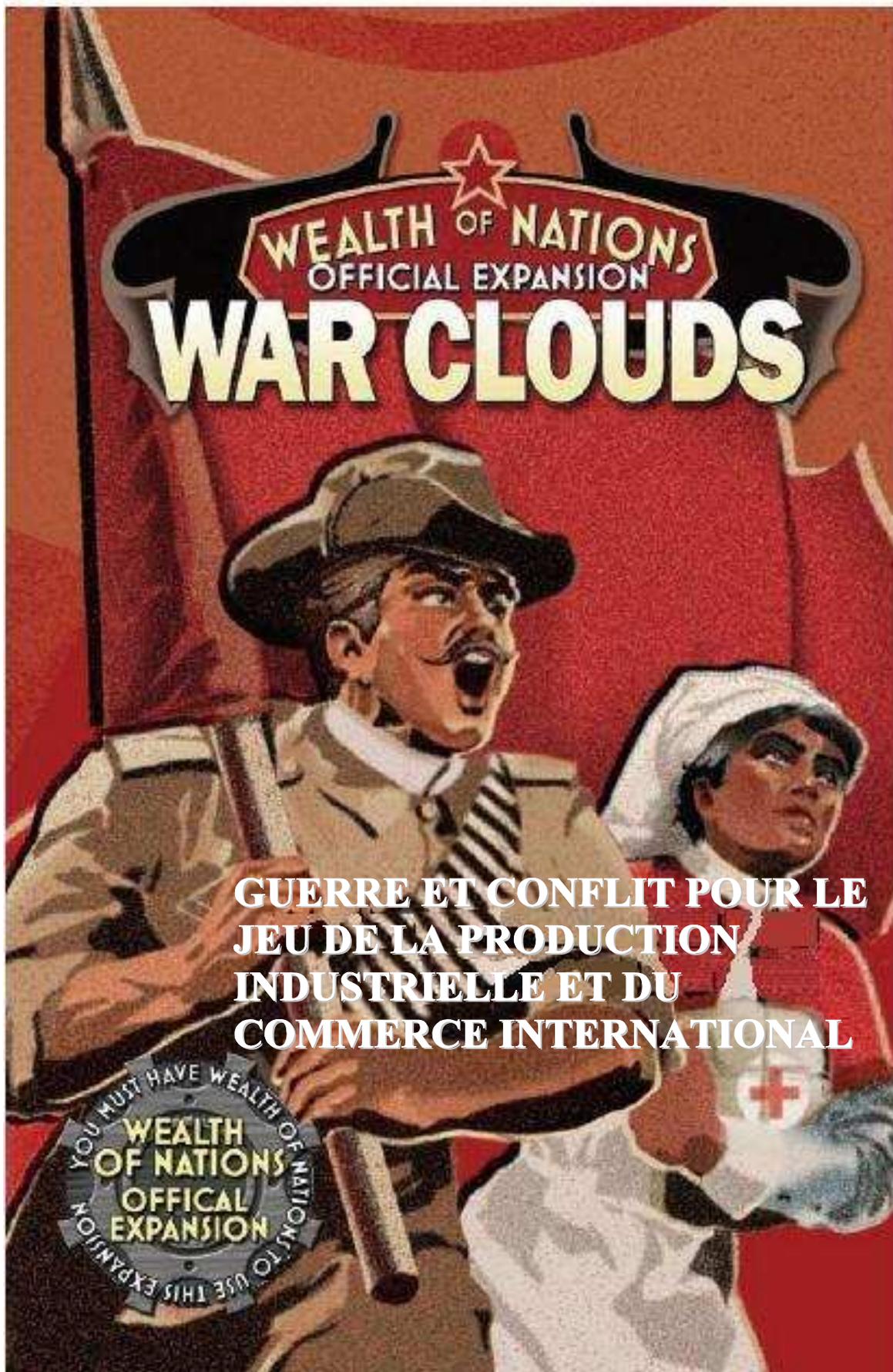
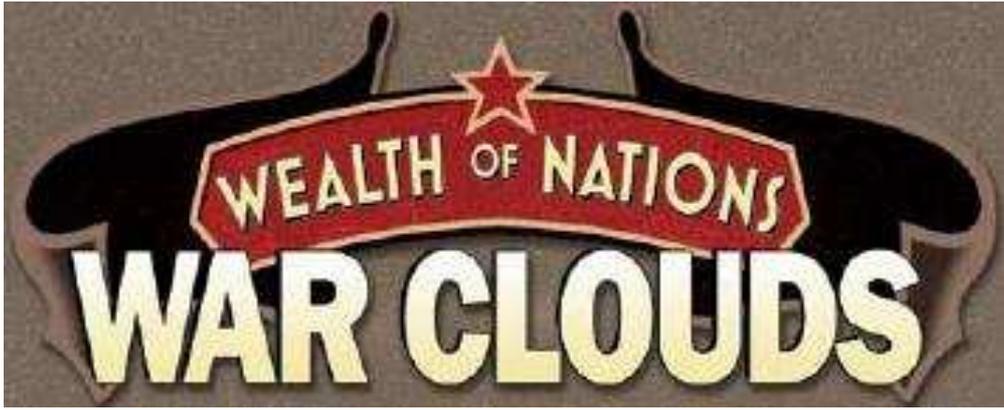


Wealth of Nations (La richesse des nations) –Extension War Clouds
(Nuages de guerre) – Règles



Wealth of Nations (La richesse des nations) –Extension War Clouds (Nuages de guerre) – Règles



COMMENT UTILISER LES NOUVELLES REGLES

Ce livret contient les règles de guerre de War Clouds, ainsi que les règles officielles de la deuxième édition du jeu de base Wealth of Nations.

- ✳ Les règles de la deuxième édition sont identifiées par le symbole 2^{ED}.
- ✳ Les règles de War Clouds sont identifiées par l'étoile rouge.

Vous devriez commencer par jouer avec seulement les règles de la deuxième édition pour apprendre le jeu de base révisé. Une fois que vous maîtrisez les mises à jour, ajoutez les règles de combat de War Clouds et laissez le conflit commencer.

Pour plus de variété, essayez les règles optionnelles à la fin de ce livret.

COMPOSANTS

- 48 Unités militaires
- 6 Tuiles terrain infranchissable
- 1 Tuile économie intégrée
- 1 Feuille de règles Tuiles super industries
- 6 Plateaux planification
- 1 Livret de règles

Quand nous agirons le lendemain de la victoire, nous constaterons qu'aucune des vraies valeurs de la race humaine n'a été détruite. Nos héros morts auront gagné l'immortalité. La civilisation aura gagné une nouvelle vitalité. L'humanité repartira avec un héritage plus riche.

– Alexandrina Hanover

CREDITS

- Conception du jeu : Peter Hansell
- Graphismes originaux : Gregor Benedetti
- Editeur : Monte Lin
- Remerciements spéciaux à : Kristen Ford, Greg Berg, J.C. Clearclaw, Shelly & Todd DeGiacinto, Tim Harrison, Jennifer Norris, Travis Sonsalla, Mike Yearick, Kevin Wood, Paul Grogan, Jonathan Degann, John Davis, Michael Thomas, Jason Pass, L. Scott Johnson, Jack Guritza, Trevor Sharp, Monika Hortnagl, Jonathan Sue, Ray Long, Rob Carroll & Anthony Thompson.
- Traduction en français : Didier Duchon

Wealth of Nations (La richesse des nations) –Extension War Clouds
(Nuages de guerre) – Règles

TABLE DES MATIERES

MODIFICATIONS DE LA PREPARATION DE LA PARTIE

 Unités militaires	4
 Réduction des tuiles industrie.	4
 Tuiles super industries	4
 Réduction des drapeaux	4
 Lots de départ	5

NOUVELLES TUILES DE JEU

 Terrain infranchissable	6
 Tuiles super industries.	6
 Préparation du plateau.	7

MODIFICATIONS DU JEU DE BASE

 Paiement des intérêts des billets à ordre	8
 Phase de commerce.	8
 Modifications concernant la fin de partie	9

WAR CLOUDS (NUAGES DE GUERRE)

 Unités militaires	10
 Phase de développement - Construction.	11
 Phase de développement - Activation, Transport.	11
 Opérations.	12
 Priorité à la défense.	13
 Transport de tuiles industrie.	14
 Phase de production – Occupation d’une tuile.	14

REGLES OPTIONNELLES

 Partie à deux joueurs.	15
 Règles optionnelles.	15

Wealth of Nations (La richesse des nations) –Extension War Clouds
(Nuages de guerre) – Règles

MODIFICATIONS DE LA PREPARATION DE LA PARTIE

UNITES MILITAIRES

Si vous utilisez les règles de War Clouds, chaque joueur commence avec une unité militaire de sa couleur. Après que toutes les tuiles ont été placées, le premier joueur place son unité militaire sur une de ses propres tuiles. Puis, dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur place son unité militaire.

REDUCTION DES TUILES INDUSTRIE

Enlevez les tuiles des piles de départ comme suit. Commencez la partie avec seulement 12 tuiles ferme et 7 tuiles de chacune des autres industries.

TUILES SUPER INDUSTRIES

Wealth of Nations a maintenant de nouvelles tuiles industrie plus efficaces ! Les joueurs devront utiliser la tuile économie intégrée comme pile numéro 6. *Voir page 6.*

REDUCTION DES DRAPEAUX

Réduisez le nombre de drapeaux de départ en fonction du diagramme à droite. La fin de la partie est toujours déclenchée au moment où un joueur place son dernier drapeau sur la carte.

LOTS DE DEPART

Les lots de départ ont été modifiés afin d'être mieux équilibrés et pour fournir plus d'argent au début de la partie. *Voir le diagramme révisé page suivante.*

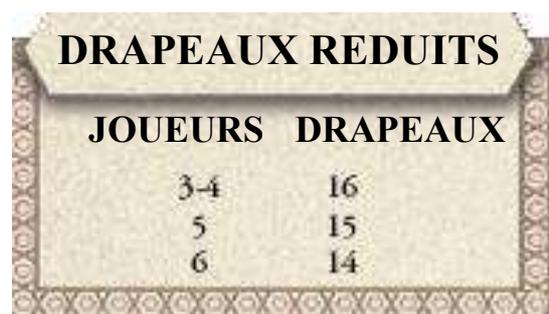


Diagramme des Drapeaux Réduits montrant le nombre de drapeaux à réduire en fonction du nombre de joueurs :

JOUEURS	DRAPEAUX
3-4	16
5	15
6	14

**Wealth of Nations (La richesse des nations) –Extension War Clouds
(Nuages de guerre) – Règles**

LOTS INDUSTRIE

Lot industrie 1



3 fermes
3 drapeaux

Lot industrie 4



2 mines
2 drapeaux

Lot industrie 2



2 générateurs
2 drapeaux
10\$

Lot industrie 5



2 usines
2 drapeaux

Lot industrie 3



2 académies
2 drapeaux

Lot industrie 6



1 tuile Economie
intégrée
1 ferme
2 drapeaux

LOTS MARCHANDISE

Lot marchandise 1



9 nourriture
1 énergie
80\$

Lot marchandise 4



1 travail
1 minerais
1 capital
80\$

Lot marchandise 2



3 nourriture
2 énergie
1 travail
80\$

Lot marchandise 5



3 minerais
80\$

Lot marchandise 3



3 travail
1 énergie
80\$

Lot marchandise 6



2 capital
1 énergie
80\$

NOUVELLES TUILES DE JEU

☛ TERRAIN INFRANCHISSABLE

Cet ensemble inclut des tuiles terrain infranchissable qui fonctionnent comme l'hexagone central. L'utilisation de ces tuiles terrain est facultative. Aucun drapeau, unité ou industrie ne peut être placé sur une tuile terrain infranchissable. Ces tuiles réduisent le nombre d'hexagones disponibles et accélèrent la fin de la partie. Il y a plusieurs possibilités qui sont indiquées page suivante.

Tuile terrain infranchissable



☛ TUILES SUPER INDUSTRIES

La machine de guerre génère de nouveaux centres industriels efficaces ! Ces nouvelles tuiles sont achetées et placées pendant la phase de développement comme les tuiles industrie normales. Elles ne sont pas mélangées dans les piles de tuiles industrie normales et ne comptent pas pour déclencher la fin de la partie quand 5 des 6 piles sont vides.

Pour produire des cubes marchandises il faut faire fonctionner et alimenter une tuile super industrie comme une tuile normale. Si une tuile super industrie a plus d'un type d'industrie représenté dessus, il faut faire fonctionner et alimenter chaque section d'industrie indépendamment. Toutes les règles standard de production s'appliquent. Vous pouvez choisir de faire fonctionner une ou les deux sections du bloc ou de ne pas les faire fonctionner du tout.

La tuile Economie Intégrée peut être achetée pendant la phase de développement pour 1 minerai et 2 capital.

- ☛ La tuile économie intégrée peut connecter deux groupes de tuiles ferme en un bloc simple.
- ☛ La section générateur exige une nourriture à chaque tour pour fonctionner.
- ☛ La section ferme doit faire partie d'un bloc que l'on fait fonctionner.



Wealth of Nations (La richesse des nations) –Extension War Clouds
(Nuages de guerre) – Règles

PREPARATION DES TERRAINS

Montagnes et vallées

2, 3 et 6 joueurs



Amis et ennemis

6 joueurs



Le grand océan

2, 3 et 6 joueurs



Cinq empires

5 joueurs



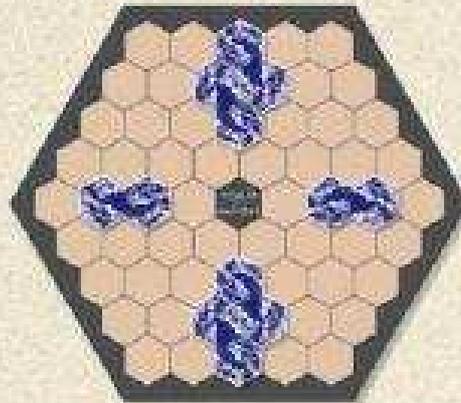
Pays des lacs

2, 3 et 6 joueurs



A travers les passages

4 joueurs



Wealth of Nations (La richesse des nations) –Extension War Clouds
(Nuages de guerre) – Règles

MODIFICATIONS DU JEU DE BASE

☛ PAIEMENT DES INTERETS DES BILLETS A ORDRE

Au début de chaque tour, chaque joueur doit payer 1\$ pour chaque billet qu'il détient depuis le tour précédent. S'il n'a pas assez pour payer intérêt, il doit emprunter de l'argent supplémentaire (mais il n'a pas à payer un intérêt sur les billets qu'il prend).

Les joueurs ne peuvent pas effectuer d'échanges à ce moment-là. Aucun joueur ne peut émettre plus de 20 billets et s'il ne peut pas payer l'intérêt, **il est éliminé de la partie**. Tous ses cubes et son argent sont remis dans la réserve, mais ses drapeaux, ses unités militaires et ses tuiles industrie restent en jeu sur le plateau.

Exemple : Showa commence le tour avec 5 billets à ordre et doit immédiatement payer 5\$. Comme le joueur Showa n'a pas assez d'argent, il doit immédiatement prendre un autre prêt. Il a déjà 5 prêts, le sixième prêt vaut ainsi 15\$. Showa ne doit payer que 5\$ car le nouveau prêt est pris ce tour-ci.

PHASE DE COMMERCE

☛ COMMERCE PLUS RAPIDE

Pendant la phase de commerce, utilisez les règles de base pour les prix, les échanges et les billets à ordre avec les quatre actions de commerce possibles suivantes :

- ☛ Acheter **1, 2 ou 3** cubes marchandises aux marchés.
- ☛ Vendre **1, 2 ou 3** cubes marchandises aux marchés.
- ☛ Echanger n'importe quel montant de cubes marchandises et/ou argent avec un joueur.
- ☛ Passer et ne rien faire.

Si vous passez lors d'une action de commerce, vous pouvez toujours exécuter d'autres actions de commerces plus tard dans la phase. Vous pouvez également prendre ou rembourser un ou plusieurs billets à ordre pendant la phase de commerce.

ACHETER DES CUBES MARCHANDISES AUX MARCHES

Vous pouvez acheter 1, 2, ou 3 cubes marchandises aux marchés pendant votre action de commerce. Ils peuvent provenir d'un ou plusieurs marchés.

Wealth of Nations (La richesse des nations) –Extension War Clouds (Nuages de guerre) – Règles

VENDRE DES CUBES MARCHANDISES AUX MARCHES

Vous pouvez vendre 1, 2, ou 3 cubes marchandises aux marchés pendant votre action de commerce. Ils peuvent aller vers un ou plusieurs marchés.

CONSEILS UTILES POUR ACCELERER LA PHASE DE COMMERC

- ☛ Au début de la phase de commerce, chaque joueur devrait mettre en avant les cubes qu'il peut souhaiter échanger ou vendre. Ceci permet aux joueurs de voir ce qui est potentiellement disponible.
- ☛ Pendant que les autres joueurs négocient des prix d'échange, vous devriez vérifier de quels cubes vous avez besoin et qui les possède.
- ☛ Quand vous faites une offre d'échange, énoncez clairement la valeur de votre offre en termes de cubes et de valeur d'échange. *Exemple : Je t'échange 3 nourriture qui valent 15\$ contre 1 cube énergie et 2\$.*
- ☛ Pendant que deux joueurs négocient un échange, vous pouvez en parallèle discuter d'échanges potentiels avec d'autres joueurs.

MODIFICATIONS DE LA FIN DE PARTIE

☛ VENTE FINALE

Pour accélérer la phase de commerce finale, modifiez les règles de vente comme suit. Après que la fin de partie est déclenchée, il y a une phase de commerce finale où chaque joueur vend ses cubes aux marchés. Pour chaque marchandise les joueurs vendront tous leurs cubes au même prix. Pour calculer le prix de vente, faites ce qui suit :

- ☛ Additionnez le nombre de cubes d'un type détenu par tous les joueurs.
- ☛ Divisez ce nombre par deux en arrondissant par défaut (*15 devient 7 cases*).
- ☛ Comptez ce nombre de cases vides sur le marché correspondant et marquez cette case.
- ☛ Chaque joueur vend maintenant tous ses cubes de ce type pour le prix de vente de l'alvéole à droite.

Continuez avec le prochain type de marchandise.



Wealth of Nations (La richesse des nations) –Extension War Clouds
(Nuages de guerre) – Règles



REGLES DE GUERRE

✳ UNITES MILITAIRES

Chaque pays a un nouveau type d'unité, l'unité militaire. L'unité militaire est une étoile qui représente une armée avec son soutien. Les unités militaires peuvent être utilisées pour conduire une guerre contre vos adversaires.

Elles peuvent envahir le territoire d'un adversaire, occuper la tuile industrie d'un adversaire, conquérir un drapeau d'un adversaire, se déplacer rapidement à travers le plateau et défendre contre d'autres unités militaires

✳ MODIFICATION DU TOUR

Phase de développement

- ✳ Construction d'unité militaire
- ✳ Activation d'unités militaires 3 fois
 - ✳ Bataille
 - ✳ Conquête
 - ✳ Colonisation

Phase de production

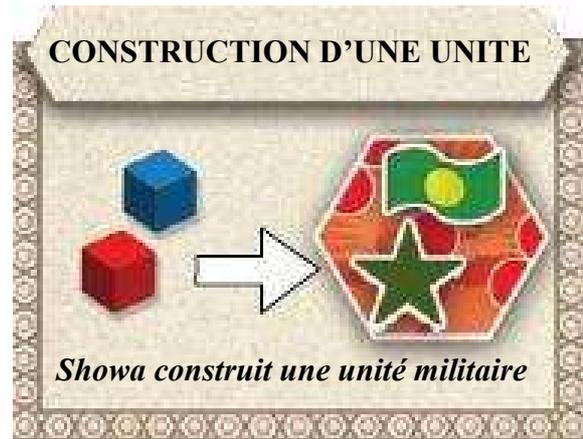
- ✳ Occupation d'une industrie



Wealth of Nations (La richesse des nations) –Extension War Clouds (Nuages de guerre) – Règles

❖ PHASE DE DEVELOPPEMENT - CONSTRUCTION

Une unité militaire peut être achetée pendant la phase de développement pour 1 travail et 1 énergie. Ceci compte comme votre action de développement. Chaque unité militaire doit être placée sur une tuile que vous possédez. **Vous ne pouvez construire qu'une unité militaire par tuile et par action.** Pour enregistrer la tuile qui a construit, tournez votre drapeau à 90 degrés quand elle construit une unité. Vous pouvez avoir plus d'une unité militaire sur une tuile. Une unité militaire ne signifie pas le contrôle d'une tuile et vous devez toujours conserver 1 drapeau sur chaque tuile.



❖ PHASE DE DEVELOPPEMENT - ACTIVATION

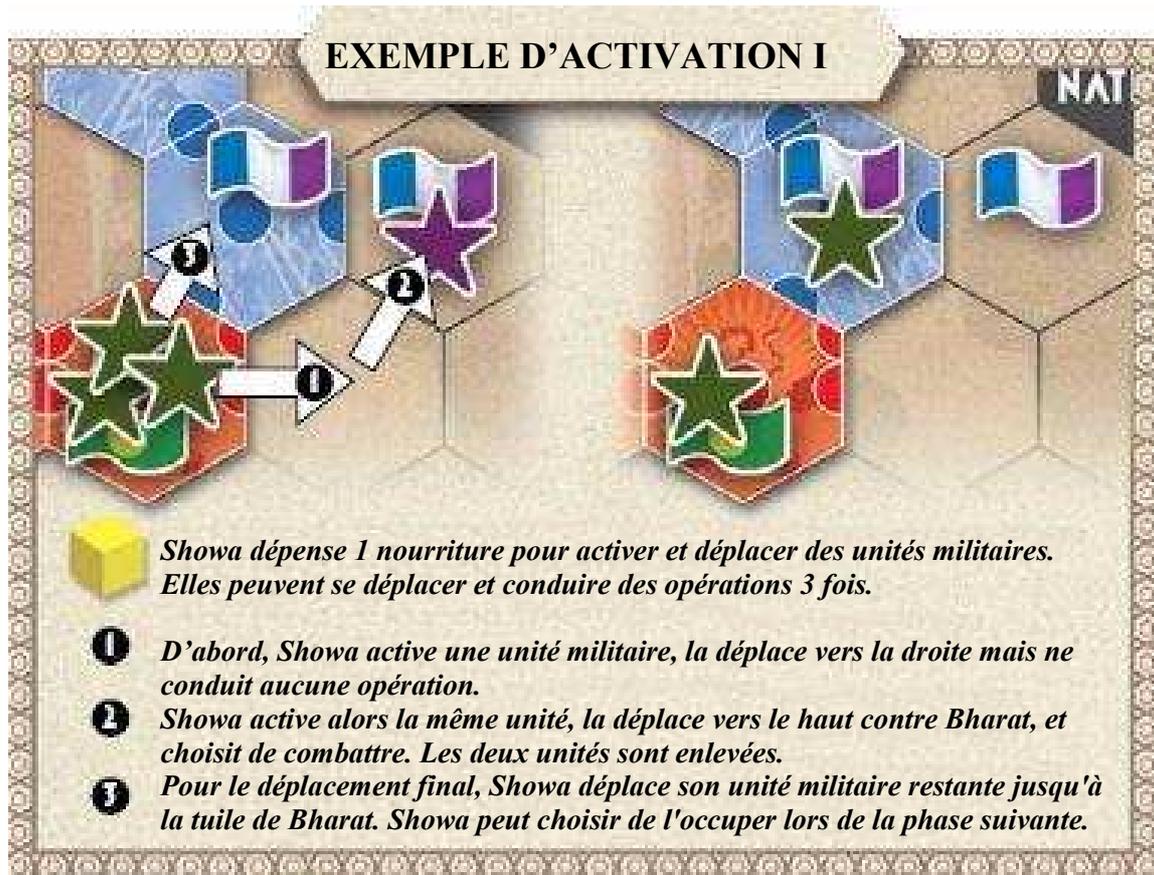
Pendant la phase de développement, comme action de développement, vous pouvez effectuer jusqu'à trois activations pour un coût d'une nourriture. Vous pouvez répartir les activations entre une ou plusieurs unités militaires. Une unité militaire activée peut effectuer un déplacement sur le plateau puis conduire une opération. Les opérations sont l'attaque, la conquête et la colonisation.

- ❖ Une unité militaire activée peut se déplacer vers n'importe quel hexagone adjacent sauf l'hexagone central ou un terrain infranchissable. Vous pouvez choisir de ne pas déplacer l'unité militaire. Une unité militaire activée peut conduire une opération qu'elle se soit déplacée ou pas.
- ❖ Vous pouvez également choisir de ne pas conduire une opération avec une unité militaire activée.
- ❖ Chaque unité militaire doit terminer son mouvement et son opération avant l'activation de la prochaine unité militaire.

❖ PHASE DE DEVELOPPEMENT - TRANSPORT

Pendant la phase de développement, comme action de développement, vous pouvez transporter une seule unité militaire pour un coût de un minerai. Une unité militaire transportée peut être déplacée vers n'importe quel hexagone vide ou un hexagone avec une de vos pièces mais elle ne peut pas être déplacée vers un hexagone avec une pièce appartenant à un adversaire. Après le transport, l'unité militaire peut conduire l'opération de colonisation ou simplement ne rien faire.

Wealth of Nations (La richesse des nations) –Extension War Clouds (Nuages de guerre) – Règles



OPERATIONS

Une unité militaire qui est activée peut conduire une opération unique après qu'elle a terminé son déplacement. Chaque unité militaire activée peut conduire une des opérations suivantes :

- Bataille
- Conquête
- Colonisation

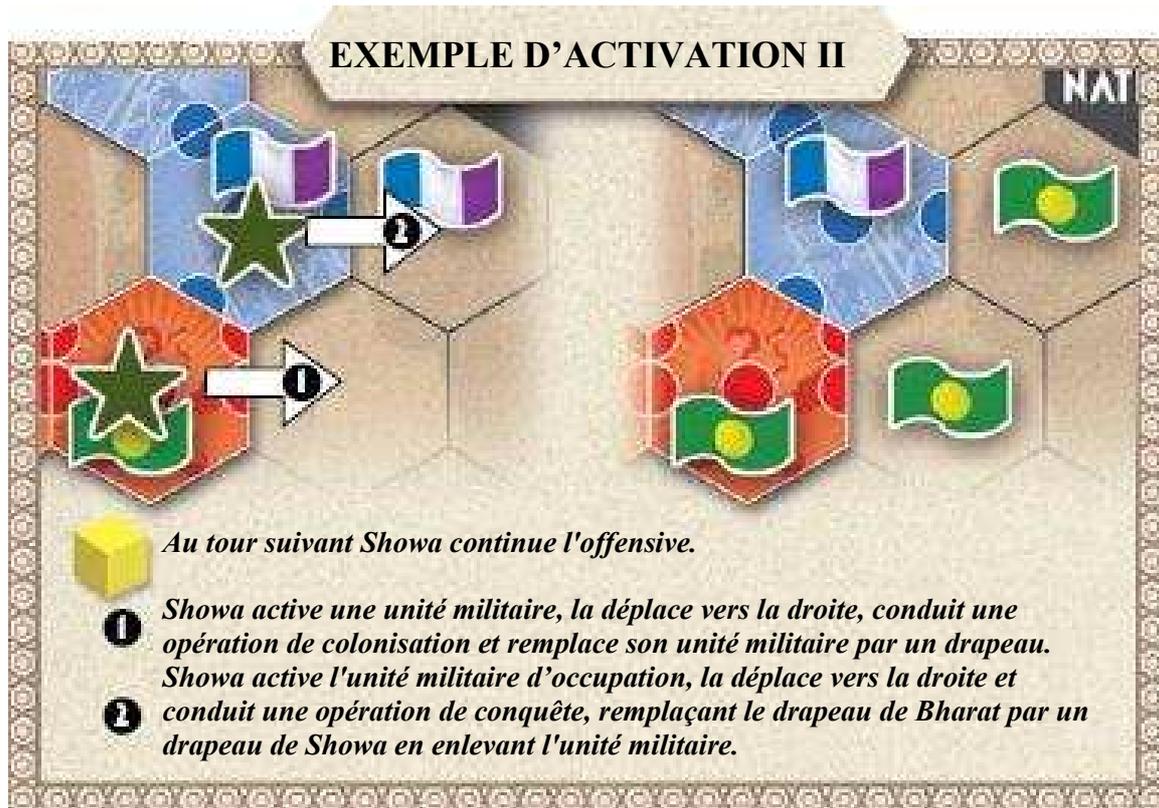
Une unité militaire peut également ne conduire aucune opération après s'être déplacée.

OPERATION BATAILLE

Si vous activez une unité militaire et qu'elle se trouve dans un même hexagone que l'unité militaire de n'importe quel adversaire, vous pouvez choisir de combattre cette unité. Vous et votre adversaire devez enlever vos unités militaires respectives. Les unités sont toujours enlevées sur la base de un pour un.

- Vous pouvez choisir de ne pas combattre et de laisser simplement votre unité militaire avec l'unité militaire de l'adversaire.
- S'il y a au moins deux autres joueurs avec des unités militaires dans un même hexagone, vous pouvez choisir quelle unité militaire combattre.

Wealth of Nations (La richesse des nations) –Extension War Clouds (Nuages de guerre) – Règles



OPERATION CONQUETE

Si vous avez activé une unité militaire et que cette unité se trouve sur un hexagone qui contient le drapeau d'un adversaire mais AUCUNE tuile industrie, vous pouvez choisir de conquérir le drapeau. Pour conquérir un drapeau, enlevez votre unité militaire et le drapeau du propriétaire actuel. Placez votre drapeau sur cette tuile et remettez le drapeau de l'autre joueur dans sa réserve.

⚙ Vous pouvez choisir de ne pas conquérir le drapeau d'un adversaire.

PRIORITE A LA DEFENSE

Si vous vous déplacez une unité militaire sur un hexagone qui contient au moins une unité militaire d'un adversaire, un défenseur peut immédiatement choisir de combattre. Cette bataille a lieu avant que l'unité militaire active puisse exécuter son opération. Les unités militaires (celle qui défend et celle qui s'est déplacée) sont enlevées.

OPERATION COLONISATION

Si vous avez activé ou transporté une unité militaire et qu'elle se trouve dans un hexagone sans drapeau, vous pouvez choisir l'opération colonisation. Enlevez l'unité militaire et remplacez-la par votre drapeau.

Wealth of Nations (La richesse des nations) –Extension War Clouds (Nuages de guerre) – Règles

❖ TRANSPORT DE TUILES INDUSTRIE

Si vous utilisez l'extension War Clouds, utilisez les règles de base de Wealth of Nations du chapitre *Déplacer des tuiles industrie page 12* avec les modifications suivantes :

- ❖ Une tuile industrie ne peut être déplacée que vers un hexagone qui contient un de vos drapeaux.
- ❖ Quand vous choisissez l'option Déplacer des industries, déplacez la tuile industrie normalement mais laissez toutes les autres pièces derrière *y compris* le drapeau.
- ❖ Si la tuile industrie contient un marqueur automatisation, le marqueur est détruit et remis dans la réserve.

❖ PHASE DE PRODUCTION – OCCUPATION D'UNE TUILE

Pendant la phase de production, si vous avez une unité militaire sur un bloc d'un adversaire, vous pouvez choisir d'occuper ce bloc. Ceci ne vous coûte aucune ressource. Vous devez déclarer au début de la phase de production que vous allez occuper le bloc.

Quand vous occupez un bloc qui produit, vous pouvez lui voler des ressources. Pour chaque unité d'occupation sur un bloc qui produit, le propriétaire de l'unité militaire d'occupation peut choisir de prendre une ressource de la production de ce bloc.

- ❖ Vous volez une ressource pour chaque unité militaire sur le bloc.
- ❖ Le propriétaire du bloc peut choisir de faire fonctionner tout le bloc, une partie du bloc ou de ne pas faire fonctionner le bloc du tout.
- ❖ Les joueurs qui occupent reçoivent toujours leurs cubes avant le propriétaire du bloc.
- ❖ S'il y a plusieurs unités militaires appartenant à différentes nations sur un bloc, chacune peut choisir d'occuper le bloc.
- ❖ Si le bloc ne produit pas assez de cubes pour payer chaque joueur qui occupe, ils doivent chacun prendre un cube dans l'ordre jusqu'à ce que tous soient payés.

❖ REGLES ADDITIONNELLES & RAPPELS IMPORTANTS

- ❖ Si vous activez une unité militaire, vous pouvez la laisser dans le même hexagone et y conduire une opération.
- ❖ Vous pouvez construire une unité militaire sur une de vos tuiles industrie même s'il y a une unité militaire d'un adversaire sur votre tuile.
- ❖ Vous ne pouvez pas placer un drapeau dans un hexagone qui contient une unité militaire d'un adversaire.



Wealth of Nations (La richesse des nations) –Extension War Clouds
(Nuages de guerre) – Règles

PARTIE A DEUX JOUEURS

Wealth of Nations à deux joueurs se joue comme une partie normale mais avec les modifications suivantes :

- ☒ Chaque joueur commence avec 18 drapeaux.
- ☒ Les joueurs ne peuvent pas échanger entre eux. Toutes les marchandises doivent être achetées et vendues au marché.

REGLES OPTIONNELLES

Voici les règles optionnelles pour ajouter une certaine variété au jeu de base Wealth of Nations. Mélangez-les et utilisez-les comme vous le voulez !

PASSE DEFINITIF PENDANT LA PHASE DE COMMERCE

Pendant la phase de commerce, si vous décidez de passer, c'est définitif et vous ne pouvez plus effectuer d'actions de commerce pendant cette phase. Prendre un prêt ou rembourser un billet à ordre ne compte pas comme une action de commerce.

DEPART AVEC UNIQUEMENT DE L'ARGENT

Au lieu d'utiliser les lots de départ, chaque joueur commence avec 360\$ et un drapeau. Remplissez toutes les alvéoles des deux rangées supérieures de chaque marché. En commençant par le premier joueur et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur place son drapeau sur le plateau. La partie commence avec la phase de commerce.

SYNERGIE DES POINTS PARTAGES

Quand deux joueurs ont des tuiles du même type qui partagent un point plein, chaque joueur obtient la pleine production de ce point partagé quand il fait fonctionner son industrie respective. Chaque joueur obtient l'avantage du point partagé même si l'autre joueur choisit de ne pas faire fonctionner son bloc industriel correspondant.

LE PREMIER JOUEUR NE CHOISIT PAS LE PREMIER LOT

Dans cette variante, le premier joueur ne choisit pas en premier un des lots industrie. Placez, pour chaque joueur, une tuile industrie face cachée sur la table. Une de ces tuiles doit être un générateur, une autre une mine et les autres des fermes. Mélangez les tuiles face cachée et distribuez une tuile à chaque joueur. Le joueur qui récupère la tuile générateur prend le marqueur de premier joueur et sera premier joueur à la phase de commerce. Le joueur qui récupère la tuile mine agit comme premier joueur pour le choix des lots. N'oubliez pas de remettre ces tuiles sur leurs piles respectives.

Wealth of Nations (La richesse des nations) – Extension War Clouds (Nuages de guerre) – Règles

COMMENT UTILISER LE PLATEAU PLANIFICATION

A chaque tour il y aura un certain nombre d'activités que vous voudrez exercer et la plupart d'elles inclut une dépense en cubes. Pendant la phase de commerce vous acquerez les cubes que vous utiliserez pendant tout le tour. Placez vos cubes sur les différentes boîtes d'activités quand vous vous préparez pour votre tour.

Il est très important que vous achetiez tous les cubes dont vous aurez besoin pour l'intégralité du tour pendant la phase de commerce

Si vous placez ici des cubes que vous essayez d'échanger, les autres joueurs pourront voir rapidement ce qui est potentiellement disponible.

The image shows the 'WAR CLOUDS PLANNING MAT' board, which is divided into several sections:

- START OF TURN:** Includes instructions for the first player and a 'ROLL' button.
- TRADE PHASE:** Lists actions like 'Buy 1, 2 or 3 commodities', 'Sell 1, 2 or 3 commodities', and 'Trade with another player'. A callout box explains that placing cubes here allows other players to see what is potentially available for trade.
- DEVELOP PHASE:** Contains a grid of development actions:
 - FARM:** Requires 1 wood and 1 stone cube.
 - GENERATOR:** Requires 1 coal and 1 iron cube.
 - JOCCENT:** Requires 1 iron and 1 stone cube.
 - MINI:** Requires 1 iron and 1 stone cube.
 - INDUSTRIAL:** Requires 1 iron and 1 stone cube.
 - RAILROAD:** Requires 1 iron and 1 stone cube.
 - ROAD:** Requires 1 wood and 1 stone cube.
 - SHIP:** Requires 1 wood and 1 stone cube.
 - TELEGRAPH:** Requires 1 iron and 1 stone cube.
 - WATERWORKS:** Requires 1 iron and 1 stone cube.
 A callout box states that for each tile you want to build, you need appropriate cubes. Another callout notes that if you only play the second edition rules, you should not use this row.
- PRODUCE PHASE:** Contains a grid of production actions:
 - FARM:** Requires 1 wood and 1 stone cube.
 - GENERATOR:** Requires 1 coal and 1 iron cube.
 - JOCCENT:** Requires 1 iron and 1 stone cube.
 - MINI:** Requires 1 iron and 1 stone cube.
 - INDUSTRIAL:** Requires 1 iron and 1 stone cube.
 - RAILROAD:** Requires 1 iron and 1 stone cube.
 - ROAD:** Requires 1 wood and 1 stone cube.
 - SHIP:** Requires 1 wood and 1 stone cube.
 - TELEGRAPH:** Requires 1 iron and 1 stone cube.
 - WATERWORKS:** Requires 1 iron and 1 stone cube.
 A callout box explains that it is critical to have enough cubes to run each industry tile during the production phase.
- COUNTRY REFERENCE:** Shows reference cards for Colombia, Brazil, Panama Province, Nova Republic, Atlantic, and America.