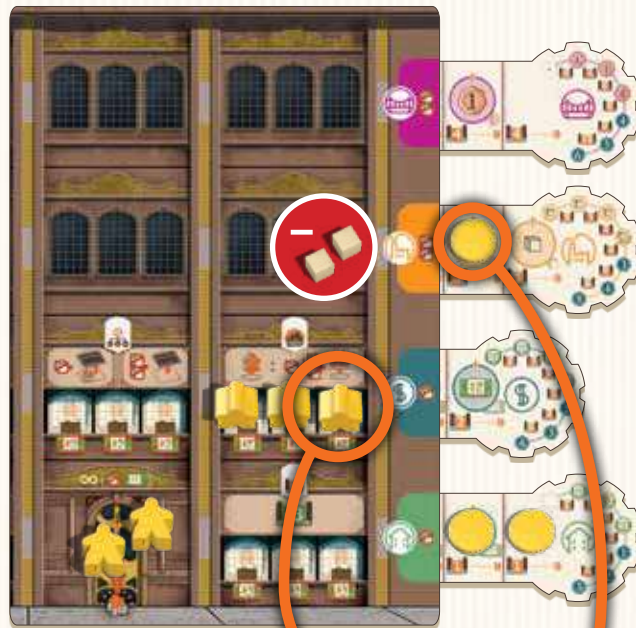
- Si plus d'un disque est disponible sur une languette Projet, le joueur doit construire celui situé le plus à droite.
- Le projet doit être construit :
 - dans la région où l'employé a été envoyé en Mission, ET
 - sur une case inoccupée du plateau principal, ET
 - sur une case correspondant au type de projet choisi (dotée d'un symbole Logement, Commerce, Industrie ou Bâtiment Public) OU dans une petite ville (celles-ci acceptant tous les types de projets).

EXEMPLE

L'action Construction a été choisie. *Marie* a 3 projets (2 Logements, 1 Industrie) qui sont prêts à être construits. Son Département Construction contient 3 employés qui sont prêts à partir en Mission, mais elle n'a que deux cubes Marchandise disponibles.

Marie peut donc construire jusqu'à 2 projets Logement OU le projet Industrie (le coût en ressources pour la construction est indiqué en face de chaque languette Projet). En choisissant de construire son projet Industrie à Chicago, elle déplace un employé vers la zone de Mission du Midwest, dépense ses deux cubes Marchandise et place le disque de sa languette Industrie sur l'une des cases Industrie de Chicago.

Si *Marie* avait construit son industrie à Cincinnati, elle aurait immédiatement reçu 2 cubes Marchandise pour son revenu du transport, comme indiqué sous son disque Transport.





3.4. Recherche & Développement (R&D)

Le Département R&D permet aux joueurs d'améliorer leurs réseaux de transport et de développer de nouveaux projets Logement, Commerce, Industrie et Bâtiment Public.



Lorsque cette action est choisie, chaque joueur reçoit des points de recherche pour chacun de ses employés actifs dans un Département R&D.

Les points de recherche peuvent être dépensés de deux manières différentes :

- Un joueur peut tirer l'une de ses languettes Projet d'un cran vers la droite et placer un disque Projet sur la nouvelle section (cercle) ainsi révélée **OU**
- Déplacer d'une case vers la droite l'un de ses disques Transport sur la piste Transports de la région de son choix.

Pour utiliser l'une ou l'autre de ces options, un joueur doit payer en points de recherche le coût indiqué par ces symboles : **3**

Remarque : Les joueurs peuvent ajuster leurs languettes Projet ou leurs disques Transport de plus d'un cran lors d'un même tour. Les points de recherche non utilisés sont perdus à la fin du tour.

Remarque : Si un joueur tire une languette Projet au-delà des sections dédiées aux projets de construction, il recevra en fin de partie les PV indiqués. Les points de recherche ne peuvent pas être utilisés sur une languette complètement tirée.

Conseil : Se spécialiser en R&D peut être un excellent moyen de gagner des PV.

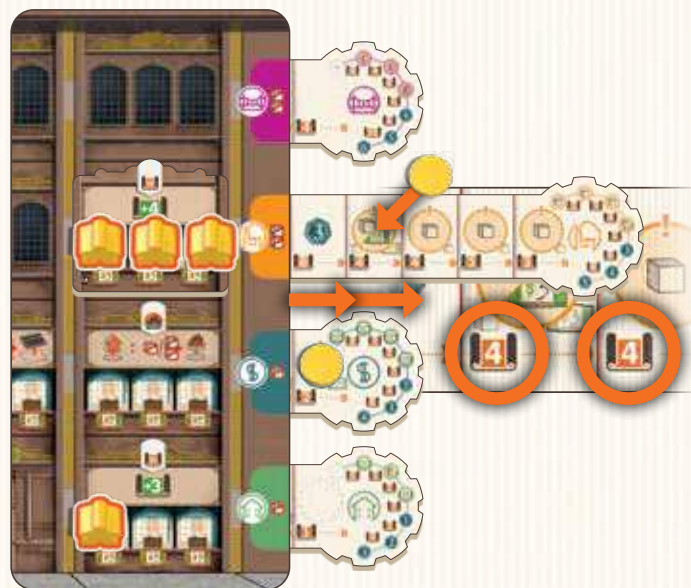
Conseil : L'extrémité en forme d'engrenage de chaque languette Projet résume les récompenses associées à chaque section de la languette ainsi que leur coût.

EXEMPLE

L'action R&D a été choisie. **Marie** a 1 employé actif dans son Département R&D de départ et 3 autres dans un autre Département R&D construit auparavant (entouré ci-dessous; ce Département fournit 4 points de recherche pour chacun de ses employés actifs), soit un total de $3+4+4+4 = 15$ points de recherche.

Chaque section d'une languette Projet indique le nombre de points de recherche devant être dépensés pour avancer à la section suivante. Dans ce cas, **Marie** dépense 4 points de recherche pour faire avancer sa languette Industrie. Elle tire cette languette d'une section vers la droite et place un nouveau marqueur Projet sur la section (cercle) qui vient d'être révélée.

Marie décide ensuite de dépenser 4 points de recherche supplémentaires pour faire évoluer cette languette d'une section supplémentaire : cette languette rapportera désormais 3 PV à **Marie** en fin de partie.



Enfin, **Marie** dépense ses 7 points de recherche restants pour faire avancer de trois cases son disque Transport dans la région Ouest.



4. ACTIVER DES EMPLOYÉS & FIN DE LA MANCHE

À la fin de la manche, une fois que toutes les autres actions ont été résolues, chaque joueur peut activer des employés inactifs dans n'importe lesquels de ses Départements. Pour cela, le joueur doit payer le coût indiqué sous un poste de travail libre du Département où se trouve l'employé inactif, puis placer cet employé debout sur ce poste de travail.

Une fois que chaque joueur a effectué son tour, le premier joueur doit faire progresser d'une case vers la droite le marqueur Action sur la Ligne du Temps, repoussant ainsi le marqueur Temps. Il transmet ensuite le marqueur Temps et le marqueur Premier Joueur (la locomotive) au joueur à sa gauche. Une nouvelle manche peut alors commencer.

5. FIN DE LA PARTIE

5.1. Liaisons entre les Grandes Villes

À la fin de la partie, les joueurs peuvent chacun gagner jusqu'à 36 PV pour avoir établi des liaisons entre les 4 grandes villes que sont New York, Chicago, La Nouvelle-Orléans (New Orleans) et San Francisco.

Pour gagner ces points, un joueur doit avoir relié au moins deux grandes villes par une ligne continue de ses propres disques Construction.

5	18	24	36
4	12	18	27
3	6	12	18
2	3	6	9

Chaque joueur totalise les points de liaison octroyés par les villes qu'il a reliées. Puis, il définit **le plus bas** niveau de transport qu'il a atteint parmi **rouges** ces régions reliées. Enfin, il consulte dans le tableau ci-contre (ou sur le plateau principal) le nombre de PV qu'il gagne pour ses liaisons en fonction de son niveau de transport et de son total de liaison. Si un joueur possède deux liaisons distinctes non reliées entre elles (par exemple, San Francisco à Chicago et La Nouvelle-

Orléans à New York), seule la liaison offrant le plus de PV est prise en compte lors de ce décompte.

EXEMPLE

Marie (jaune) a réussi à établir des liaisons entre 3 grandes villes : San Francisco, Chicago et New York (soit $2+1+1=4$ points de liaison). Ayant atteint le niveau « Chemin de fer » sur la piste Transports de chacune de ces régions, elle gagne 27 PV.



De son côté, **Thomas** (bleu) a également réussi à relier 3 grandes villes : San Francisco, La Nouvelle-Orléans (New Orleans) et Chicago. Mais, comme **Thomas** n'a atteint que le niveau « Diligence » dans l'Ouest, il ne gagne que 18 PV.

5.2. Décompte

La partie se termine à l'issue de la 20e manche. Une fois que les 4 marqueurs Action ont atteint la dernière case de leur Ligne du Temps respective et que tous les joueurs ont terminé leurs actions, ils procèdent au décompte final.

Au cours de la partie, les joueurs peuvent gagner des PV immédiats (indiqués par ?) grâce à leurs revenus ou à certains Départements. Tous les autres PV sont attribués en fin de partie (indiqués par ?).

Pour calculer son score final, un joueur rajoute aux PV immédiats gagnés pendant la partie :



3 PV pour une tuile Choix d'Action non utilisée ;



1 PV pour chaque employé actif (debout). Les employés en Mission et l'employé permanent du Département Ressources Humaines de départ ne comptent pas dans le nombre total d'employés actifs ;



2 à 3 PV pour chaque Département construit pendant la partie, en fonction d'où il a été construit. Les Départements construits dans la rangée supérieure d'une Société rapportent 3 PV chacun, tandis que tous les autres rapportent 2 PV chacun. Ces valeurs de PV sont indiquées sur les plateaux Société, à gauche de chaque rangée ;



Les PV gagnés par ses languettes Projet, jusqu'à un maximum de 6 PV pour celle des Logements, 9 PV pour celle des Commerces, 12 PV pour celle des Industries et 15 PV pour celle des Bâtiments Publics ;



Les PV gagnés par ses liaisons entre les grandes villes, jusqu'à un maximum de 36 PV, comme expliqué ci-contre ;



0-3 PV pour chacun de ses projets Construction bâtis dans une petite, une moyenne ou une grande ville, comme indiqué en dessous de chaque ville sur le plateau principal ;



Les PV obtenus grâce à ses donations (12 PV maximum par donation).

Le joueur qui totalise le plus de PV est déclaré vainqueur !

Il n'y a aucun départage des égalités : les joueurs à égalité doivent se serrer la main et savourer leur victoire commune.

PARTIE 3 : PISTES TRANSPORTS, TABLE DES DONATIONS & DÉPARTEMENTS

1. PISTE TRANSPORTS

Chaque région du pays dispose d'une piste Transports que les joueurs peuvent développer au cours de la partie.

En début de partie, les pistes Transports des joueurs dans le Sud (South), le Midwest et l'Ouest (West) commencent au niveau « Chariot ». Dans l'Est (East), elles commencent au niveau « Diligence ». En progressant sur la piste Transports de chaque région, les joueurs peuvent atteindre le niveau « Chemin de fer » et le dépasser.



Lorsqu'un joueur atteint la dernière case d'une piste Transports, il reçoit immédiatement une récompense spéciale de 3 cubes Marchandise ou de \$10, selon la piste.

Remarque : Un seul joueur peut occuper la dernière case de chaque piste Transports.



Revenus du transport



Un joueur reçoit des revenus du transport lorsqu'il récupère au moins un employé d'une Mission. Ce revenu correspond exactement à la position de son disque sur la piste Transports de la région de la Mission, multipliée par le nombre d'employés récupérés (concrètement, chaque employé récupéré rapporte le revenu indiqué en dessous de la case occupée par le disque du joueur dans la région correspondante). Ce joueur ne peut pas choisir une autre récompense.

Conseil : Les joueurs ne doivent pas négliger les bonus de transport, surtout s'ils décident de concentrer leur développement dans une région particulière.

2. TABLE DES DONATIONS

« L'homme qui meurt riche meurt déshonoré. »

– Andrew Carnegie

Comme expliqué au chapitre « Déroulement de la partie », si un symbole de donation est présent dans la case où le joueur actif a placé le marqueur Temps, les joueurs peuvent chacun faire une donation, dans le sens horaire, en commençant par le premier joueur.

Les donations représentent le soutien financier, matériel et technique apporté par les joueurs à divers projets philanthropiques. Elles contribuent à améliorer leur réputation ainsi que celle de leur Société.

Pour faire une Donation :

À la fin de la partie, les donations rapportent des PV dépendant de plusieurs facteurs. Il peut s'agir de projets construits, du développement de la Société, de la richesse accumulée, etc.

La 1^{re} donation d'un joueur coûte \$5, versés à la réserve. Après avoir effectué ce paiement, un joueur doit placer l'un de ses disques sur une case **inoccupée** de la Table des Donations (en haut du plateau principal).

Chaque donation ultérieure effectuée par un joueur lui coûtera \$5 supplémentaires (\$10 pour sa 2^e donation, \$15 pour sa 3^e donation, etc.).

Chaque joueur peut gagner au maximum 12 PV par donation. Toutefois, une face de chaque languette Projet augmente cette limite de 3 PV, à condition que vous atteigniez sa dernière case. Chaque fois que vous découvrez ce bonus, la limite augmente.

LES JOUEURS PEUVENT RÉALISER LES DONATIONS SUIVANTES :



ÉDUCATION



Le joueur gagne 3 PV pour chaque Département du type correspondant présent sur son plateau Société, y compris les Départements de départ.



Le joueur gagne 1 PV pour chaque Département présent sur son plateau Société, y compris les Départements de départ.



DROITS DE LA PERSONNE



Le joueur gagne 4 PV pour chaque projet Bâtiment Public qu'il a construit.



Le joueur gagne 3 PV pour chaque projet Industrie qu'il a construit.



Le joueur gagne 2 PV pour chaque projet Logement et pour chaque projet Commerce qu'il a construit.



Le joueur gagne 3 PV pour chaque région dans laquelle il a atteint (ou dépassé) le niveau « Chemin de fer » sur la piste Transports.



Le joueur gagne 2 PV pour chaque donation qu'il a faite, y compris celle-ci.



AIDE SOCIALE



Le joueur gagne 7 PV.



Le joueur peut payer 1 cube Marchandise à la réserve en échange de 2 PV. Il peut répéter cette opération 6 fois au maximum.



Le joueur peut payer \$5 à la réserve en échange de 2 PV. Il peut répéter cette opération 6 fois au maximum.



Le joueur peut payer \$5 et 1 cube Marchandise en échange de 4 PV. Il peut répéter cette opération 3 fois au maximum.



Le joueur gagne 1 PV pour chaque employé actif (debout) dans sa Société.

Remarque : Les paiements effectués pour gagner des bonus grâce aux donations à l'aide sociale ne peuvent être effectués que lors du décompte final des donations.



SANTÉ



Le joueur gagne 2 PV pour chacun de ses disques Construction présents dans la région correspondante.



Le joueur gagne 2 PV pour chacun de ses disques Construction présents dans des petites villes, où qu'il soit sur le plateau.

3. DÉPARTEMENTS

Il existe 16 Départements différents que les joueurs peuvent ajouter à leur Société. **Vous remarquerez que les Départements 4, 8, 12 et 16 présentent une couleur différente de celle des autres Départements : cela indique qu'ils disposent d'effets passifs et permanents.**

1. Formation et Partenariats



Ce Département est un moyen puissant d'apporter plus de flexibilité dans l'affectation des employés. Il permet également à son propriétaire de compléter ses ressources financières.

Règles : Pour utiliser ce Département, le joueur doit envoyer en Mission un employé actif de ce Département (le déplacer vers une zone de Mission sur le plateau principal). Puis, le joueur peut choisir de gagner \$8 OU 8 déplacements d'employé.

2. Recrutement



Ce Département offre un excellent moyen d'atteindre le maximum de 15 employés.

Règles : Pour utiliser ce Département, le joueur doit, au choix :

- envoyer en Mission un employé actif de ce Département (le déplacer vers une zone de Mission sur le plateau principal). Puis, ce joueur doit immédiatement placer un nouvel employé de sa réserve dans le Hall de sa Société, OU
- gagner 4 déplacements d'employé.

Les joueurs peuvent également recruter de nouveaux employés grâce aux revenus de leur languette Logement et de la piste Transports de l'Est.

5. Achats



Ce Département permet de trouver de nouvelles ressources financières et de produire rapidement et gratuitement une grande quantité de marchandises.

Règles : Pour utiliser ce Département, le joueur doit envoyer en Mission un employé actif de ce Département (le déplacer dans une zone de Mission sur le plateau principal). Il peut alors, au choix, gagner \$8 OU prendre 3 cubes Marchandise de la réserve.

6. Ventes



Si une Société produit beaucoup de marchandises, ce Département permet de les vendre au meilleur prix.

Règles : Chaque fois qu'un joueur utilise ce Département, il peut vendre de 1 à 3 cubes Marchandise à la réserve. Pour chaque cube ainsi vendu, il reçoit \$6.

9. Génie Industriel



Ce Département fournit de nouvelles capacités de construction.

Règles : Pour utiliser ce Département, le joueur doit envoyer en Mission un employé actif de ce Département (le déplacer vers une zone de Mission sur le plateau principal). Ce joueur paie alors 1 ou 2 cubes Marchandises (selon le type de projet qui est construit) pour construire un nouveau projet dans cette région.

10. Sous-Traitance en Construction



Ce Département permet à un joueur de construire sans envoyer un employé en Mission.

Règles : Chaque fois que ce Département est utilisé, le joueur peut payer \$3 et de 1 à 2 cubes Marchandise (selon le type de projet qui est construit) pour construire un nouveau projet n'importe où sur le plateau principal, sans envoyer un employé en Mission.

13. Recherche Avancée



Ce Département est un moyen efficace d'accélérer les recherches des employés.

Règles : Pour utiliser ce Département, le joueur doit envoyer en Mission un employé actif de ce Département (le déplacer dans une zone de Mission sur le plateau principal). Le joueur gagne alors 7 points de recherche.

14. Conception Perfectionnée



Un nouveau Département de Conception améliore l'efficacité des recherches d'une Société.

Règles : Chaque fois que ce Département est utilisé, son propriétaire gagne 4 points de recherche pour chaque employé actif dans ce Département.

3. Sécurité et Qualité



Ce Département contribue à garantir la qualité des processus de fabrication et des produits, ainsi qu'à assurer la sécurité et le bien-être des employés.

Règles : Pour utiliser ce Département, le joueur doit envoyer en Mission un employé actif de ce Département (le déplacer dans une zone de Mission sur le plateau principal). Puis, le joueur gagne 1 PV pour chaque paire d'employés actifs de sa société (arrondi au supérieur). Les employés en Mission ne sont pas considérés comme actifs.

4. Deuxième Hall



Un deuxième Hall permet un accès plus rapide à certains Départements, ce qui réduit la nécessité de déplacer les employés.

Règles : Pour construire ce Département, le joueur doit payer 2 cubes Marchandise en plus du coût normal de construction. Une fois ce Département construit, il peut accueillir les nouvelles recrues et les employés récupérés, tous sont ainsi répartis au choix entre les deux Halls. Ce Département dispose d'un effet permanent : il s'agit du seul Département qui n'a pas besoin d'un employé actif pour fonctionner.

7. Logistique



Ce Département améliore la fiabilité et les délais de livraison d'une Société.

Règles : Chaque fois qu'un joueur utilise ce Département, il peut payer de 1 à 3 cubes Marchandise à la réserve. Pour chaque cube ainsi payé, il reçoit \$3 et 1 PV.

8. Direction des Infrastructures



Ce Département permet d'affecter immédiatement un employé à un Département nouvellement construit.

Règles : Ce Département dispose d'un effet permanent tant qu'il contient un employé actif : chaque fois qu'un joueur ajoute un nouveau Département à sa Société, il peut immédiatement y déplacer l'un de ses employés (actif ou inactif) de n'importe quel emplacement de son plateau Société. Cet employé y est placé inactif (couché). Cet employé peut être normalement activé à la fin de la manche.

11. Chaîne d'Approvisionnement



Ce Département permet d'acheter des marchandises à moindre coût.

Règles : Chaque fois qu'un joueur utilise ce Département, il peut acheter jusqu'à 3 cubes Marchandise au coût de \$1 chacun.

12. Communications



Ce Département augmente la rentabilité des donations.

Règles : Tant que ce Département contient un employé actif, il dispose d'un effet permanent : les coûts des nouvelles donations du joueur sont calculés sur la base de \$3 par donation, au lieu de \$5.

15. Œuvres Caritatives



Ce Département permet à un joueur de dupliquer une donation précédemment réalisée par un autre joueur.

Règles : Pour utiliser ce Département, le joueur doit envoyer en Mission un employé actif de ce Département (le déplacer dans une zone de Mission sur le plateau principal). Après avoir payé le coût de la donation, le joueur doit alors placer l'un de ses disques Donation sur le disque Donation d'un autre joueur, plutôt que sur une case inoccupée. Un joueur ne peut jamais faire deux fois la même donation.

16. Télégraphistes



Ce Département réduit les coûts de développement des transports.

Règles : Tant que ce Département contient un employé actif, il dispose d'un effet permanent : les coûts en points de recherche pour progresser sur les pistes Transports sont réduits de 1 pour ce joueur (avec un minimum de 1).

PARTIE 4 : RÈGLES SOLO

Dans une partie solo, Andrew Carnegie lui-même est votre adversaire virtuel. Il va sans dire que l'emporter face à lui ne sera pas une mince affaire.

1. MISE EN PLACE

La mise en place pour le joueur est identique à celle d'une **partie à 2 joueurs**. Procédez ensuite à la mise en place d'Andrew.

Andrew n'utilise pas d'employés, de PV, de billets, de Marchandises ou de points de recherche pendant la partie, ni de plateau Société. Andrew a toujours suffisamment d'argent, de ressources et de points de recherche.

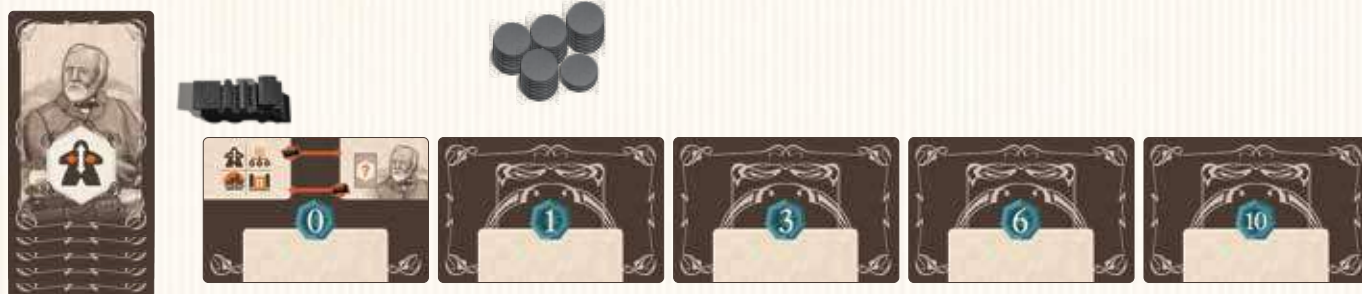
1. Andrew a tous ses disques Construction disponibles dès le début de la partie (utilisez les disques d'une couleur non utilisée). Andrew ne place aucun disque sur le plateau lors de la mise en place (contrairement à l'étape 10 d'une partie multijoueur).
2. Andrew place un disque sur chacune des 4 pistes Transports des régions, comme s'il était un joueur normal.
3. Placez les 5 cartes Points de Victoire d'Andrew en une rangée, dans l'ordre croissant, en plaçant la carte 0 PV à gauche et la carte 10 PV à droite.

4. Déterminez le niveau de difficulté en préparant une pioche de cartes Action, face cachée, contenant un mélange de cartes « Normales » et « Avancées » (possédant un « ? » sur leur dos) :

- **Débutant** : Mélangez les 20 cartes « Normales ».
- **Normal** : Prenez aléatoirement 15 cartes « Normales » et 5 cartes « Avancées » et mélangez-les.
- **Difficile** : Prenez aléatoirement 10 cartes « Normales » et 10 cartes « Avancées » et mélangez-les.
- **Expert** : Prenez aléatoirement 5 cartes « Normales » et 15 cartes « Avancées » et mélangez-les.

Placez la pioche ainsi formée à la gauche de la carte 0 PV.

5. Placez le marqueur Temps à côté de la Ligne du Temps, et placez la Locomotive en haut à gauche de la carte 0 PV.



2. JOUER UNE PARTIE CONTRE ANDREW

Au cours de la partie, vous et Andrew choisissez à tour de rôle la Ligne du Temps de chaque manche.

Utilisez la Locomotive pour indiquer qui choisit l'action à effectuer à chaque manche. Lorsque la Locomotive est placée en haut à gauche de la carte 0 PV d'Andrew, c'est au tour du joueur de décider. Placée en haut à droite (au-dessus du portrait d'Andrew), c'est Andrew qui décide. **N'oubliez pas de permuter la Locomotive à la fin de chaque manche.**

Vous choisissez toujours la Ligne du Temps de la première manche (Locomotive à gauche).

Une manche du jeu solo est divisée en 5 phases :

2.1. Nouvelle carte Action

Vous piochez la première carte Action d'Andrew et, sans la consulter, vous la placez face cachée sous la carte 0 PV.

2.2. Choix de l'Action

2.2.1. Locomotive à gauche : le joueur choisit

Si la locomotive est placée à gauche, vous choisissez l'action pour la manche. Vous devez placer le marqueur Temps sur la Ligne du Temps de votre choix, immédiatement à droite du marqueur Action correspondant.

Conseil : Avant de choisir une Ligne du Temps, tenez compte de deux choses : premièrement, consultez le dos de la carte Action de cette manche, car cela indique la Ligne du Temps qui est actuellement la plus favorable à Andrew. Éviter cette action est judicieux afin d'empêcher Andrew de gagner trop de points. Deuxièmement, regardez le dos de la carte au sommet de la pioche. Elle indique la Ligne du Temps qu'Andrew choisira lors de la manche suivante. Cela peut être utile pour prendre des décisions d'une manche sur l'autre.

2.2.2. Locomotive à droite : Andrew choisit

Si la locomotive est à droite (au-dessus du portrait d'Andrew), révéléz la carte Action de la manche en cours (face visible). Le symbole de l'Action entourée en orange indique la Ligne du Temps choisie par Andrew pour cette manche. Comme toujours, placez le marqueur Temps à droite du marqueur correspondant à cette action.

Remarque : Lorsqu'un marqueur Action atteint la dernière case de sa Ligne du Temps, Andrew place le marqueur Temps à droite de ce marqueur Action. De plus, Andrew retourne également le marqueur Action de la Ligne du Temps immédiatement en dessous de la ligne choisie (ou des Ressources Humaines, si la Ligne du Temps choisie est celle de la R&D). Toutefois, le marqueur Action retourné doit être à même de progresser. Si nécessaire, retournez à la place le marqueur Action de la Ligne du Temps inférieure. Ce marqueur Action retourné déclenche un événement comme s'il s'agissait de l'action choisie. À la fin de la manche, retournez ce marqueur face visible et faites-le progresser d'une case sur sa Ligne du Temps.

2.3. Tour d'Andrew

Si la locomotive est à gauche, révélez la carte Action de la manche en cours (face visible) : elle est appelée « carte Action active ».

2.3.1. Événement

Si le marqueur Temps est placé sur une zone de Mission, rien ne se passe pour Andrew.

Si le marqueur Temps est placé sur un symbole de donation, Andrew place un disque sur la case de la Table des Donations indiquée en haut de la carte Action active. Si la case indiquée est déjà occupée, ou si Andrew n'a plus de disque, il ne place pas de disque. Dans ce cas, déplacez la carte Action d'Andrew d'un emplacement vers la droite le long de la rangée de cartes Points de Victoire d'Andrew.

2.3.2. Résoudre l'action d'Andrew



Ressources Humaines

Faites glisser la carte Action active vers la droite du nombre d'emplacements indiqué.



Direction

Andrew prend le nombre de tuiles Département indiqué (1, 2 ou 3 tuiles) du type de département représenté sur la carte Action active. Andrew prend toujours le plus petit numéro de département disponible de ce type. Pour chaque tuile Département qu'il ne peut pas prendre, faites glisser la carte Action active d'un emplacement vers la droite.



Construction

Placez l'un des disques d'Andrew sur le site de construction le plus à gauche de chaque ville indiquée sur la carte Action active. Pour chaque disque qui ne peut être placé, faites glisser la carte Action active d'un emplacement vers la droite.



Recherche et Développement ("R&D")

Déplacez de 1 à 3 cases vers la droite le disque Transport d'Andrew de la région désignée par la carte Action active, comme indiqué. Pour chaque déplacement qui ne peut être effectué, faites glisser la carte Action active d'un emplacement vers la droite.

Remarque : N'oubliez pas qu'il ne peut y avoir qu'un seul disque sur la dernière case de n'importe quelle piste Transports.

Remarque : Une carte Action d'Andrew ne peut jamais avancer plus loin que la carte la plus à droite (10 PV). Si un effet devait faire avancer une carte Action au-delà, elle resterait sur la carte la plus à droite (10 PV).

2.4. Tour du joueur

Vous résolvez les événements comme dans le jeu normal : Percevoir les revenus et/ou Faire une donation.

Remarque : Comme dans le jeu normal, si le marqueur Temps est placé à la dernière position (la plus à droite) de la Ligne du Temps, le joueur peut choisir de résoudre l'un des deux ou les deux événements : Percevoir les revenus et/ou Faire une donation.

Ensuite, comme dans le jeu normal, le joueur peut utiliser n'importe lequel de ses Départements correspondant à la Ligne du Temps de cette manche.

2.5. Fin de la manche

Le joueur peut activer ses employés inactifs dans n'importe lesquels de ses Départements.

Les employés sont activés comme dans le jeu normal, en payant le coût indiqué sous un poste de travail libre dans le Département actuel de l'employé et en mettant les employés activés debout sur leur nouveau poste de travail.

Le joueur doit enfin faire progresser d'une case vers la droite le marqueur Action sur la Ligne du Temps (en repoussant le marqueur Temps).

Retournez la carte Action active face cachée et placez-la en dessous de la carte PV qu'elle a atteinte. Si elle n'a pas bougé, retournez-la et placez-la en dessous de la carte 0 PV.

Enfin, permutez la position de la locomotive en la plaçant de l'autre côté de la carte 0 PV.

Une nouvelle manche peut maintenant commencer.

3. FIN DE PARTIE ET DÉCOMPTE

À la fin de la partie, calculez le score d'Andrew en suivant ces étapes :

- Chacune de ses cartes Action lui rapporte autant de PV que la carte PV sous laquelle elle se trouve.
- Chaque tuile Département qu'il a acquise lui rapporte 2 PV.
- Pour chacun de ses disques Transport qui ont atteint la dernière position d'une piste Transports, il gagne 6 PV (Andrew ne gagne pas de points pour les grandes villes reliées).
- Ses disques Construction lui rapportent chacun les PV des villes où ils ont été construits (de 0 à 3 PV, comme indiqué sur le plateau principal).
- Les donations d'Andrew sont comptabilisées en fonction de ce que le joueur a fait pendant la partie. Par EXEMPLE, vous avez construit 5 projets dans l'Ouest. Si Andrew avait placé le disque Donation qui octroie 2 PV pour chaque projet construit dans cette région, il aurait obtenu 10 PV (5 x 2).

Conseil : Les joueurs peuvent trouver injuste qu'Andrew reçoive des points pour ce qu'ils ont fait pendant la partie, mais les hommes d'affaires de son envergure ne s'en soucient guère. Une fois qu'Andrew a placé un disque Donation, le joueur sait qu'il ne peut plus faire cette donation particulière et qu'il ferait mieux d'éviter d'effectuer de nouvelles actions à même de récompenser Andrew.

Comparez le score du joueur à celui d'Andrew : celui dont le score total est le plus élevé l'emporte !

«Aucun homme ne devient riche s'il n'enrichit pas aussi les autres.»
– Andrew Carnegie

CRÉDITS

AUTEUR : Xavier Georges

ILLUSTRATEUR : Ian O'Toole

CHEFS DE PROJET : Arno Quispel, Rafaël Theunis

RÉDACTEURS : Michael Schemaille, Xavier Georges

DÉVELOPPEMENT DIGITAL : Dan Adams

TESTEURS DES ILLUSTRATIONS : Céline Gaudin et Christophe Gaudin

TRADUCTION FRANÇAISE : MeepleRules.fr

VERSION FRANÇAISE : Pixie Games

Mot de l'Auteur : Je tiens à remercier tout particulièrement Sébastien Dujardin, Paul Mulders, Stéphane Gobert, Étienne Goetyncq, Marc Dave et Maryline Dekens, dont l'aide a

été précieuse tout au long du développement de ce jeu. Je tiens également à remercier les nombreux testeurs et notamment : Étienne, Stéphane, Johan, Nell, Pepe, Toni, Luis, Jean, Benoît, Dimitri, Anne-Cat, Pascal, Sébastien, Renaud, Miguel, Mathieu, Marc, Jean-Philippe, Éric, Elizabeth, Stéphane, Frédéric, Thomas, Bernard, Fanny, Laurent, Arnaud, Yoann, Anthony et tous ceux que je n'ai pas pu lister.



Pour tout problème avec ce jeu, veuillez contacter le magasin où vous l'avez acheté ou prendre contact avec notre service client à l'adresse suivante : pixiegames.fr/ nous-contacter

RÉSUMÉ D'UNE MANCHE

RAPPEL DE MISE EN PLACE



	16	24	28
	18	9	-

ICONOGRAPHIE

TYPES DE DÉPARTEMENTS	ZONES DE MISSION	EMPLOYÉS	DÉPARTEMENTS	DONATIONS	REVENUS	TYPE DE PROJETS	PISTE TRANSPORTS
RESSOURCES HUMAINES	EMPLOYÉ SUR UNE ZONE DE MISSION	EMPLOYÉ ACTIF	DÉPARTEMENT	DONATION	REVENUS DE LA CASE ACTUELLE DE LA PISTE TRANSPORTS	BÂTIMENT PUBLIC	PISTE TRANSPORTS
DIRECTION	RÉCUPÉREZ L'EMPLOYÉ D'UNE ZONE DE MISSION (REMETTEZ-LE DANS LE HALL)	EMPLOYÉ INACTIF	DÉPARTEMENT AVEC UN EMPLOYÉ ACTIF	FAITES UNE DONATION	REVENUS DES SECTIONS RÉVÉLÉES SUR LES LANGUETTES PROJET	INDUSTRIE	CHARIOT
CONSTRUCTION	RÉCUPÉREZ UN OU PLUSIEURS EMPLOYÉS D'UNE ZONE DE MISSION (REMETTEZ-LES DANS LE HALL)	GAGNEZ UN NOUVEL EMPLOYÉ DE LA RÉSERVE DANS VOTRE HALL	DÉPARTEMENT AVEC UN EMPLOYÉ INACTIF	PLACEZ UN DISQUE DONATION SUR UNE CASE CONTENANT LE DISQUE DONATION D'UN AUTRE JOUEUR	AU CHOIX, UN CUBE MARCHANDISE OU \$3	COMMERCE	DILIGENCE
RECHERCHE ET DÉVELOPPEMENT	DÉPLACEZ UN EMPLOYÉ D'UNE CASE (PAS EN DIAGONALE) SUR LE PLATEAU SOCIÉTÉ. IL PEUT FINIR SUR N'IMPORTE QUELLE CASE. L'EMPLOYÉ DEVIENT INACTIF	EMPLOYÉS ARRIVANT DANS LE HALL	DÉPLACEZ UN EMPLOYÉ VERS CE DÉPARTEMENT	PLATEAU PRINCIPAL	AU CHOIX, UN NOUVEL EMPLOYÉ OU \$1	LOGEMENT	CHEMIN DE FER
	PLACEZ UN EMPLOYÉ SUR UNE ZONE DE MISSION	DÉPLACEZ UN EMPLOYÉ D'UNE CASE (PAS EN DIAGONALE) SUR LE PLATEAU SOCIÉTÉ. IL PEUT FINIR SUR N'IMPORTE QUELLE CASE. L'EMPLOYÉ DEVIENT INACTIF	CONSTRUISEZ UN NOUVEAU DÉPARTEMENT SUR UN EMPLACEMENT SANS DÉPARTEMENT	DISQUE CONSTRUCTION SUR LE PLATEAU PRINCIPAL	LA LIMITE DE PV POUR CHAQUE DONATION EST AUGMENTÉE DE 3	RECHERCHE	MARCHANDISES & BILLETS
			CONSTRUISEZ UN NOUVEAU DÉPARTEMENT SUR UN EMPLACEMENT SANS DÉPARTEMENT ET UN EMPLOYÉ INACTIF	DISQUE CONSTRUCTION SUR UNE CASE PETITE VILLE	MAX +3	POINTS DE RECHERCHE À DÉPENSER	GAGNEZ DES BILLETS
				DISQUE CONSTRUCTION SUR UNE CASE PETITE VILLE	LA LIMITE DE PV POUR CHAQUE DONATION EST AUGMENTÉE DE 3	COÛT EN POINTS DE RECHERCHE	DÉPENSEZ DES BILLETS
				POINTS DE LIAISON D'UNE GRANDE VILLE	LA LIMITE DE PV POUR CHAQUE DONATION EST AUGMENTÉE DE 3	RÉDUCTION DU COÛT EN POINTS DE RECHERCHE	GAGNEZ UN CUBE MARCHANDISE
					POINTS DE VICTOIRE	PV IMMÉDIAT	DÉPENSEZ UN CUBE MARCHANDISE
					PV DE FIN DE PARTIE		