

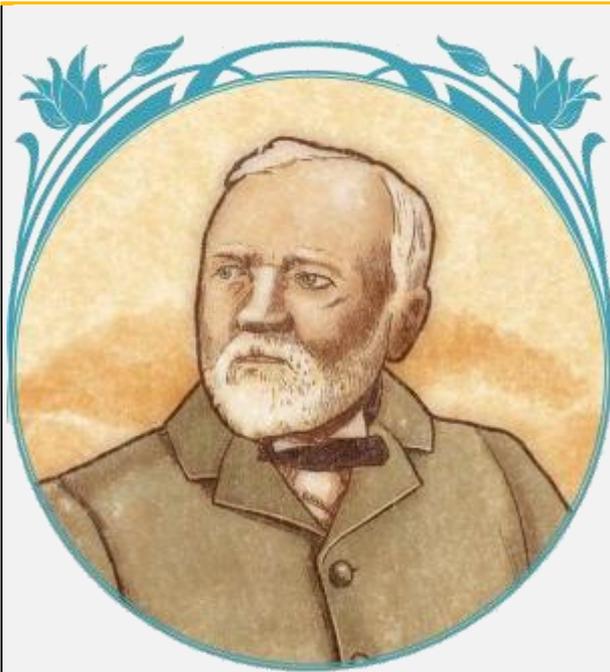
ATTENTION : Ce document est provisoire et non officiel.
Son but est d'aider les francophones en attendant la sortie de la traduction officielle.

CARNEGIE

REGLES

| | |
|---|----|
| PARTIE 1 : INTRODUCTION DE CARNEGIE | 2 |
| 1. Comment Lire ces Règles..... | 2 |
| 2. Composants du Jeu | 3 |
| 3. Mise en Place | 4 |
| 4. Principes de Base d'une Entreprise | 6 |
| PARTIE 2 : Déroulement Du JEU..... | 7 |
| 1. Sélectionner une Ligne de Temps..... | 7 |
| 2. Évènements..... | 8 |
| 3. Utiliser les Départements..... | 8 |
| 4. Activation des Employés & Fin de Tour | 13 |
| 5. Fin de la Partie..... | 13 |
| PARTIE 3 : PISTES DE TRANSPORT, DONS & DÉPARTEMENTS | 14 |
| 1. Pistes de Transport..... | 14 |
| 2. Tableau des Dons | 14 |
| Les joueurs peuvent faire les dons suivants : | 15 |
| Éducation | 15 |
| Droits de l'Homme | 15 |
| Bien-Être | 15 |
| Santé | 15 |
| 3. Départements | 16 |
| PARTIE 4 : LES RÈGLES DU SOLO | 18 |
| 1. Mise en Place | 18 |
| 2. Jouer contre Andrew | 18 |
| 3. Fin de la Partie et Décompte | 19 |
| Tour de Jeu | 20 |
| Mise en Place | 20 |
| Signification des Icones | 20 |

PARTIE 1 : INTRODUCTION DE CARNEGIE



"La réussite est le pouvoir d'acquiescer tout ce que l'on désire dans 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 qui a émigré aux États-Unis avec ses parents en 1848. Bien que Carnegie ait commencé sa carrière comme télégraphiste, son rôle d'acteur majeur dans l'essor de l'industrie sidérurgique américaine 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 diverses fondations, et 30 millions de dollars supplémentaires sont allés à diverses organisations caritatives. Ses dotations ont permis de créer près de 2 500 bibliothèques publiques gratuites qui portent encore aujourd'hui son nom : les bibliothèques Carnegie.

Dans Carnegie, les joueurs recruteront des employés et développeront leurs activités en investissant dans l'immobilier, en produisant des biens, en développant des technologies de transport et en créant des chaînes de transport à travers les États-Unis. Peut-être deviendront-ils même d'illustres bienfaiteurs qui contribuent à la grandeur du pays par leurs actions et leur générosité !

Le jeu se déroule sur 20 tours, les joueurs ayant chacun une action par tour. Le joueur actif choisira l'une des quatre actions que les autres joueurs devront suivre.

Le succès de l'entreprise d'un joueur est représenté par ses points de victoire (PV), et le joueur ayant le plus de PV à la fin du jeu sera déclaré vainqueur, connu pour toujours pour ses œuvres philanthropiques.

1. COMMENT LIRE CES RÈGLES

Ces règles sont organisées en 4 parties :

Partie 1 : Présentation

Cette section présente la liste des composants du jeu, décrit la mise en place et donne un bref aperçu du fonctionnement des entreprises.

Partie 2 : Déroulement du jeu

Cette section donne un aperçu des règles, en détaillant les différentes étapes d'un tour, les principales actions et le décompte final.

Partie 3 : Pistes de transport, dons et départements

Cette section fournit des explications approfondies sur ces éléments du jeu.

Partie 4 : Jeu solo

Cette section présente les règles pour jouer seul contre un adversaire virtuel.

"En tant que concepteur de jeux, j'admire les joueurs qui prennent le temps de lire les règles et de les expliquer aux autres. Ce n'est un secret pour personne que Carnegie était lui-même un grand lecteur et qu'il a bâti sa fortune en apprenant beaucoup de choses dans les livres".
- Xavier Georges

Pendant la lecture de ces règles, n'oubliez pas :

Les points importants et/ou facilement oubliés sont mis en évidence de cette manière.

Les exemples et les légendes sont rédigés en italique.

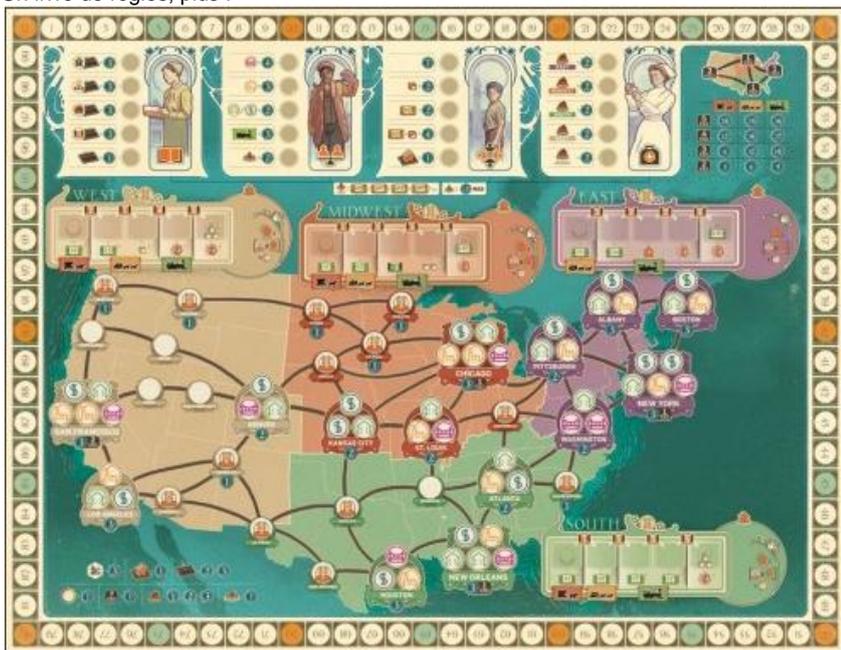
Les astuces et les conseils de jeu sont encadrés de bleu.

Les citations et les informations thématiques sont saisies ainsi.

Pour éviter de le répéter, toutes les actions se font, joueur après joueur dans le sens des aiguilles d'une montre. A la fin du tour, la Locomotive Premier joueur passe au suivant, toujours dans le même sens.

2. COMPOSANTS DU JEU

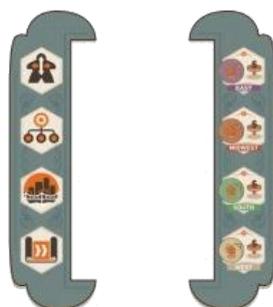
Un livre de règles, plus :



1 plateau de jeu



8 tuiles Ligne de temps



1 tuile de début et 1 de fin (pour encadrer les tuiles Lignes de temps)



32 tuiles Département (2 pour chacun des 16 départements)



4 tuiles Action de Ligne de temps



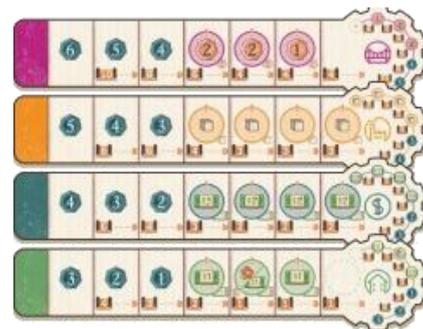
4 tuiles Choix d'action



4 Aides de jeu



25 cartes Solo (20 cartes Action et 5 cartes Points de victoire)



16 onglets Projet (4 par joueur)



4 plateaux Entreprise



60 meeples Employé (15 par joueur)



120 marqueurs (30 par joueur)



40 cubes
Marchandise



1 Engrenage de Ligne
de temps



90 Billets : 40x1\$,
30x5\$, 20x10\$



1 locomotive Premier
joueur

Note : Bien que cela soit peu probable, certains des cubes d'argent ou de marchandises peuvent manquer pendant le jeu. Si nécessaire, les joueurs peuvent utiliser des substituts appropriés pour le remplacer. Tous les autres composants sont limités.

3. MISE EN PLACE

Mise en place du jeu pour 2 joueurs.

- Placer le plateau de jeu principal au centre de la table.
- Mélanger les 8 tuiles Ligne de temps. Tirer en 4 au hasard et disposer-les comme indiqué. Noter que ces tuiles sont à double face ; choisir les côtés au hasard. Encadrer ces tuiles avec les pièces Début et Fin, puis ranger les 4 Ligne de temps inutilisées dans la boîte.
- Placer les 4 tuiles Action sur leurs positions de départ à l'extrémité gauche de chaque Ligne de temps.
- Pour un jeu à 4/3/2 joueurs, sélectionner au hasard 4/8/16 tuiles Département et remettre-les dans la boîte de jeu. Placer le reste des tuiles Département face visible sur la table, comme indiqué. (page 5)
- Créer une réserve de cubes Marchandise et d'argent près du plateau de jeu principal.
- Distribuer à chaque joueur :
 - 4 cubes Marchandise et 12\$.
 - 1 plateau Entreprise et un ensemble de 4 onglets Projets différents. Les joueurs doivent faire glisser chaque onglet sous le côté droit de leur plateau Entreprise afin que les couleurs et les icônes correspondent. Laisser le premier point (le plus à droite) de chaque onglet exposé.
 - 10 meeples Employé. Chaque joueur place un de ses employés debout dans chacun des 5 départements de l'entreprise, et 5 autres employés couchés dans le hall (ceux-ci peuvent être déplacés au cours de l'étape 11). Mettre les 5 employés restants de côté ; ils ne seront pas utilisés au début du jeu.
 - 30 marqueurs par joueur. Chaque joueur doit les placer :
 - 1 sur la position "0" de la piste de score.
 - 1 sur le premier espace de chacune des 4 pistes de Transport régional.
 - 1 sur chacun des 3 emplacements disponibles sur leurs onglets Projet (Logement, Commerce, Industrie). Seul l'onglet Infrastructure publique (magenta) reste vide au début du jeu.
 - Les 22 marqueurs restants constituent la réserve personnelle du joueur.



- Le joueur le plus audacieux est désigné comme premier joueur. Ce joueur reçoit la locomotive Premier joueur et l'Engrenage de Ligne de temps.
- (Non illustré) Dans un jeu à 4 joueurs, donner à chaque joueur une tuile de Choix d'action. Dans une partie à 3 joueurs, seul le troisième joueur reçoit une tuile à Choix d'action ; il n'y a pas de tuile Choix d'action dans une partie à 2 joueurs.

- Dans une partie à 2 joueurs, mettre de côté 18 marqueurs d'une couleur de joueur inutilisée et mélanger les cartes Action du jeu solo. Tirer l'une de ces cartes et placer un disque sur la carte de donation à l'endroit indiqué en haut de la carte. Placer un disque sur l'espace de construction inoccupé le plus à gauche de chacune des 2 à 4 villes nommées sur la 4ème rangée de cette carte. Répéter ce processus jusqu'à ce que les 18 disques soient placés.



Faites de même lorsque vous préparez un jeu à **3 joueurs**, mais avec **9 disques** à la place. Pour une partie à **4 joueurs**, sautez cette étape.

10. En commençant par le joueur assis à la droite du premier, chaque joueur placera le disque de son onglet Logement sur le plateau de jeu, sur un espace Logement dans une ville moyenne ou grande.

11. En commençant par le premier joueur, chaque joueur peut déplacer ses employés jusqu'à 6 pas sur son plateau Entreprise ; chaque déplacement doit être effectué vers un espace adjacent orthogonal (et non diagonal). Après le déplacement d'un employé, celui-ci doit être posé en position repos. Les employés peuvent être déplacés sur des espaces vides.

Dans l'exemple ci-dessus, le plateau du joueur jaune montre une disposition possible des employés après 6 mouvements.

12. Enfin, une fois ces mouvements effectués, chaque joueur peut activer des employés (voir page 13).

4. PRINCIPES DE BASE D'UNE ENTREPRISE

Pour réussir, les joueurs doivent comprendre le fonctionnement des entreprises.

4.1. Organisation de l'entreprise

Les entreprises sont organisées en départements. Chaque département correspond à l'un des 4 types d'Actions du jeu suivants :



Ressources humaines

Permet aux joueurs de déplacer les employés vers différents départements de leur entreprise et/ou des espaces vides.



Gestion

Permet aux joueurs d'acquérir des biens et de l'argent, ainsi que de construire de nouveaux départements. Chaque entreprise commence le jeu avec 2 départements de gestion différents.



Construction

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



Recherche et développement (R&D)

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

Au début du jeu, chaque entreprise dispose d'un hall et de 5 départements. Au cours du jeu, les joueurs pourront développer leurs entreprises en construisant de nouveaux départements. Chaque département peut contenir de 1 à 3 **employés actifs** (permanents), comme l'indique le nombre de postes de travail illustrés sur ces départements.

Un département ne peut être utilisé que s'il contient au moins un employé actif. **Chaque département peut être utilisé une fois par tour pour chaque employé actif qu'il contient.**



1. Type de service
2. Capacité du département
3. Postes de travail pour les employés (ce département peut détenir 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 entre pour la première fois dans l'entreprise, il arrive toujours dans un hall et dans un état inactif (couché). **Chaque fois qu'un salarié déménage** (déplacement), **il devient inactif.**

Chaque département peut contenir **un employé actif pour chaque poste de travail** représenté sur ce département, et **un nombre quelconque d'employés inactifs.**

Pour qu'un employé soit considéré comme actif, il doit occuper un poste de travail, et chaque poste de travail ne peut contenir qu'un seul employé. Les halls peuvent contenir un nombre quelconque d'employés inactifs.

Les employés ne peuvent être activés qu'à la fin d'un tour, après que toutes les autres actions aient été effectuées.

Les postes de travail de nombreux départements sont marqués avec des valeurs monétaires, représentant les coûts du salaire et de la formation de l'employé. Pour activer un employé dans un département, un joueur doit payer le coût indiqué sur ce poste de travail et ensuite le placer dans une position active (debout). Si aucun coût n'est indiqué, l'employé peut être activé gratuitement. Les employés actifs restent 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 (mis en évidence ci-dessous), ce qui coûtera 6\$.



Malheureusement, Mary ne dispose que de 4\$, ce qui signifie qu'elle ne peut pas activer 1 de ses 3 employés avec un coût d'activation de 2\$. Si elle dispose d'un revenu suffisant à la fin du prochain tour, elle peut alors payer 2\$ pour activer cet employé.

4.3. Envoi d'un employé en mission



Ce symbole indique un département qui génère des effets lorsque ses employés sont envoyés en mission. Pour envoyer un employé en mission, déplacer un employé actif de son poste de travail vers l'une des 4 zones de mission sur le plateau de jeu ; **vous devez déplacer l'employé que vous avez utilisé pour effectuer cette action.** Les employés en mission ne sont pas considérés comme étant actifs.

Note : Les joueurs ne peuvent pas envoyer d'employés en mission s'ils ne sont pas en mesure de répondre aux exigences de cette action (par exemple, une incapacité à construire en raison d'un manque de cubes Marchandise).



4.4. Récupération des employés en mission

Lorsque les employés reviennent de leur mission, ils génèrent des revenus et deviennent disponibles pour de nouvelles affectations. Les employés de retour sont placés dans un hall d'entrée de leur entreprise dans un état inactif (couché). Pour activer un employé de retour, il doit d'abord être sorti du hall avec l'action Ressources humaines ; il sera éligible à l'activation à la fin du tour. Les employés reviendront de missions au fur et à mesure lorsque les tuiles Action avancent sur la Ligne de temps ; ceci sera expliqué en détail dans le prochain chapitre.

Conseil : Il est essentiel pour les entreprises d'envoyer leurs employés en mission, mais les joueurs doivent veiller à ne pas en envoyer trop, car les entreprises qui manquent de main d'œuvre seront moins performantes. Il est donc essentiel de récupérer le plus rapidement possible les employés envoyés en mission.

PARTIE 2 : DEROULEMENT DU JEU

"Cela marque une grande étape dans votre développement lorsque vous réalisez que d'autres personnes peuvent vous aider à faire un meilleur travail que vous ne pourriez le faire seul."
- Andrew Carnegie

Le jeu se déroule sur 20 tours. Chaque tour se compose de 4 parties, qui se déroulent dans l'ordre suivant :

1. Sélectionner une Ligne de temps
2. Evénements
3. Utiliser les Départements
4. Activation des employés et fin de partie

1. SELECTIONNER UNE LIGNE DE TEMPS

Le premier joueur sélectionne la Ligne de temps qu'il souhaite utiliser : Ressources humaines, Gestion, Construction ou R&D, puis place l'Engrenage immédiatement à droite de la tuile Action de cette Ligne ; cela déclenchera des événements et déterminera quels départements les joueurs pourront utiliser.

EXEMPLE :



Mary choisit la Ligne de temps de la R&D ; elle place l'Engrenage sur cette Ligne R&D, à droite de la tuile Action de la R&D.

Un joueur peut choisir n'importe quelle Ligne de temps, même si la tuile Action a atteint la dernière case. Dans ce cas, le joueur doit toujours placer l'Engrenage à droite de la tuile Action. Ensuite, il doit également retourner la tuile Action sur la Ligne immédiatement en dessous de la Ligne choisie (ou des Ressources humaines, si la R&D a été choisie).

La tuile Action retournée doit pouvoir avancer le long de sa Ligne. S'il ne peut pas le faire, il doit retourner la tuile Action de la Ligne suivante, en se déplaçant vers le bas, Ligne par Ligne si nécessaire.

Chaque fois qu'une tuile Action est retournée, il déclenche l'événement marqué à sa droite (case suivante). À la fin du tour, retourner de nouveau la tuile Action face vers le haut et faites-la avancer d'une case le long de sa Ligne.

EXEMPLE

C'est le tour de Thomas. Il a choisi l'action Ressources humaines, qui a déjà atteint la fin de la Ligne de temps.



Il doit placer l'Engrenage à droite de la tuile Action Ressources humaines, puis retourner la tuile Action de la ligne suivante (dans ce cas, la Ligne de temps de Gestion), ce qui déclenchera un événement (voir page 8). A la fin de son tour, Thomas retournera la tuile Action Gestion face vers le haut et l'avancera d'un espace le long de sa ligne.

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 vous aider mais être totalement inutile pour les autres. Parfois, le monde des affaires peut être impitoyable...

2. ÉVÉNEMENTS

Le fait de placer l'Engrenage de Ligne de temps déclenchera un événement. Il y a 2 événements possibles : Prendre un revenu ou faire un don.

2.1. Prendre un revenu

Si l'Engrenage est placé sur un espace d'une Ligne de temps illustré par une zone de mission, cette zone de mission devient **active**. En commençant par le premier joueur, chaque joueur ayant un ou plusieurs employés dans une zone de mission active peut :



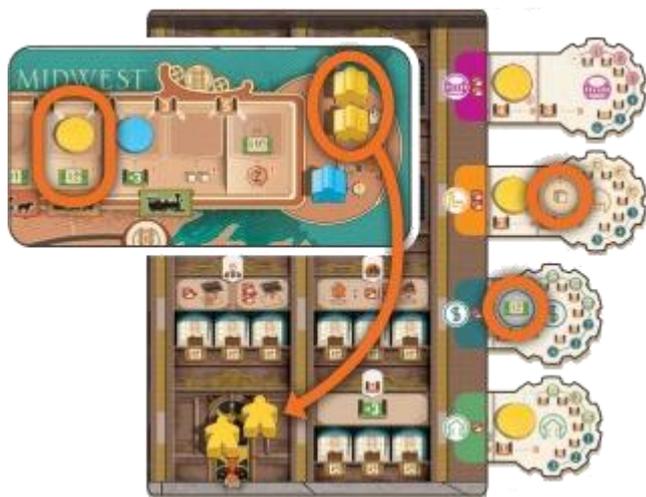
1. Renvoyer un ou plusieurs de ses employés de la zone de mission active vers le hall d'entrée de son entreprise. Chaque employé récupéré générera des revenus de transport en fonction de la distance parcourue par le joueur dans la zone de mission active. Au début du jeu, chaque région génère 1\$ de revenus de transport.
2. Ensuite, chaque joueur qui a ramené 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 de jeu**. Ces revenus sont indiqués dans l'onglet Projet par les espaces libérés par le déplacement des marqueurs de construction, et qui sont marqués d'un !. Ces revenus ne sont perçus qu'une seule fois par joueur, par tour, même si plus d'un employé est renvoyé dans le hall d'une entreprise.

Note : Si un joueur ne peut (ou ne veut) pas renvoyer un employé dans le hall de son entreprise, ce joueur ne recevra aucun revenu pour ce tour.

Note : Les revenus de transport d'un joueur correspondent à son niveau de développement en matière de transport dans la zone de mission active. Un joueur doit prendre le revenu qui correspond exactement à la position de son marqueur de transport dans cette zone de mission active.

EXEMPLE

Mary (qui joue en jaune) vient de désigner le Midwest comme zone de mission active. Avec 2 employés en mission dans cette région, elle décide de les renvoyer tous les 2 dans le hall de son entreprise.



Cela provoque 2 choses :
Premièrement, Mary reçoit 4\$ de revenus de transport (2\$ pour chaque employé renvoyé).
Ensuite, elle reçoit un revenu pour chacun de ses projets déjà réalisés (2\$ et 1 cube Marchandise, comme indiqué dans les cercles avec un symbole !), car au moins un de ses employés est revenu de la zone de mission.

Conseil : En sélectionnant une Ligne de temps, les joueurs doivent tenir compte du nombre d'employés dans chaque zone de mission, car les employés de retour peuvent faire gagner des revenus à leurs adversaires.

Conseil : Les joueurs qui envoient leurs employés en mission doivent faire attention à la Ligne de temps. Il peut être dangereux d'envoyer des employés en mission dans des régions éloignées de plusieurs espaces des tuiles Action, car cela peut prendre beaucoup de temps avant qu'ils ne puissent rentrer chez eux et générer des revenus. En prédisant 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 un don

Les dons peuvent fournir aux joueurs de nombreux points de victoire en fin de partie. Si l'Engrenage est placé sur un symbole Don, le premier joueur peut choisir de faire un don. Ensuite, les autres joueurs peuvent choisir de faire leurs propres dons. Pour faire un don, un joueur doit placer un marqueur sur un espace inoccupé du tableau des dons (en haut du plateau de jeu).

Le premier don d'un joueur coûte 5\$; chaque don ultérieur effectué par ce joueur augmentera le prix de 5\$ (par exemple : un deuxième don coûtera 10\$; un troisième coûtera 15\$, et ainsi de suite). Pour en savoir plus sur les dons, voir page 14.

Note : Si l'une des 4 positions les plus à droite d'une Ligne de temps est déclenchée, chaque joueur peut choisir l'une des 2 actions : Prendre un revenu et/ou faire un don.

3. UTILISER LES DÉPARTEMENTS

Le premier joueur peut utiliser n'importe lequel de ses propres départements correspondant au type d'action choisi, et ce dans n'importe quel ordre. Puis, les autres joueurs peuvent faire de même avec leurs propres départements.

Chaque département peut être utilisé une fois pour chaque employé actif (permanent) dans ce département. Un employé actif restera actif jusqu'à ce qu'il se déplace ou 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, et ne peuvent pas revenir à un département précédemment utilisé plus tard dans le même tour.

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

Noter que certains départements ont des effets passifs ou continus. Un tel département fonctionnera tant qu'il contient 1 employé actif (un nouveau hall n'exige pas d'employé actif). Pour les descriptions des départements, voir les pages 16 et 17.

Choix d'Action



Les tuiles Choix d'Action ne sont utilisées que dans les jeux 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 ; après son utilisation elle sera remise dans la boîte. À la fin du jeu, les tuiles Choix d'Action non utilisées valent 3 PV chacune.

Les joueurs commencent le jeu avec un hall et 5 départements, qui sont décrits ci-dessous :



3.1. Les ressources humaines

Le département des 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. Calculer le nombre total de déplacements possibles que les employés du joueur peuvent effectuer. Chaque employé actif des ressources humaines fournit 3 mouvements . Comme le département des ressources humaines de départ comprend un employé actif permanent (aucun autre employé ne peut être activé sur ce poste de travail), chaque joueur a donc toujours droit à un minimum de 3 déplacements.



2. Déplacer les employés actifs et/ou inactifs au sein de l'entreprise, jusqu'à concurrence du nombre total de mouvements possibles. Les employés peuvent se déplacer vers ou à travers n'importe quel espace ou département du plateau de leur entreprise, mais chaque déplacement doit être effectué de manière orthogonale (jamais en diagonale). Le déplacement d'un employé actif (debout) le ramènera à un état inactif (couché). Chaque espace ou département peut contenir un nombre quelconque d'employés inactifs.

Note : 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 aient été effectuées.

Note : Le nombre total de mouvements possibles est calculé au début du tour d'un joueur. Le fait de déplacer un employé actif des ressources humaines ne réduira pas le nombre total de mouvements possibles d'un joueur pour ce tour.

EXEMPLE :

Comme Mary a 2 employés actifs dans son département des ressources humaines (1 employé permanent + 1 autre employé). Ses employés peuvent effectuer jusqu'à 6 déplacements. Elle déplace d'abord un employé du hall de son entreprise vers son nouveau département des ressources humaines (2 déplacements), puis elle déplace 2 autres employés vers son département de la construction (pour un total de 4 déplacements supplémentaires). À la fin de son tour, Mary peut payer 6\$ pour activer ses 3 employés.





3.2. Gestion

Au début du jeu, chaque entreprise dispose de 2 départements de gestion, qui aident à générer des ressources et à créer de nouveaux départements pour développer l'entreprise.

Le premier département Gestion, Commerce et finances, offre l'un des avantages suivants à **chaque** employé actif de 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 Gestion, Planification stratégique, permet de construire de nouveaux départements. Ce département fournit les éléments suivants pour **chaque** employé actif sur cet espace :

- Payer 1 cube Marchandise et placer un nouveau département sur un espace libre du plateau de l'entreprise du joueur qui contient déjà au moins un employé ; **OU**
- Payer 2 cubes Marchandise pour placer le nouveau département sur n'importe quel espace libre du plateau de l'entreprise.



Un joueur peut placer un nouveau département sur n'importe quel espace du plateau de son entreprise qui ne contient pas déjà de département. **Une entreprise ne peut jamais contenir 2 départements identiques.**

Conseil : Il y a 2 avantages à construire un nouveau département dans un espace où un employé est déjà présent : La construction d'un tel département coûte un cube Marchandise en moins et l'employé peut être activé à la fin du tour, ce qui rend le nouveau département opérationnel pour le tour suivant.

EXEMPLE :

Thomas a 2 employés actifs dans son département Gestion Commerce et finances, et décide de prendre 2 cubes Marchandise (1 par employé).



Il utilise ensuite l'employé actif dans son département Gestion Planification stratégique, en dépensant les 2 cubes Marchandise pour construire un nouveau département Construction qu'il place ensuite sur le plateau de son entreprise dans un espace vide de son choix.





3.3. Construction

Le département Construction permet aux joueurs de réaliser des projets de Logement, de Commerce, d'Industrie et d'Infrastructure publique.



Lorsque cette action est choisie, le joueur qui l'utilise :

1. Envoie l'employé qui vient d'effectuer cette action dans la zone de mission de la région où il souhaite construire, puis
2. Paye 1 ou 2 cubes Marchandise (selon le type de projet en cours de construction), puis déplace un disque de leur onglet Projet correspondant sur un chantier de construction dans la même région.

Si un joueur construit un projet dans certaines petites villes

(Marquées avec ) , il recevra immédiatement les revenus de transport indiqués directement sous la position de son disque sur la piste de transport de cette région.

Rappel : Lorsque vous envoyez un employé en mission, vous devez envoyer celui qui a effectué cette action.

Note :

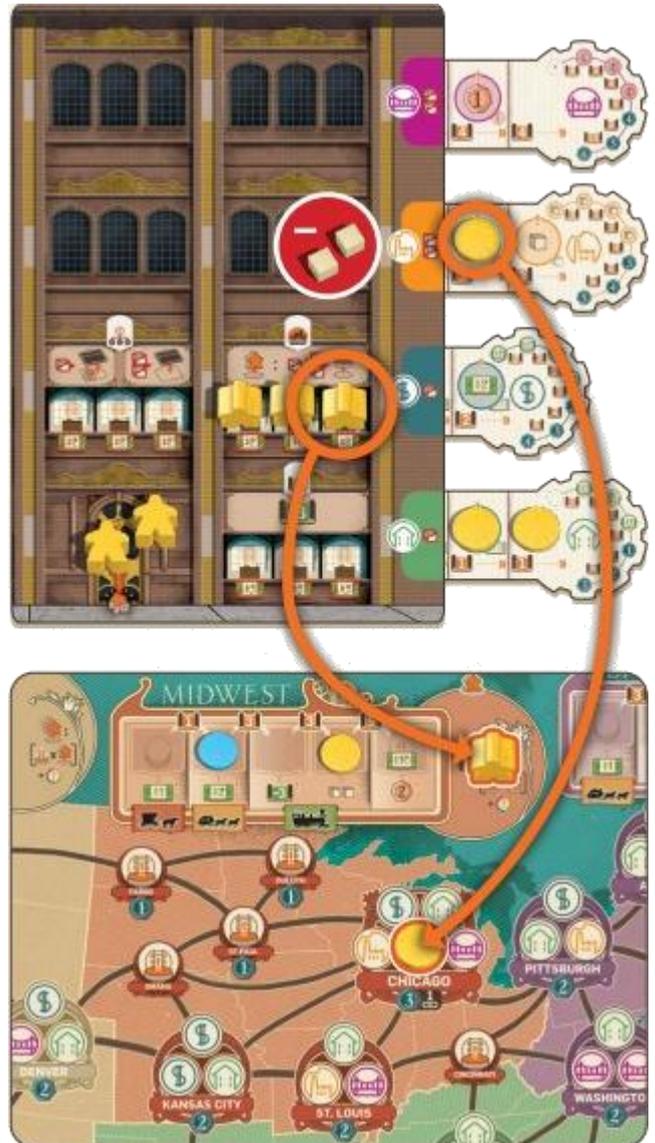
- Si plusieurs marqueurs sont disponibles sur un onglet Projet, le joueur doit construire celui qui est le plus à droite.
- Le projet doit être construit :
 - dans la région dans laquelle l'employé a été envoyé en Mission, ET
 - sur un espace inoccupé du plateau de jeu, ET
 - sur un lieu correspondant au type de projet choisi (avec un symbole de Logement, de Commerce, d'Industrie ou d'Infrastructure publique), OU dans une petite ville (car celle-ci accepte tous les types de Projets).

EXEMPLE :

L'action Construction a été choisie. Mary a 3 projets (2 de Logement, 1 d'Industrie) qui sont prêts à être construits. Son département Construction compte 3 employés prêts à partir en mission, mais elle ne dispose que de 2 cubes Marchandise.

Mary peut donc construire jusqu'à 2 projets de Logement OU le projet d'Industrie (noter le coût des ressources pour la construction indiqué à côté de chaque onglet Projet). En choisissant de construire son projet Industriel à Chicago, elle déplace un employé dans l'espace de la mission du Midwest, dépense ses 2 cubes Marchandise et place le marqueur de son onglet Industrie sur l'un des sites industriels de Chicago.

Si Mary avait construit son projet Industriel à Cincinnati, elle aurait immédiatement reçu son revenu de transport de 2 cubes Marchandise, comme indiqué sous son marqueur Transport.





3.4. Recherche et développement (R&D)

Le département R&D permet aux joueurs d'améliorer leurs réseaux de transport et de développer de nouveaux Projets de Construction de Logements, de Commerces, d'Industries et d'Infrastructures publiques.



Lorsque cette action est choisie, chaque joueur recevra des points d'étude pour chacun de ses employés actifs dans un département R&D.

Les points d'étude peuvent être dépensés de 2 manières différentes :

- Un joueur peut déplacer l'un de ses onglets Projet d'un cran vers la droite et placer un marqueur Projet sur l'espace nouvellement découvert de l'onglet (cercle) ; **OU**
- Déplacer un de leurs marqueurs Transport sur n'importe quelle piste de transport régionale d'un espace vers la droite.

Pour utiliser l'une de ces options, un joueur doit payer le coût du point d'étude indiqué ; ces coûts sont indiqués par ces icônes

Note : Les joueurs peuvent avancer leurs onglets Projet ou leurs marqueurs Transport de plus d'une étape dans un tour. Les points d'étude non utilisés sont perdus à la fin du tour.

Note : Si un joueur avance un onglet Projet au-delà des espaces marqués pour les projets Construction, il recevra les PV indiqués sur cet onglet à la fin de la partie ; les points d'étude ne peuvent pas être utilisés sur un onglet complètement avancé.

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

Conseil : Les engrenages des onglets Projet indiquent les récompenses fournies par chaque étape de l'onglet, ainsi que les coûts associés.

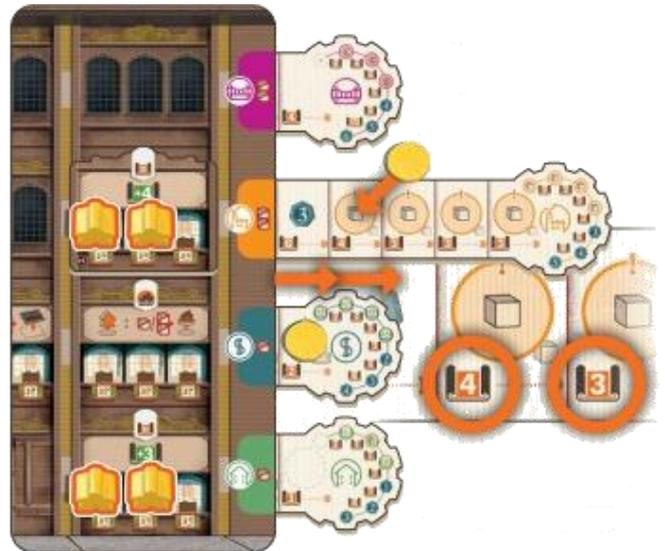
EXEMPLE :

C'est l'action R&D qui a été choisie. Mary a 2 employés actifs dans son département R&D de départ, et 2 autres dans un autre département R&D qu'elle avait construit précédemment (voir ci-dessous; ce département fournit 4 points d'étude pour chacun de ses employés actifs), pour un total de $3+3+4+4 = 14$ points d'étude.

Chaque étape de l'onglet Projet indique le nombre de points d'étude qui doivent être dépensés pour passer à l'étape suivante. Dans ce cas, Mary dépense 3 points d'étude pour faire avancer son onglet Industrie. Elle décale cet onglet d'un espace vers la droite et place un nouveau marqueur Projet sur l'espace (cercle) qui vient d'être révélé.

Mary décide alors de dépenser 4 points d'étude supplémentaires pour faire avancer cet onglet d'une étape supplémentaire ; cet onglet rapportera maintenant à Mary 3 PV à la fin de la partie.

Enfin, Mary dépense les 7 points d'étude restants pour avancer de 3 cases son marqueur Transport dans la région Ouest.



4. ACTIVATION DES EMPLOYÉS & FIN DE TOUR

À la fin du tour, une fois que toutes les autres actions aient été effectuées, les joueurs peuvent activer les employés inactifs dans n'importe lequel de leurs départements. Pour ce faire, le joueur doit payer le coût indiqué sous le poste de travail vide dans le département actuel de l'employé et le mettre debout sur ce poste.

Une fois que chaque joueur a terminé son tour, le premier joueur doit déplacer la tuile Action sur la Ligne de temps d'une case vers la droite. Puis, le premier joueur doit passer l'Engrenage et la locomotive au joueur suivant; un nouveau tour peut commencer.

5. FIN DE LA PARTIE

5.1. Connexions entre les grandes villes

À la fin du jeu, les joueurs peuvent gagner chacun jusqu'à 36 PV pour établir des connexions entre les 4 grandes villes de New York, Chicago, La Nouvelle-Orléans et San Francisco.

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



Les joueurs additionnent les points de connexion qu'ils ont gagnés et comparent le total avec le niveau de transport **le plus bas** qu'ils ont atteint dans **toutes** les régions connectées. Ce pointage est illustré ici et sur le plateau de jeu. Si un joueur dispose de 2 réseaux distincts et non connectés de connexions entre des grandes villes (par exemple, de San Francisco à Chicago et de la Nouvelle-Orléans à New York), seule la connexion ayant obtenu le plus grand nombre de points comptera pour le score de ce joueur.

EXEMPLE :

Mary (jaune) a réussi à établir des liens entre 3 grandes villes : San Francisco, Chicago et New York. Ayant atteint le niveau Chemin de fer sur les pistes de transport de chacune de ces régions, elle obtient 27 PV.



Pour sa part, Thomas (bleu) a également réussi à établir des liaisons entre 3 grandes villes : San Francisco, la Nouvelle-Orléans et Chicago. Cependant, comme Thomas n'a pas atteint le niveau Chemin de fer dans l'Ouest, il n'obtiendra que 18 PV.

5.2. Décompte

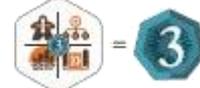
Le jeu se termine après 20 tours. Une fois que les 4 tuiles Action ont atteint les dernières cases de chaque Ligne de temps et que tous les joueurs ont terminé leurs actions, le pointage se fera.

Pendant le jeu, les joueurs peuvent gagner des PV immédiats

(indiqués par ) grâce aux revenus ou à certains départements ; tous les autres PV sont attribués à la fin du jeu

(indiqués par ) .

Le score final d'un joueur comprend son PV immédiat, plus :



3 PV pour une tuile Choix Action non utilisée.



1 PV pour chaque employé actif (permanent). Les employés en mission et l'employé permanent du département des Ressources humaines de départ ne comptent pas dans le nombre total d'employés actifs.



2-3 PV pour chaque département qu'ils ont construit pendant le jeu, selon l'endroit où il a été construit. Les départements construits dans la ligne supérieure d'une Entreprise valent 3 PV chacun, tandis que tous les autres valent 2 PV chacun. Ces valeurs de PV sont notées sur le plateau de l'Entreprise, à gauche de chaque ligne.



Les PV obtenus à partir des onglets Projet, jusqu'à un maximum de 6 PV pour le Logement, 9 PV pour le Commerce, 12 PV pour l'Industrie et 15 PV pour les Infrastructures publiques.



PV gagnés grâce à leurs connexions entre les grandes villes, jusqu'à un maximum de 36 PV, comme expliqué à gauche.



0-3 PV pour chacun de leurs projets Construction dans une petite, moyenne ou grande ville, comme indiqué ci-dessous pour chaque ville sur le plateau de jeu.



Les PV gagnés grâce à leurs dons (max. 12 PV par don).

Le joueur qui a le plus de points est le gagnant du jeu !

En cas d'égalité, il n'y a pas de départage, les joueurs à égalité doivent se serrer la main et savourer leur victoire commune.

PARTIE 3 : PISTES DE TRANSPORT, DONNS & DÉPARTEMENTS

1. PISTES DE TRANSPORT

Chaque région du pays dispose d'une piste de transport que les joueurs peuvent développer au cours du jeu.

Au début du jeu, les pistes de transport des joueurs dans le Sud, le Midwest et l'Ouest commencent au niveau Charrette ; dans l'Est, elles commencent au niveau Diligence. En progressant le long de la piste de transport de chaque région, les joueurs peuvent atteindre le niveau Chemin de fer ou au-delà.

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



Note : Un seul joueur peut occuper la dernière case de chaque piste de transport.



Revenus de transport

Un joueur reçoit des revenus de transport lorsqu'il récupère au moins un employé d'une mission. Ce revenu correspond exactement à la position du disque de ce joueur sur la piste de Transport de la région de la Mission, multipliée par le nombre d'employés récupérés ; ce joueur ne peut pas choisir une autre récompense.

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

2. TABLEAU DES DONNS

"L'homme qui meurt riche, meurt disgracié." - Andrew Carnegie

Comme nous l'avons vu dans la section Déroulement du jeu, si un symbole de Don est présent dans l'espace où le joueur actif a placé l'Engrenage, les joueurs peuvent chacun faire un don.

Les dons représentent le soutien financier, matériel et technique des joueurs à divers projets philanthropiques ; ils contribueront à améliorer la réputation des joueurs, ainsi que celle de leurs entreprises.

Faire un don :

À la fin du jeu, les dons rapportent des points de victoire en fonction de certains facteurs. Il peut s'agir de projets construits, du développement de l'entreprise, de la richesse accumulée, etc.

Le 1er don d'un joueur coûte 5\$, versés à l'approvisionnement. Après avoir effectué ce paiement, un joueur doit placer un de ses marqueurs sur un espace **inoccupé** du tableau des dons (en haut du plateau de jeu).

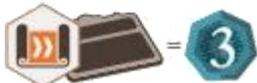
Chaque don ultérieur effectué par un joueur lui coûtera 5\$ supplémentaires (10\$ pour son 2ème don, 15\$ pour son 3ème don, etc.).

Un maximum de 12 PV peut être gagné pour chaque don.

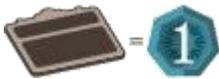
LES JOUEURS PEUVENT FAIRE LES DONS SUIVANTS :



ÉDUCATION



Le joueur reçoit 3 PV pour chaque département du type correspondant dans son entreprise, y compris les départements de départ.



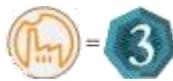
Le joueur reçoit 1 PV pour chaque département du plateau de son entreprise, y compris les départements de départ.



DROITS DE L'HOMME



Le joueur reçoit 4 PV pour chaque projet Infrastructure publique qu'il a construit.



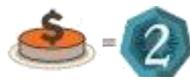
Le joueur reçoit 3 PV pour chaque projet Industriel qu'il a construit.



Le joueur reçoit 2 PV pour chaque projet Logement et/ou de Commerce qu'il a construit.



Le joueur reçoit 3 PV pour chaque région dans laquelle il a atteint (ou dépassé) le niveau Chemin de fer sur la piste de développement des transports.



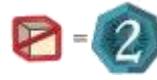
Le joueur reçoit 2 PV pour chaque Don qu'il a fait, y compris celui-ci.



BIEN-ÊTRE



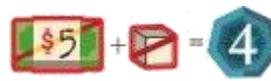
Le joueur reçoit 7 PV.



Le joueur peut payer 1 cube Marchandise à la réserve en échange de 2 PV ; cela peut être fait jusqu'à 6 fois.



Le joueur peut payer 5\$ à la provision en échange de 2 PV ; cela peut être fait jusqu'à 6 fois.



Le joueur peut payer 5\$ et 1 cube Marchandise en échange de 4 PV ; cela peut être fait jusqu'à 3 fois.



Le joueur reçoit 1 PV pour chaque employé actif (permanent) de son entreprise.



SANTÉ



Le joueur reçoit 2 PV pour chacun de ses marqueurs de Construction dans la région correspondante.



Le joueur reçoit 2 PV pour chacun de ses marqueurs de Construction dans les petites villes, n'importe où sur le plateau.

NOTE : Les paiements effectués pour gagner des bonus de dons de l'aide sociale ne peuvent être effectués que lors du pointage final.

3. DEPARTEMENTS

Il existe 16 départements différents que les joueurs peuvent ajouter à leur entreprise. **Noter que les départements 4, 8, 12 et 16 sont colorés différemment des autres départements ; cela indique qu'ils fournissent des effets passifs ou continus.**

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 leurs ressources financières.

Règles : Pour utiliser ce département, le joueur doit envoyer un employé actif de ce département en mission. Le joueur reçoit alors n'importe quelle combinaison de nombre déplacements + \$ jusqu'à un maximum de 8 (par exemple, un joueur pourrait prendre 2\$ et 6 déplacements d'employés, 4\$ et 4 déplacements, 7\$ et 1 déplacement, etc. tant que le total n'est pas supérieur à 8).

2. Recrutement



Ce département offre un moyen très efficace d'atteindre le maximum de 15 employés.

Règles : Pour utiliser ce département, le joueur doit envoyer un employé actif de ce département en mission. Ensuite, ce joueur doit immédiatement placer un nouvel employé de sa réserve dans le hall de son entreprise. Ce département n'a plus d'effet une fois que le joueur a recruté les 5 employés de sa réserve.

Les joueurs peuvent recruter autrement de nouveaux employés dans le cadre de la prise de revenus de leurs onglets Logement et de la piste de transport Est.

5. Achats



Ce département permet de produire rapidement et gratuitement une grande quantité de marchandises.

Règles : Pour utiliser ce département, le joueur doit envoyer un employé actif de ce département, en mission ; il peut alors prendre 3 cubes Marchandise de la réserve.

6. Ventes



Si une entreprise produit beaucoup de marchandises, ce département peut les vendre au meilleur prix.

Règles : Chaque fois qu'un joueur utilise ce département, il peut payer 1 à 3 cubes Marchandise sur le marché. Pour chaque cube payé de cette façon, il reçoit 5 \$.

9. Construction



Ce département fournit de nouvelles capacités de construction et réduisant leurs coûts.

Règles : Pour utiliser ce département, le joueur doit envoyer un employé actif de ce département en mission. Ce joueur ne paie alors qu'un seul cube Marchandise pour construire un nouveau projet (même s'il s'agit d'un projet Industriel ou d'Infrastructure publique, qui coûte normalement 2 cubes Marchandise).

10. Externalisation de la 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 4\$ et 1 à 2 cubes Marchandise (selon le type de projet en cours de construction) pour construire un nouveau projet n'importe où sur le plateau, sans envoyer un employé en mission.

13. Recherche avancée



Ce département est un moyen efficace d'accélérer les études des employés.

Règles : Pour utiliser ce département, le joueur doit envoyer un employé actif de ce département en mission, le joueur gagne alors 8 points d'étude

14. Conception avancée



Un nouveau département de conception améliore l'efficacité des études d'une entreprise.

Règles : Chaque fois que ce département est utilisé, son propriétaire gagne 4 points d'étude pour chaque employé actif du 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 un employé actif de ce département en mission. Ensuite, le joueur reçoit 1 PV pour chaque des 2 employés actifs de son entreprise, arrondi à l'entier supérieur. Les employés en mission ne sont pas considérés comme actifs

4. Nouveau Hall



Un nouveau Hall permet un accès plus rapide à certains départements, réduisant ainsi la nécessité de déplacement des employés.

Règles : Une fois que ce département a été construit, il peut accueillir les nouvelles recrues et les employés de retour, qui peuvent être répartis entre les 2 halls selon leurs souhaits. Ce Département a un effet continu ; c'est le seul Département qui n'a pas besoin d'un employé actif pour fonctionner.

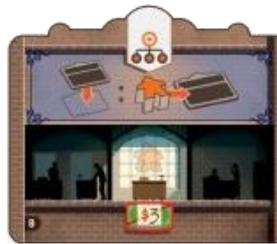
7. Logistique



Ce département améliore la fiabilité et les délais de livraison d'une entreprise.

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

8. Gestion des biens



Ce département permet à un joueur d'affecter un employé à un département nouvellement construit.

Règles : Ce département a un effet continu tant qu'il contient un employé actif. Chaque fois qu'un joueur ajoute un nouveau département à son entreprise, il peut immédiatement déplacer un de ses employés (actif ou inactif) de n'importe quel endroit du plateau Entreprise vers le nouveau département, à l'état inactif. Cet employé peut être activé à la fin du tour, comme d'habitude.

11. Chaîne d'approvisionnement



Ce département permet d'acheter des biens à un coût réduit.

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 l'efficacité des dons.

Règles : Tant que ce département contient un employé actif, il a un effet permanent : les coûts des nouveaux dons du joueur seront calculés sur la base de 3\$ par don, au lieu de 5\$.

15. Dons de charité



Ce département permet à un joueur de reproduire un don qu'un autre joueur a déjà fait.

Règles : Pour utiliser ce département, le joueur doit envoyer un employé actif de ce département en mission. Après avoir payé le coût de la donation, le joueur doit alors placer un de ses marqueurs de donation sur le marqueur de donation d'un autre joueur, plutôt que sur un espace inoccupé ; un joueur ne peut pas faire 2 fois la même donation.

16. Opérateurs télégraphiques



Ce département réduit les coûts de développement des transports.

Règles : Tant que ce département contient un employé actif, il a un effet permanent : les coûts de points d'étude du joueur pour progresser le long des pistes de transport sont réduits de 1 (au minimum).

PARTIE 4 : LES RÈGLES DU SOLO

Dans un jeu solo, Andrew Carnegie lui-même sera l'adversaire virtuel ; il va sans dire qu'il sera difficile de gagner contre lui.

1. MISE EN PLACE

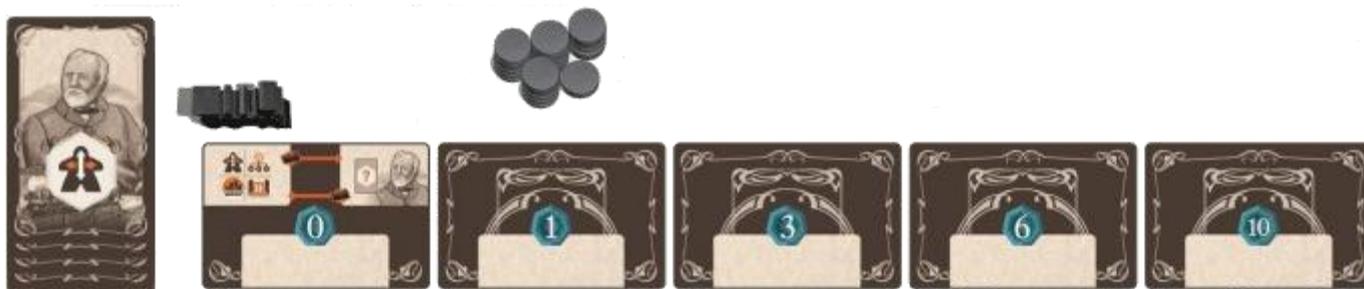
La mise en place des joueurs est identique à celle du jeu normal ; n'oubliez pas l'étape 11, qui consiste à déplacer les employés jusqu'à 6 échelons sur le plateau de l'Entreprise.

Comme dans un jeu à 2 joueurs, seuls 16 départements pourront être construits.

Une fois la préparation du joueur terminée, faite de même pour Andrew.

Andrew n'utilise pas d'employés, de PV, d'argent, de cubes Marchandise ou de points d'étude pendant le jeu, et il n'utilise pas de plateau d'Entreprise. Andrew a toujours suffisamment d'argent, de ressources et de points d'étude.

1. Andrew commence le jeu avec tous ses marqueurs disponibles pour la construction - utiliser les marqueurs de n'importe quelle couleur de joueur inutilisée. Noter qu'Andrew ne placera pas de marqueur sur le plateau pendant l'installation (comme à l'étape 10 d'un jeu multi-joueurs).
2. Andrew place un marqueur sur chacune des 4 pistes de transport régionales, comme s'il était un joueur normal.
3. Aligner les 5 cartes de points de victoire d'Andrew dans l'ordre numérique, avec la carte 0 PV à gauche et la carte 10 PV à droite.
4. Mélanger les cartes Action pour former une pile de tirage ; placer celle-ci à gauche de la carte 0 PV.
5. Placer l'Engrenage de Ligne de temps à côté de ceux-ci, avec la locomotive en haut à gauche de la première carte de point de victoire (0 PV).



2. JOUER CONTRE ANDREW

Pendant le jeu, le joueur et Andrew choisiront à tour de rôle la Ligne de temps pour chaque tour.

Utiliser la locomotive pour indiquer qui choisira le type d'action à entreprendre à chaque tour. Lorsque la locomotive est placée en haut à gauche de la carte 0PV 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 décidera. **N'oublier pas de déplacer la locomotive à la fin de chaque tour.**

Le joueur choisira toujours la Ligne de temps pour le premier tour (locomotive à gauche).

Un tour dans le jeu solo est divisé en 5 étapes :

2.1. Nouvelle carte d'action

Le joueur prend la carte action supérieure d'Andrew et, sans la regarder, la place face cachée sous la carte 0 PV.

2.2. Choix de l'action

2.2.1. Locomotive à gauche : choix du joueur

Si la locomotive est placée à gauche, le joueur choisit l'action pour le tour. Il doit placer l'Engrenage sur une Ligne de son choix, immédiatement à droite de la tuile Action.

Conseil : Avant de choisir une Ligne de temps, le joueur doit tenir compte de 2 éléments : Tout d'abord, regarder au dos de la carte Action de ce tour, car elle indiquera quelle Ligne est actuellement la plus forte d'Andrew ; éviter cette action peut aider à empêcher Andrew de gagner trop de points. Deuxièmement, regarder la carte du haut de la pile de tirage, qui indique la Ligne de temps qu'Andrew choisira au prochain tour ; cela peut être utile pour anticiper vos décisions.

2.2.2. Locomotive à droite : Le choix d'Andrew

Si la locomotive est à droite (au-dessus du portrait d'Andrew), le symbole au dos de la carte Action indique la Ligne de temps qu'Andrew a choisie pour le tour. Comme dans le jeu normal, placer l'Engrenage à droite de la tuile Action.

Note : Lorsqu'une tuile Action atteint la dernière case de sa Ligne de temps, Andrew placera l'Engrenage à droite de cette tuile Action. En outre, Andrew retournera également la tuile Action sur la Ligne de temps immédiatement en dessous de la Ligne choisie (ou des Ressources humaines, si la Ligne choisie est la ligne de la R&D). Toutefois, la tuile Action retournée doit pouvoir continuer à avancer. Si nécessaire, retourner plutôt la tuile Action de la Ligne suivante. Cette tuile Action retournée déclenchera un événement comme s'il s'agissait de l'action choisie. À la fin du tour, retourner cette tuile face vers le haut et faites-la avancer d'une case le long de sa ligne.

2.3. Le tour d'Andrew

Retourner la carte Action du tour en cours, face vers le haut.

2.3.1. Événement

Si l'Engrenage est placé sur une zone de mission, rien ne se passe pour Andrew.

Si l'Engrenage est placé sur un symbole de don, Andrew place un marqueur sur l'espace du tableau des dons indiqué en haut de la carte Action du tour en cours. Si l'espace indiqué est déjà occupé, ou si Andrew n'a plus de marqueurs, il n'en placera pas ; déplacer la carte Action d'Andrew d'un espace vers la droite.

2.3.2. Résoudre l'action d'Andrew



Ressources humaines

Faites glisser la carte Action du tour en cours vers la droite du nombre de cases indiqué ;



Gestion

Andrew prend une tuile de chaque Département dont le numéro apparaît sur la carte Action du tour en cours. Pour chaque Département noté sur la carte mais non disponible, faites glisser la carte Action actuelle d'Andrew d'un espace vers la droite ;



Construction

Placer un des marqueurs d'Andrew sur le chantier le plus à gauche de chaque ville nommée sur la carte Action du tour en cours. Pour chaque marqueur qui ne peut être placé, faites glisser la carte Action d'Andrew d'une case vers la droite ;



Recherche et développement (R&D)

Déplacer le marqueur de transport d'Andrew dans la région indiquée sur la carte Action vers la droite de 1 à 3 espaces, comme indiqué. Pour chaque déplacement qui ne peut être effectué, faites

glisser la carte Action du tour en cours d'une case vers la droite.

Note : N'oublier pas que le marqueur d'un seul joueur peut occuper la dernière case de n'importe quelle piste de transport.

Note : Andrew ne peut pas avancer une carte plus loin que la carte la plus à droite (10 PV). Si un effet fait avancer une carte Action, elle reste sur la carte la plus à droite (10 PV).

2.4. Tour du joueur

Le joueur résout les événements comme dans le jeu normal : Prendre un revenu et/ou faire un don.

Note : Comme dans le jeu normal, si l'Engrenage est placé à la dernière position (la plus à droite) de la ligne, le joueur peut choisir de faire l'une des choses suivantes ou les 2 : Prendre un revenu et/ou faire un don.

Ensuite, comme dans le jeu normal, le joueur peut utiliser n'importe lequel de ses Départements qui correspond à la Ligne de temps de ce tour.

2.5. Fin du tour

Le joueur peut activer les employés inactifs dans n'importe quel de leurs Départements.

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

Le joueur doit alors déplacer la tuile Action sur la Ligne de temps d'une case vers la droite.

ATTENTION : Ce document est provisoire et non officiel. Son but est d'aider les francophones en attendant la sortie de la traduction officielle.

Retourner la carte Action actuelle d'Andrew et placer-la sous la carte de PV qu'elle a atteinte. Si la carte action d'Andrew n'a pas bougé, placer-la sous la carte "0 PV".

Enfin, déplacer la locomotive d'un côté de la carte "0 PV" à l'autre.

Un nouveau tour peut maintenant commencer.

3. FIN DE LA PARTIE ET DECOMPTE

À la fin du jeu, calculer le score d'Andrew comme suit :

- Chacune des cartes Action d'Andrew vaut un montant de PV en fonction de leur position le long de la rangée de cartes de PV ; - Toutes les tuiles de Département qu'Andrew a acquises valent 2 PV chacune ;
- Pour chacun des marqueurs de transport d'Andrew qui ont atteint la dernière position d'une piste de transport, Andrew gagne 6 PV (Andrew ne gagne pas de points pour les villes connectées) ;
- Les marqueurs de construction d'Andrew valent chacun le PV des villes où ils ont été construits (de 0 à 3 PV, comme indiqué sur le plateau de jeu) ;
- Les dons d'Andrew sont comptabilisés en fonction de ce que le joueur a fait pendant le jeu. Par exemple, le joueur a construit 5 projets dans l'Ouest ; si Andrew avait placé le marqueur de donation qui attribue 2 PV pour chaque projet construit dans cette région, Andrew 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 le jeu, mais les hommes d'affaires du calibre d'Andrew s'en moquent. Une fois qu'Andrew a placé un marqueur de donation, le joueur sait qu'il ne peut plus faire ce don particulier et peut donc souhaiter éviter de prendre d'autres mesures qui récompenseraient Andrew.

Comparer le score d'Andrew avec celui du joueur ; le score total le plus élevé l'emporte !

"Aucun homme ne devient riche s'il n'enrichit pas les autres."
- Andrew Carnegie

CRÉDITS

DISIGN : Xavier Georges

GRAPHISME : Ian O'Toole

CHEFS DE PROJET : Arno Quispel, Rafaël Theunis

EDITEUR : Michael Schemaille

DÉVELOPPEMENT NUMÉRIQUE : Dan Adams

Un mot de l'auteur : Je tiens à remercier tout particulièrement Sébastien Dujardin, Paul Mulders, Stéphane Gobert, Etienne Goetyncck, Marc Dave et Maryline Dekens, dont l'aide a été précieuse pour le développement de ce jeu. Je tiens également à remercier les nombreux testeurs, dont Etienne, Stéphane, Johan, Nell, Pepe, Toni, Luis, Jean, Benoît, Dimitri, Anne-Cat,

Pascal, Sébastien, Renaud, Miguel, Mathieu, Marc, Jean-Philippe, Eric, Elizabeth, Stéphane, Frédéric, Thomas, Bernard, Fanny, Laurent, et bien trop d'autres pour les nommer.

Testeurs disign : Céline Gaudin et Christophe Gaudin

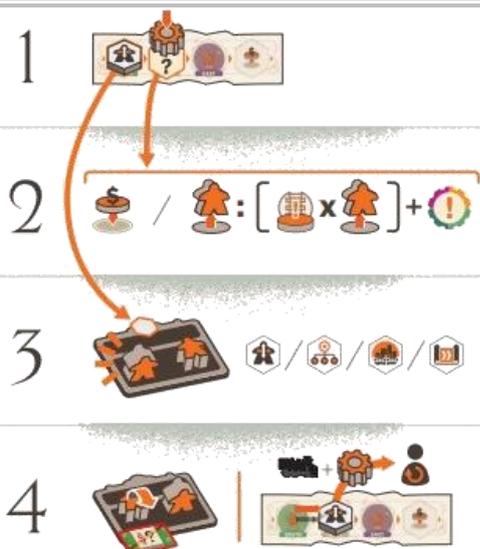
Si vous rencontrez des problèmes avec ce produit, veuillez contacter le vendeur où vous avez acheté ce jeu, ou contactez notre service clientèle à l'adresse www.quined.nl



Développeur sur BGA : paramesis

Cette traduction : excel13

TOUR DE JEU



MISE EN PLACE

| | | | |
|--|----|----|----|
| | | | |
| | | | |
| | 16 | 24 | 28 |
| | 18 | 9 | - |

SIGNIFICATION DES ICONES

| Type de département | Lieux de Mission | Employés | Départements | Dons | Revenus | Types de projets | Pistes de transport |
|---------------------|---|---|--|---|--|--|------------------------|
| Ressources Humaines | Employé sur un lieu de mission | Employé actif | Département | Don | Revenus du réseau actuel des pistes de transport | Infrastructure publique | Piste de transport |
| Gestion | Retirer un employé d'un lieu de mission vers l'Entreprise | Employé inactif | Département avec un employé actif | Faire un don | Revenus des onglets Projets | Industrie | Calèche |
| Construction | Retirer un ou plusieurs employés d'un lieu de mission vers l'Entreprise | Ajouter un nouvel employé dans l'entreprise | Département avec un employé inactif | Placer un marqueur de don dans l'espace sur un autre joueur | Points de victoire | Commerce | Diligence |
| R & D | Retirer un ou plusieurs employés d'un lieu de mission vers l'Entreprise | Les employés arrivent dans le hall de l'entreprise | Déplacer un employé vers ce Département | Carte | PV immédiats | Logements | Train |
| | Envoyer un employé dans un lieu de mission | Déplacer un employé d'1 pièce (Diagonales interdites) sur le plateau de l'entreprise. Peut se terminer dans n'importe quel bureau même vide, l'employé devient inactif. | Construire un nouveau Département dans un bureau vide | Marqueur de construction sur la carte | PV en fin de partie | Points d'études disponibles à dépenser | Gagner de l'argent |
| | | | Construire un nouveau Département dans un bureau vide dans lequel se trouve un employé inactif | Marqueur de construction sur une petite ville | | Coût des points d'étude | Dépenser de l'argent |
| | | | | Marqueur de connexion d'une grande ville | | Réduction sur le Coût des points d'étude | Obtenir une ressource |
| | | | | | | | Dépenser une ressource |

"Ce jeu n'évoque que vaguement les réalisations d'Andrew Carnegie. Bien qu'il ait connu un succès incroyable, les méthodes commerciales de Carnegie ont également fait l'objet d'une certaine controverse. Quelle que soit votre position, il ne fait aucun doute que Carnegie a été une figure importante de l'histoire américaine".
- Xavier Georges