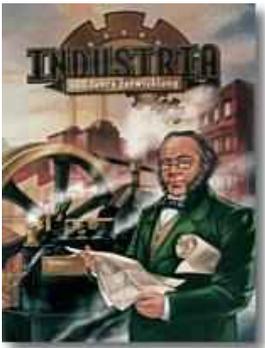


INDUSTRIA

3 à 4 joueurs
+ 10 ans
60 mn

CONTENU



Matériel :

- 60 tuiles plateau de jeu
- 80 jetons "propriétaire"
- 4 marqueurs de score
- 1 marqueur d'époque
- 1 marqueur premier joueur
- 30 pieces
- 1 plateau de jeu

Michael Schacht • 2003 • Queen Games | traduction "Supercloco"

1.0



Dans ce jeu de vente aux enchères, traversez 5 époques industrielles (de la mine jusqu'à la robotisation) marquées par la découverte et l'utilisation de la vapeur, des premières machines ou encore de l'électricité. Construisez des usines et gagnez à la fin de précieux points de bonification en assurant leur pérennité à travers le temps. Une stratégie intelligente vous couronnera magnat de l'industrie.

Matériel

- 60 tuiles "industrie" (12 par époque)
- Elles représentent des usines, des technologies, des matières premières et des bonus. Le verso des tuiles indique l'époque concernée



usine



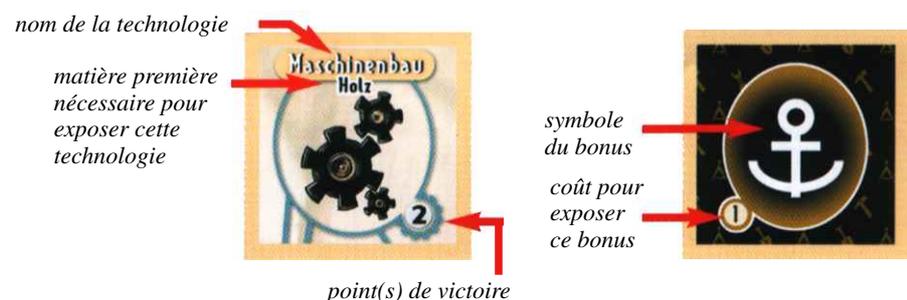
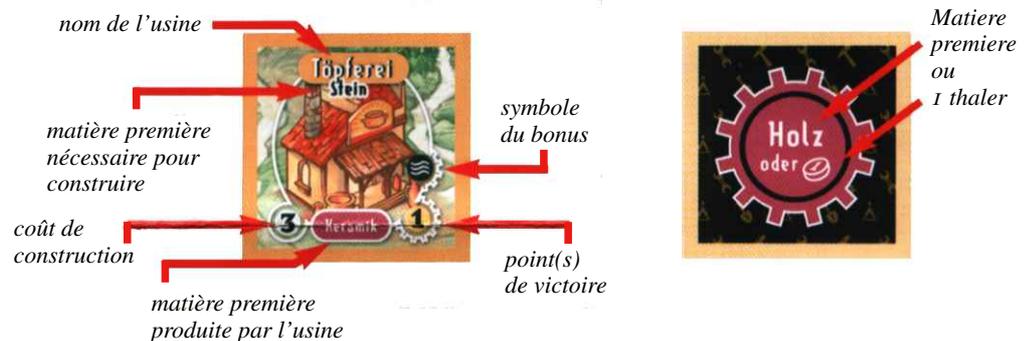
technologie



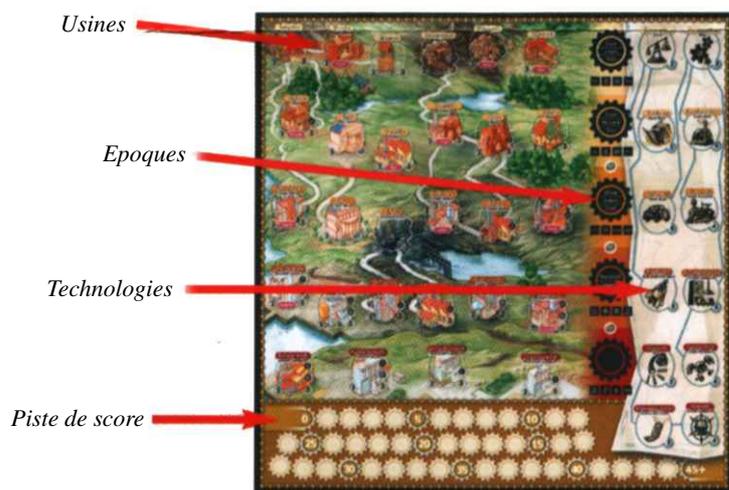
matière première



bonus



1 plateau de jeu représentant à gauche les usines, à droite les technologies et au centre les époques. Certaines usines sont reliées entre elles par une route. Il en est de même pour certaines technologies, reliées par une ligne



80 marqueurs "joueur"
(20 de chaque couleur)



4 marqueurs de score
(1 de chaque couleur)

30 pièces de monnaie. Les grises ont une valeur de 1 thaler et les jaunes de 5 .

2 gros jetons en bois, l'un servant à désigner le premier joueur, l'autre l'époque en cours.

But du jeu

A votre tour, vendez habilement aux enchères des usines et des technologies : en tant que commissaire-priseur, cela peut vous apporter, d'une part, des rentrées d'argent et vous permettre, d'autre part, d'acquérir gratuitement ce qui vous sera le plus profitable. Planifiez à bon escient vos conglomerats industriels car l'argent est rare dans le jeu. A la fin de la partie, vous pourrez encore obtenir de précieux points de victoire selon vos combinaisons d'usines, de technologies et de bonus.

Préparation

Placez le plateau de jeu au centre de la table.. Le marqueur d'époque est placé sur la première case affichant "Stein / Ziegel / Holz".

Chaque joueur reçoit 4 thalers. La fortune de chacun doit toujours rester bien visible. Le reste de l'argent constitue la banque et il est placé à côté du plateau de jeu.

Chacun prend les jetons "joueur" et le marqueur de score de la couleur qu'il a choisi. Le marqueur est placé sur la case 0 de la piste de score.

Les tuiles sont triées selon leur verso. Elles seront toutes utilisées à 4 joueurs mais à 3 joueurs, remplacez dans la boîte toutes les tuiles de l'époque 5. Les tuiles de chaque époque seront ensuite mélangées séparément pour former plusieurs piles, faces cachées, et placées les unes à côté des autres.



Pile des tuiles de la première époque

Le déroulement du jeu

Un joueur reçoit le marqueur “premier joueur”. La partie se joue en plusieurs tours, en sens horaire. Un tour est composé de 5 phases. Tous les joueurs exécutent une phase, avant de passer à la suivante.

Voici les différentes phases :

- 1 • Revenu
- 2 • Découvrir de nouvelles tuiles
- 3 • Mise aux enchères des tuiles
- 4 • Construction ou pose de tuiles
- 5 • Changement de premier joueur

Tous les 3 tours (à 4 joueurs) ou 4 tours (à 3 joueurs), il y a un changement d'époque (déplacer le marqueur en conséquence).

Les phases en détail

1 • Revenu

Chaque joueur reçoit un thaler de la banque.

note : Chacun touchera un thaler de plus lors du passage vers la 3e, 4e et 5e époque

2 • Découvrir de nouvelles tuiles

De la pile de l'époque en cours, on pioche une tuile par joueur, placées faces visibles, à côté du plateau, bien en vue de tous.

note : les joueurs peuvent décider de placer les tuiles mises aux enchères directement sur le plateau de jeu, à leurs places dédiées. Les liaisons possibles avec les usines ou technologies voisines seront ainsi plus claires.

note : A chaque époque, 12 tuiles en tout seront mises aux enchères

3 • Mise aux enchères

Le rôle du commissaire-priseur est tenu par le premier joueur.

Il choisit une tuile parmi celles piochées pendant ce tour. En commençant par le joueur à sa gauche, chacun pourra faire une et une seule enchère (excepté lui-même) ou bien passer. Toute enchère devra être supérieure à la précédente.

Quand chaque joueur a fait une enchère ou passé, le commissaire-priseur doit choisir l'une de ces 2 options :

- Il laisse la tuile au meilleur enchérisseur qui lui verse en échange la somme annoncée. Ensuite, il met aux enchères une nouvelle tuile de son choix parmi celles restantes.

ou

- Il garde la tuile, sans la payer, et abandonne ainsi son rôle de commissaire-priseur. Il reste cependant toujours le “premier joueur” jusqu'à la fin du tour en cours. Le joueur à sa gauche devient le nouveau commissaire-priseur, choisit une tuile parmi celles encore disponibles et la met aux enchères.

Si personne ne fait d'offre pendant le tour d'enchères, le commissaire priseur est obligé de prendre la tuile et abandonne ainsi son poste de commissaire-priseur au joueur à sa gauche.

Un joueur peut acquérir plusieurs tuiles pendant un tour. On ne peut pas miser plus que sa fortune.

Les tuiles achetées sont gardées dans la main par les acquéreurs. Lorsque toutes les tuiles ont trouvé preneur, cette phase prend fin.

4 • Construire/poser les tuiles

En commençant par le premier joueur, chacun peut maintenant poser de 1 à 3 tuiles de sa main (tout au plus 1 usine, 1 technologie et 1 bonus, ceci dans n'importe quel ordre !). Les tuiles jouées doivent être posées, face visible, devant soi.

Lorsqu'un joueur pose une tuile, il doit s'acquitter auprès de la banque du coût de construction (les tuiles de technologie n'ayant pas de prix de construction, elles sont posées gratuitement).

Plusieurs usines ou technologies nécessitent également 1 ou 2 matières premières pour leur construction/pose. C'est seulement après avoir tout payé qu'une tuile pourra être posée.

L'approvisionnement en matières premières

Il existe 4 façons de se procurer des matières premières

- Lors d'une précédente enchère, vous avez acquis une tuile "matière première" et vous l'avez encore en main. Si vous l'employez, vous devez la défausser : cette tuile ne pourra plus être utilisée ultérieurement.
- Vous avez vos propres usines qui produisent les matières premières demandées. Dans ce cas, vos premières matières sont prises en compte automatiquement pour le paiement.
- Un adversaire possède une usine produisant la matière première requise. Il vous suffit de lui payer un thaler en échange de la matière première nécessaire. Un joueur ne peut pas refuser de vendre une matière première.
- En payant 1 thaler à la banque, on peut obtenir une matière première requise. Ceci est valable si aucun joueur ne peut produire cette matière première.

Mais attention, vous ne pouvez avoir accès qu'aux matières produites des époques précédentes.

Epoque 1 : Aucune matière première disponible

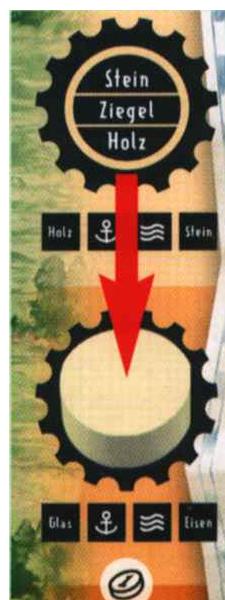
Epoque 2 : Stein - Ziegel - Holz sont disponibles à la banque

Epoque 3 : Eisen - Keramik - Glas, ainsi que les matières premières précédentes, sont disponibles

Epoque 4 : Strom - Zement - Stahl, ainsi que toutes les matières premières précédentes, sont disponibles

Epoque 5 : Kunststoff - Computer, ainsi que toutes les matières premières précédentes, sont disponibles

Si un joueur n'a pas assez d'argent ou si une matière première n'est pas disponible, il ne peut pas construire (poser) l'usine, la technologie ou le bonus concerné.



Epoque 1

exemple: le marqueur d'époque est avancé sur la deuxième époque.

Les matières premières au dessus (Stein, Ziegel und Holz) sont maintenant disponibles à la banque.

Epoque 2

Points de victoire pour la construction/pose d'usines et de technologies.

Lorsqu'un joueur pose une tuile "usine" ou "technologie", il place sur le plateau de jeu l'un de ses jetons "joueur" sur la case correspondante. Il gagne alors les points de victoire affichés sur la tuile posée devant lui.

Le nombre de points de victoire attribués est indiqué dans le coin inférieur droit de la tuile. Si aucun chiffre figure à cet endroit, cela signifie que cette tuile ne vous rapportera aucun point de victoire.

Pour les usines, un joueur n'obtient des points de victoire que **si elles sont construites à la bonne époque**, c'est à dire celle où elles ont été acquises aux enchères.

Les points sont immédiatement ajoutés sur la piste de score

Les technologies - contrairement aux usines - doivent être **uniquement posées à leur époque**, c'est à dire celle où elles ont été acquises aux enchères. A chaque changement d'époque, tout joueur qui possède encore dans sa main une ou plusieurs technologies doit la ou les défausser, sans dédommagement. Ces tuiles sont retirées du jeu.

Note : un bonus peut être posé à n'importe quelle époque

Constructions particulières : la banque et la bourse.

Les joueurs qui ont construit la banque ou la bourse réduiront de 1 thaler le coût de leurs prochaines constructions. Si un joueur possède la banque et la bourse, ce coût sera réduit de 2 thalers.

5 • Changement de premier joueur

Lorsque toutes les tuiles du tour en cours (3 ou 4 selon le nombre de joueurs) ont été vendues, le premier joueur passe son marqueur "premier joueur" au joueur placé sur sa gauche. Celui-ci commence un nouveau tour de jeu avec la phase 1.

6 • Changement d'époque

Lorsque toutes les tuiles d'une époque ont été vendues, il y a toujours un changement d'époque à la fin du tour. Le marqueur d'époque est déplacé sur la case inférieure suivante. Lors du changement vers les époques III, IV ou V, chaque joueur reçoit de la banque un thaler, en plus de son revenu habituel de 1 thaler.

Toutes les tuiles technologies non posées doivent être défaussées.

De nouvelles matières premières sont maintenant disponibles à la banque.

Fin du jeu

La partie s'achève lorsque toutes les tuiles de toutes les époques ont été vendues aux enchères. On finit alors le tour en cours.

Attribution de points de victoire

Il s'agit maintenant de distribuer d'autres points de victoire : l'argent, les tuiles bonus et les usines reliées peuvent rapporter des points de victoire.

Tuiles Bonus

Vous obtenez 2 points de victoire pour chacune de vos usines construites affichant le symbole d'une tuile bonus* que vous avez posé.

note : si vous avez un bonus en double, vous ne percevez pas deux fois les points de victoire liés à ce bonus.

Connections entre usines ou technologies

Pour chaque route reliant 2 de ses usines ou 2 de ses technologies, un joueur obtient 3 points de victoire.

note : pour connaître les usines ou les technologies qui peuvent être connectées, référez-vous à l'image ci-après représentant le plateau de jeu.

Argent

3 thalers équivalent à un point de victoire.

Les points de victoire sont marqués sur la piste de score.

note : si un joueur dépasse les 45 points, il pose un marqueur "propriétaire" sur la case "45+" et avance son marqueur de score en repartant du début de la piste de décompte.

Le joueur le plus avancé sur la piste de score est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le gagnant est celui qui a posé le plus de tuiles (usines, technologies et bonus). Si l'égalité persiste, le joueur le plus riche remporte la partie.

Traduction par Supercloco - novembre 2003

Si vous constatez une erreur dans cette traduction, n'hésitez pas à nous la signaler.

<http://clube.free.fr>



exemple : A la fin de la partie, Michael a posé devant lui les tuiles suivantes : Ölfeld, Raffinerie, Maschinenbau, Automobil ainsi que les bonus pipeline et Hafen.

Il gagne pour ces tuiles les points de victoire suivants :

Ölfeld et Raffinerie ont été posés à la bonne époque $3 + 4 = 7$ pts et sont reliés par une route + 3pts

Maschinenbau et Automobil ont été posés $2 + 5 = 7$ pts et sont reliés par une ligne + 3pts

Ölfeld affiche les bonus Hafen et Pipeline, posés par Michael : $2 + 2 = 4$ pts

Raffinerie affiche le bonus Pipeline = 2 pts

Le score final est de 26 pts

