

1865 Sardinia

Livret de règles

Traduction : Alain « Railroad Bill » Beaussant

Club Les Durs du Rail (Le Corsaire Ludique, Saint Malo)

<http://www.jeuxdetrains.info/>

Chapitre 1 : notes d'introduction

Introduction et différences avec d'autres jeux de la famille 18xx.

Ce jeu présente beaucoup de caractéristiques qui le différencient d'autres jeu de la famille 18xx. Le but de ce chapitre est d'introduire les différentes composantes du jeu et d'en clarifier les principaux mécanismes aussi bien pour les joueurs experts de 18xx que pour les débutants.

La carte de jeu.

Déployez le plateau de jeu. Vous verrez immédiatement deux îles : la Sardaigne, et la Corse, sur lesquelles se surimpose une grille hexagonale. Différentes indications sont représentées sur la carte : des cercles blancs représentent les **villes**, et on trouve en particulier 6 **grandes villes** (en jaune identifiées par les lettres C, O, N, S, P et B. Dans les deux îles, on trouve aussi 8 cercles blancs avec à côté un dessin *pelle/pioche*, ce sont des **mines**. Des points noirs sont disséminés ça et là, ils représentent les petites villes, ou **villages**. Le long de la bordure de certains hexagones, vous pouvez noter des **rivières** en bleu, et des **montagnes** représentées par des lignes marron. Enfin les deux îles sont reliées par des **liaisons maritimes** en pointillés de couleur blanche.

18xx Expert : Les mines ne sont pas une nouveauté dans la série 18xx ; cependant leur utilisation dans 1865 est sensiblement différente que dans les autres jeux. Notez aussi que les rivières et les montagnes sont positionnées sur le bord, entre deux hexagones, et leur franchissement a un effet sur le coût de construction.

Les Compagnies Publiques.

Le jeu comporte 8 compagnies publique (CP), qui démarrent la partie dans l'une des 8 grandes villes qui portent leur logo. Chaque compagnie possède son plateau, ses titres et ses marqueurs. Une compagnie publique peut être Mineure ou Majeure. Au départ, toutes les compagnies commence comme mineures, et peuvent devenir majeures après avoir relié leur destination historique (indiquée par un motif de couleur sur la carte). La table ci dessous résume les caractéristiques des compagnies publiques du jeu.

Voir Table page 3 de la règle anglaise

Le **Plateau de la Compagnie** sert à placer l'argent de la compagnie, les marqueurs de gare, les jetons de trafic, et les trains. Il y a 7 emplacements pour les marqueurs, et de la place pour les autres composants.

Les **Titres** sont utilisés dans 1865 pour représenter les **parts** que chaque joueur détient dans une compagnie publique. Un *titre* d'actionnaire d'une compagnie mineure représente 20% des *parts* alors qu'un *titre de Président* représente 40% des *parts*. Il est considéré comme une **part double** bien qu'il ne compte que comme un seul titre. Un titre d'actionnaire d'une compagnie majeure représente 10% des parts alors que le titre de Président représente une part double de 20%. Familiarisez vous avec le tableau suivant qui résume les caractéristiques des parts et des titres du jeu.

Voir Tableau en haut de la page 4 de la règle anglaise

Débutants : notez la différence entre les titres et les parts. Un titre peut représenter 10%, 20%, ou 40% des parts d'une compagnie, mais ne compte que comme un seul titre. Les joueurs sont limités dans le nombre de titres qu'ils peuvent posséder, selon le nombre de joueurs dans la partie. Ils sont aussi limités dans le pourcentage de parts qu'ils possèdent dans une compagnie, qui ne peut excéder 60% par compagnie. Remarque : les 5 premières parts d'une compagnie majeure sont au dos des titres de la compagnie mineure correspondante.

Les Compagnies Maritimes.

Il y a 8 Compagnies Maritimes (CM) dans le jeu, associées à un emplacement côtier sur le plateau de jeu. Chaque joueur reçoit 2 Compagnies Maritimes en début de partie. Le tableau ci-dessous résume les différentes compagnies.

Voir Tableau en bas de la page 4 de la règle anglaise

Les Compagnies Maritime possédées par un joueur lui rapportent simplement un revenu fixe au début de chaque round d'opération. Pendant la partie, un joueur peut transférer gratuitement une CM à l'une de ses Compagnie Publique. Une fois possédée par une Compagnie Publique, une CM apporte à celle-ci un surcroît d'activité sous forme de jetons de trafic, et ainsi augmente ses revenus.

18xx Expert : Les Compagnies Maritimes remplissent un rôle similaire aux Compagnies Privées dans d'autres jeux 18xx. Elles procurent aux joueurs un revenu fixe dans les premières phases du jeu, et apportent un bonus qui peut être exploité plus tard. La carte CM doit être retournée quand elle est transférée d'un joueur à une Compagnie Publique.

La bourse et la corbeille.

Le **marché boursier** (« stock market ») est symbolisé par la piste en bas du plateau de jeu et régit la valeur des parts de Compagnies Publiques. Chaque case de la piste possède un nombre qui représente la valeur (cotation) d'une part simple d'une compagnie.

Le prix sur le marché boursier représente la valeur d'une part de 20% pour une compagnie mineure, ou de 10% pour une compagnie majeure. Le titre de Président, qui représente une double part, vaut toujours deux fois le montant indiqué par le marché boursier. L'échelle des revenus va de L10 pour la plus basse à L490. La signification des valeurs écrites en plus petit dans les cases sera expliquée plus loin (elles sont utilisées lorsqu'on achète des parts aux *traders* ou lors d'une liquidation suite à une *absorption*).

On trouve également sur le plateau de jeu un emplacement pour la « *corbeille* » (Bank Pool). C'est l'endroit où sont placés les titres vendus à la bourse, et où ils sont disponibles à l'achat durant un round de bourse.

18xx Expert : le marché boursier ne présente pas de zones colorées ni de gradins, au contraire d'autres jeux de la série 18xx. Une des différence avec ces jeux réside dans le mouvement du prix des titres. La valeur des parts n'est pas rétrogradée lorsque une compagnie ne distribue pas de dividendes, mais reste inchangé. Le prix d'un titre est avancé si les dividendes sont payés ou si la compagnie acquiert un nouveau train de la pile des trains. Ainsi une compagnie qui paye des dividendes et qui achète une nouvelle locomotive dans la pile des locomotives disponible peut de fait effectuer un 'double saut' dans l'échelle du marché boursier.

La table des Traders.

Les Traders sont des investisseurs étrangers qui négocient des titres avec les joueurs humains. Les Traders s'appuient sur un indicateur appelé **Estimation des Compagnies** pour acheter/vendre des titres, et le Tableau d'estimation (« The Dragons Chart ») en bas à droite sur le plateau de jeu est utilisé à cet effet. L'estimation d'une compagnie est la somme de son niveau de train et du nombre de marqueurs placés sur la carte. Les actions sont effectuées par les joueurs durant les round de bourse en fonction d'un algorithme bien défini.

Débutants : vous pouvez imaginer les traders comme des joueurs fictifs assis à votre table entre les joueurs humains. Après une ou deux parties, vous serez capable d'anticiper leurs investissements voire de les manipuler à votre avantage.

18xx Experts : Les Traders et la Cotation des Compagnies sont un concept totalement nouveau dans l'univers 18xx et les joueurs experts devraient bien se familiariser avec les règles détaillées présentées plus loin.

Tuiles de voies ferrées .

Les segments de voies ferrées se présentent sur des tuiles hexagonales de différents types : *plaine* (pas de gare), *village* (petit point), *ville* (cercle blanc) et *mine* (pelle et pioche) et de différentes couleurs : jaunes, vertes, marrons et grises. Les villages et les villes présentent un nombre sur un cube : c'est le trafic généré par la localité lorsqu'elle est placée sur le réseau d'une compagnie comportant une gare. Les villes ont normalement un trafic plus élevé que les villages, et les cités (celles identifiées par une lettre) ont un trafic plus élevé que les villes simples. Souvent, la différence de couleur de tuile implique une différence de trafic pour la station : ainsi, le gris est plus élevé que le marron, qui est plus élevé que le vert, lui même supérieur

au jaune. Les mines suivent une règle différente : elles génèrent du trafic à chaque tour d'opération mais ce trafic diminue au cours de la partie.

Débutants : Vous pouvez aussi noter un petit chiffre sur chaque tuile. C'est un numéro de tuile qui permet d'identifier chaque tuile en particulier lorsqu'on y fait référence.

18xx Experts : notez qu'à la différence des autres jeux de la série 18xx, il n'y a pas de chiffre de revenu imprimé sur les tuiles de villes ou de villages. Comme expliqué, le chiffre sur la tuile indique le trafic généré par la localité. Plus loin, nous verrons qu'il n'y a pas de coût de terrain pour la pose d'une tuile, et que les règles d'amélioration sont beaucoup moins rigoureuses que dans d'autres jeux.

Marqueurs de gares.

Les jetons colorés représentent les *gares principales* de votre compagnie. Ils se posent sur les emplacements vides dans une ville ou une mine. Quand un nouveau jeton est placé sur la carte, la compagnie récupère le trafic généré par la gare, ainsi que celui de chaque station connectée par le réseau. Cela sera clarifié plus loin mais pour l'instant retenez que les jetons de gare et le trafic engendré sont étroitement liés.

Débutants : votre réseau commencera toujours avec un jeton gare dans la ville de départ. Les gares ont deux principales fonctions dans le jeu : collecter du trafic, et donner accès à d'autres lignes de réseaux (ou au cours du jeu, empêcher d'autres compagnies d'accéder à certaines lignes).

Pions de trafic.

Les *pions de trafic* sont les cubes noirs. Ils sont utilisés pour comptabiliser les points de trafic collectés par la compagnie au fur et à mesure de l'extension de son réseau. Les petits cubes noirs valent 1 point de trafic. Les cubes roses de taille moyenne valent 5 points de trafic, et les gros cubes bleus valent 10 points de trafic.

Trains.

Il y a six niveaux de trains dans le jeu correspondant aux phases trains 2 à trains 7 (en abrégé PH2, PH3, PH4, etc.). Chaque train est caractérisé par sa *capacité de transport* (la quantité de trafic qu'il peut transporter) et son *coût*. Les PH2 sont des trains bas de gamme qui ont une capacité de 8 et un coût de L100. Les PH3 sont un peu meilleurs, et ainsi de suite jusqu'aux trains PH7 qui représentent la technologie la plus avancée, assurant un trafic de 35 pour un coût de L800. Pendant le round d'opération d'une compagnie, ses trains circuleront et généreront des revenus pour la compagnie.

Sur le plateau de jeu se trouve un emplacement (« available trains ») sur lequel la pile des *Trains Disponibles* à l'achat sont placés. L'emplacement « *Future Trains* » est utilisé pour y placer tous les trains qui seront disponibles aux phases suivantes du jeu.

Débutants : La meilleure façon de comprendre le fonctionnement des trains est d'imaginer qu'un point de capacité est un siège dans votre train tandis qu'un point de trafic représente un passager. Vos trains offrent autant de sièges que leur capacité totale et peuvent transporter au maximum ce nombre de passagers (vos pions de trafic). Chaque passager qui trouve un siège vide dans vos trains paye L10 à votre compagnie. Les passagers en surnombre restent sur le quai et ne payent rien.

18xx Experts : A ce point, vous avez certainement remarqué que le fonctionnement des trains et la façon dont les revenus sont calculés sont totalement différents des autres jeux 18xx. C'est un système basé sur le trafic qui a l'avantage que les joueurs n'ont pas à chercher le meilleur itinéraire pour leurs trains. Pendant le round d'opération, il suffit simplement de regarder la capacité de vos trains et le trafic total de votre réseau pour évaluer vos revenus pour ce tour.

Stratégie : Notez que le dernier train de chaque type (PH2, PH3, etc.) est vendu à prix réduit. Il est utile de prévoir l'achat d'un train de façon à ce que votre compagnie profite de cette économie.

Prêts de l'État.

Les **prêts** de l'État s'élèvent à L500 et représentent une aide financière du gouvernement italien pour la fusion dans les chemins de fer. Les prêts, en fait, ne sont disponibles que quand une Compagnie Publique achète une autre Compagnie Publique (absorption) et seulement sous des conditions bien définies.

18xx Experts : Une compagnie n'est pas autorisée à emprunter pour construire des voies, placer des gares ou améliorer ses trains, ou autres. Les prêts ne sont disponibles que pour acquérir une autre compagnie.

Stratégie : le mécanisme d'absorption sera complètement expliqué plus loin dans la règle. Une utilisation intelligente des mécanismes d'absorption et des prêts avantageux peut être déterminante pour atteindre la victoire.

Autres composants.

La *Carte de Priorité* est utilisée pour indiquer qui sera le premier joueur au prochain round de bourse. Les cartes d'ordre de jeu (« *Play Order Cards* ») sont utilisées au tout début du jeu pour déterminer aléatoirement la position des joueurs autour du plateau de jeu. Dans une partie à quatre joueurs, utilisez la Carte de Priorité comme carte d'ordre du tour n°4. Après avoir déterminé l'ordre des joueurs autour de la table, les cartes d'ordre du tour peuvent être rangées dans la boîte.

Le tableau en forme de rose des vents en bas à gauche du plateau de jeu sert à garder en mémoire où l'on en est dans le tour en cours, en plaçant dessus un des petits cubes comme marqueur.

Maintenant que vous êtes familiarisé avec les différents composants du jeu, il est temps d'apprendre à jouer !

Chapitre 2 : La structure du jeu.

Préparer la partie, comprendre les différentes phases et les Compagnies Maritimes.

2.1 Aperçu du jeu.

1865 Sardaigne est un jeu boursier et de construction de voies ferrées dans lequel les joueurs jouent le rôle d'investisseurs et de Présidents de compagnies de chemins de fer. Dans ce rôle, les joueurs tentent d'accroître leur richesse. Ils le font en investissant en bourse sur les titres de compagnies ferroviaires. Lorsqu'une compagnie s'enrichit et distribue des dividendes, ces dividendes sont payés aux joueurs qui possèdent des titres de la compagnie. Lorsqu'un titre augmente ou perd de la valeur, la fortune des joueurs qui en possèdent fait de même.

La fortune d'un joueur est la somme de l'argent qu'il a en main et de la valeur courante des titres des compagnies publiques qu'il possède. L'objectif est d'avoir la plus grosse fortune à la fin de la partie.

Un joueur peut être actionnaire de n'importe quelle compagnie. L'actionnaire qui détient le plus grand nombre de parts d'une compagnie est son *Président* et prend toutes les décisions pour cette compagnie. Ces décisions sont prises dans l'intérêt de la compagnie, mais aussi et surtout dans celui de son Président. La présidence d'une compagnie change chaque fois qu'il y a un changement de majorité chez les actionnaires. Parfois cela arrive parce qu'un joueur s'arrange pour acquérir plus de parts que l'actuel Président. Parfois, c'est le Président qui s'arrange pour piller une compagnie puis pour la refiler à un autre actionnaire.

Une partie jouée par des joueurs connaissant les règles devrait durer environ 3 ou 4 heures. Si plusieurs joueurs jouent pour la première fois, la partie durera plus longtemps. A deux ou trois joueurs, on peut jouer une *partie courte* (voir le chapitre relatif) qui se déroule sur l'île Sardaigne uniquement. La partie courte est conseillée lorsqu'on joue à deux. Une partie courte demande 2 à 3 heures pour des joueurs experts.

2.2 La séquence de jeu.

Le déroulement du temps dans 1865 Sardinia est représenté par 7 *phases* dans le jeu. Le commencement de chaque nouvelle phase est déclenché par l'acquisition de trains de plus en plus gros. Le passage d'une phase à une autre peut influencer sur le jeu et déclencher certains événements.

Le jeu commence par la phase 1. Dans cette phase, deux *Compagnies Maritimes* sont attribuées à chaque joueur.

Le jeu se poursuit ensuite par une série de *tours de jeu* comportant un *round de bourse* (où jouent les joueurs humains et les traders virtuels) suivi de deux *round d'opérations* (durant lesquels chaque compagnie maritime et chaque compagnie publique agit). Durant chaque round de bourse, les joueurs essaient d'améliorer leur portefeuille boursier en achetant et vendant des titres de bourse. Pendant chaque

round opérationnel, les compagnies ferroviaires posent des voies ou améliorent leur réseau, construisent des gares, font circuler leurs trains pour empocher des revenus, et achètent des trains.

Voir Diagramme en bas de la page 8 de la règle anglaise

18xx Experts : certains jeux 18xx ont un nombre variable de round d'opérations en fonction de la phase en cours. Dans 1865 Sardinia, il y a toujours un round de bourse suivi de deux tours opérationnels.

Le tableau suivant résume les principales règles et événements des différentes phases.

Voir Tableau page 9 de la règle anglaise

Débutants : notez que sauf règle contraire, un événement activé lors d'une phase reste valide durant les phases suivantes. Par exemple en phase 3, les tuiles vertes deviennent utilisables ; ces tuiles restent utilisables durant les phases 4, 5, 6 et 7.

Stratégie : Se préparer à un changement de phase, et en prendre l'initiative, est un point déterminant pour la victoire. En particulier, surveillez que votre compagnie disposera toujours de trains valides après le prochain changement de phase, et en même temps essayez de porter préjudice à vos concurrents en provoquant un changement de phase inopiné.

2.3 Ethique de jeu.

Des joueurs prévenants entre eux augmente la vitesse de la partie et rend le jeu plus agréable et fun pour tout le monde. Dans un jeu de cette longueur, les joueurs devraient planifier leurs opérations boursières et les actions de leurs compagnie avant leur tour, y compris, si c'est possible, les constructions et les améliorations de leurs réseaux.

Les titres possédés par un joueur doivent être disposés de telle sorte que chacun puisse les voir aisément. Tous les joueurs ont le droit de savoir combien d'argent ont les autres, et quels titres ils possèdent. Les trains, les jetons de trafic et les emprunts de chaque compagnie doivent être disposés sur le plateau de la compagnie, à la vue de tous. Les fonds d'une compagnie doivent être empilés bien en vue sur le plateau de la compagnie, et le montant de la trésorerie doit être rendu publique. Les joueurs souhaitant une clarification sur une de ces information doivent prévoir leur demande de façon à ne pas interrompre le tour d'un autre joueur.

2.4 Préparation du jeu.

Pour préparer le jeu faites les opérations suivantes :

Vérifiez que la banque possède bien exactement 8000 Lires en billets. L'un des joueur est désigné comme banquier et s'assoie près de la banque. Distribuez l'argent de départ aux joueurs. Le capital de départ est de L360 par joueur pour une partie à deux, L330 pour une partie à 3 et L300 pour une partie à 4 joueurs.

Placez les cartes de trains PH2 en pile sur l'emplacement des trains disponibles en haut à gauche du plateau de jeu, en mettant les trains discountés en bas de la pile. Les cartes de trains restantes sont placées en une pile sur l'emplacement des trains à venir, triés par phases et avec les trains discountés en dernier de chaque phase. Placez tous les titres **mineurs** des Compagnies Publiques dans les emplacements initiaux à gauche du plateau, avec le titre 40% de Président sur le dessus. Placez les marqueurs de gares de départ des compagnies publiques sur leurs emplacements respectifs dans leurs villes de départ (regardez le logo de la compagnie pour trouver l'emplacement).

La position autour de la table et l'ordre de jeu sont tirés au sort. Les joueurs tirent chacun une carte d'ordre de tour. Celui qui tire la carte n°1 reçoit la carte de *premier joueur*, le n°2 joue en second et s'assoie à la gauche du 1er joueur, et ainsi de suite.

Maintenant, vous pouvez jouer la phase 1.

2.5 Phase 1 - Affectation des Compagnies Maritimes.

Les Compagnies Maritimes sont allouées en phase 1. C'est une phase obligatoire.

Le joueur avec la carte de 1er joueur choisi une compagnie maritime parmi les 8 disponibles, et l'ajoute à sa main. Il n'y a pas de coût pour cela. Le joueur suivant choisi une compagnie parmi celles qui restent. On

continue avec les joueurs suivants s'il y en a, chacun doit avoir une carte de Compagnie Maritime.

Le dernier à avoir choisi sa carte de Compagnie Maritime, peut maintenant choisir une seconde carte et l'ajouter à sa main. Chacun peut ensuite choisir une seconde carte, dans l'ordre inverse du tour précédent. Le joueur avec la carte de premier joueur sera ainsi le dernier à choisir sa 2^{ème} carte.

Chaque joueur doit terminer cette phase avec exactement deux cartes de compagnie maritime. Les cartes des compagnies non choisies sont écartées et ne reviennent pas dans la partie.

A partir de maintenant, jouez une succession de un round de bourse suivit de deux round d'opérations, jusqu'à la fin de la partie.

Exemple : voici une partie à 3 joueurs, Alan (A), Bob (B), et Carl (C). A est premier joueur et choisi la carte maritime M3 qu'il ajoute à sa main. B vient en second et choisi la carte maritime M1. C choisi maintenant deux cartes maritimes et prend M7 et M8, toutes deux dans la Corse. C'est maintenant de nouveau à B qui choisi M2. En dernier, A prend M6. Les compagnies maritimes M4 et M5 sont défaussées.

2.6 Les Compagnies Maritimes.

Les Compagnies maritimes représentent les compagnies de navigation qui transportent les passagers et les marchandises entre la Sardaigne, la Corse et le Continent.

Lorsqu'elle appartient à un joueur, une Compagnie Maritime lui verse un revenu fixe de L20 au début de chaque round d'opération (recto de la carte).

A n'importe quel moment durant le tour d'opération d'une Compagnie Publique, un joueur peu lui donner une ou plusieurs de ses Compagnies Maritimes. Le joueur ne reçoit aucune compensation pour ce transfert, mais la compagnie en bénéficiera de plusieurs façons.

Tout d'abord, lorsqu'elle est transférée à une Compagnie Publique, la Compagnie Maritime lui apporte immédiatement 8 points de capacité de transport équivalant à un train PH2 (retourner la carte maritime sur le verso pour montrer cette nouvelle fonction), et peut ainsi augmenter le revenu généré par cette compagnie.

Deuxièmement, si la Compagnie Publique possède une gare dans la localité mentionnée sur la carte maritime, elle reçoit immédiatement un nombre de pions de trafic égal au numéro de phase en cours.

Exemple : en phase 4, durant le tour d'opération de la compagnie FMS, Alan transfert à la FMS la compagnie maritime M3 localisée à Cagliari. La FMS possède un marqueur de gare à Cagliari, si bien que la compagnie reçoit immédiatement 4 pions de trafic.

Ce bonus est également accordé si la compagnie place une gare plus tard dans la partie, après avoir reçu une compagnie maritime. Dans ce cas la compagnie reçoit un nombre de pions trafic égal au chiffre de la phase en cours au moment où la gare est placée.

Exemple : En phase 4, durant de tour de la RCSF, Alan transfert à la RCSF la compagnie M3 localisée à Cagliari. La RCSF ne possède pas de gare à Cagliari, et ne reçoit donc pas de bonus de trafic. Cependant, plus tard au cours de la phase 6, la RCSF construit une gare à Cagliari. Elle reçoit immédiatement 6 pions de trafic.

Remarque : La Compagnie Maritime M4 « Carbonia District » est associée aux trois mines dans le Carbonia district (la région du charbon). Pour bénéficier du bonus, une Compagnie Publique doit placer une gare sur l'une de ces mines.

Les Compagnies Maritime opèrent en coordination avec les trains ordinaires. Une compagnie ne possédant qu'une Compagnie Maritime et pas de train ne peut pas générer de revenu à son tour de jeu. De plus, une Compagnie Maritime ne suffit pas à remplir pas la condition obligeant une compagnie à avoir un train à la fin de son round d'opération. Une compagnie qui possède une Compagnie Maritime seulement est obligée d'acquérir un train à la fin de son round d'opération.

Les Compagnies Maritimes encore dans la main d'un joueur (c'est à dire non transférées à une compagnie publique) sont immédiatement défaussées quand survient la phase 5. Par contre celles possédées par les Compagnies Publiques restent en jeu et continue d'opérer jusqu'à la fin de la partie. C'est un bénéfice supplémentaire au transfert des Compagnies Maritime vers les Compagnies Publiques.

Une fois transférée à une Compagnie Publique, une Compagnie Maritime ne peut pas être transférée à

nouveau. Par contre, elle peut passer à une autre Compagnie Publique en conséquence d'une absorption (voir la section Absorption).

Stratégie : le bon moment pour transférer une Compagnie Maritime vers une Compagnie Publique est important. Normalement, vous souhaitez être sûr que, en accroissant les dividendes payés par la Compagnie Publique, la Compagnie Maritime vous procurera plus de revenus. Pour cela, la Compagnie Maritime doit apporter un surplus de trafic adéquat à la Compagnie Publique.

2.7 Fin de la partie.

La partie se termine lorsque la banque n'a plus d'argent.

Si la banque arrive à court de liquidité durant un round d'opération, effectuez le cycle complet des deux tours d'opération avant de déterminer le vainqueur.

Si cela arrive durant un round de bourse, terminez le round de bourse et faites les deux rounds opérationnels suivants, avant de déterminer le vainqueur.

Le vainqueur est le joueur qui possède la fortune la plus grosse, en prenant le total de son argent liquide, augmenté de la valeur de ses titres en bourse au cours du marché. Notez qu'à la fin de la partie, toutes les compagnies avec des emprunts d'état non remboursés voient la valeur de leurs titres réduite de L50 pour chaque emprunt. De plus, tout joueur qui a reçu personnellement un prêt de l'état pour banqueroute voit son score réduit de la valeur totale du prêt reçu.

Chapitre 3 : Round de bourse.

Lancer une société, opérations sur les titres, et marcher boursier.

3.1 Déroulement d'un round de bourse.

Durant un round de bourse, les joueurs et les traders effectuent des tours d'achats et/ou de ventes de titres.

Un round de bourse commence toujours par les traders (joueurs virtuels) suivit par le joueur ayant la carte de priorité, et continue dans le sens horaire jusqu'à ce que tous les joueurs et tous les traders aient passés.

3.2 Les traders.

Les traders sont des investisseurs étrangers qui achètent et vendent des titres durant le round de bourse. Ils sont toujours les premiers à jouer dans le round de bourse, et continuent à agir entre chaque joueur.

Voir Schéma page 12 de la règle anglaise

Exemple (voir schéma) : un nouveau round de bourse commence. Les traders jouent en premier et achètent un titre de la SFSS. Alan détient la carte de premier joueur, il joue ensuite, et vend une FCS puis achète un titre de la SFSS. Les traders jouent à nouveau et achètent une FCS. C'est maintenant le tour de Bob, après lui les traders joueront à nouveau, et ainsi de suite.

Les ventes et les achats des traders sont régis par un algorithme précis basé sur **l'estimation des compagnies**. L'estimation d'une compagnie est la somme du niveau de phase de ses trains et du nombre de gares placées sur la carte, comme indiqué sur la Table d'estimation (« Dragon's chart »).

Exemple : La compagnie FMS possède 3 gares sur la carte, et 2 trains PH2. Son estimation est donc de 7. La compagnie RCSF n'a que deux gares sur la carte, et un train PH3, son estimation est de 5. La SFSS possède 5 gares mais aucun train à ce moment, son estimation est de 5.

Débutants : Notez que l'estimation de la compagnie n'est déterminée que par le nombre de gares ouvertes et les trains possédés. Le type de compagnie (majeure ou mineure) n'a aucun effet sur l'estimation. Pour la même raison, l'estimation ne peut changer que pendant un round opérationnel si la compagnie place une nouvelle gare, ou acquiert un nouveau train. L'estimation d'une compagnie ne change jamais durant un round boursier.

Le tableau d'estimation (*Dragons Chart*) sur le plateau de jeu est utilisé pour visualiser l'estimation des compagnies. Une compagnie lancée phase 2, 3 ou 4 démarrera sur la case 1 (grâce à la gare de départ) de

la première rangée du tableau. Une compagnie lancée en phase 5, 6 ou 7 démarrera sur la case 1 de la deuxième rangée du tableau.

L'indicateur d'estimation se déplacera horizontalement le long de la même rangée en fonction des changements dans le nombre de gare ou le type de trains possédés. Il se déplacera verticalement sur une colonne en fonction d'un changement de phase, comme expliqué au paragraphe 3.12.

La table d'estimation présente des zones verte, blanche et rouge. La position d'un indicateur dans une région affectera sur la façon de spéculer des traders.

Les traders suivent en fait l'algorithme qui suit. Désignez un joueur qui a bien compris cet algorithme, il sera chargé de faire les actions à la place des traders.

Voir diagramme page 13 de la règle anglaise

- Les traders vendront immédiatement tous titres positionnés dans une région rouge du tableau.
- Ensuite, en respectant le nombre limite, les traders achèteront à la banque (offre initial) ou à la Corbeille un titre disponible positionné dans la zone verte du tableau d'estimation. Si différents titres sont disponibles dans cette zone verte, ils achèteront en priorité :
 - a) le titre qui diversifiera le mieux leur portefeuille en terme de certificats possédés ;
 - b) si plusieurs titres remplissent cette conditions, ils achèteront le plus estimé ;
 - c) en troisième critère, ils retiendront le moins cher ;
 - d) enfin, si plusieurs titres remplissent encore cette condition, ils choisiront celui au sommet de la pile du marché boursier.
- Si les traders ont atteint la limite du nombre de titre (voir ci dessous) ils passent.

Chaque fois qu'un titre est disponible à la fois dans l'offre initial et à la Corbeille, ils doivent toujours acheter dans l'offre initial. S'il n'y a pas de titre à acheter parmi ceux placés dans la zone verte du tableau d'estimation, ils passent.

Les traders ne sont pas intéressés par les titres placés dans la région blanche : il n'achètent ni ne vendent des titres placés dans cette zone. Par ailleurs, ils ne peuvent jamais devenir Président d'une compagnie même s'ils détiennent plus de parts que les autres joueurs.

Limite de parts : les traders ne peuvent pas détenir plus de 50% des parts d'une compagnie (la limite est de 60% pour les joueurs humains)

Limite de titres : les traders sont limités dans le nombre de titres qu'ils peuvent détenir. Cette limite est différente de celle des joueurs humains et elle varie en fonction de la phase en cours :

	Phase 2	Phases 3 et 4	Phase 5,6 et 7
Limite de titres	6	10	16

Toutes les transactions des traders se font avec la banque. C'est là que les traders ont leur compte. En conséquence, les traders n'ont pas d'argent liquide en propre : quand ils achètent ou vendent depuis la Corbeille, il n'y a pas de transfert physique d'argent. Quand ils achètent un titre depuis l'offre initial, le montant de la transaction est transféré de la banque vers le trésor de la compagnie.

Les titres des traders sont placés dans le Pool des traders (« Dragon Pool »), un emplacement sur le plateau de jeu à proximité du tableau des traders.

Exemple : imaginez la situation suivante. 3 compagnies sont en jeu, la FMS (estimation 7, cotation en bourse L120, majeure), la RCSF (estimation 5, cotation L80, majeure) et la SFSS (estimation 5, cotation L100, mineure). Toutes les compagnies sont dans le vert du tableau d'estimation. Les traders détiennent déjà 10% de la FMS, 10% de la RCSF et 20% de la SFSS. Quel titre peuvent ils acheter maintenant ? Réponse : RCSF, SFSS, FMS, RCSF, SFSS, FMS, et ainsi de suite. Voyons pourquoi :

- au tour prochain, la FMS est éliminée car ils détiennent déjà 2 titres et un 3ème ne diversifierait pas leur portefeuille (point A de l'algorithme). La RCSF et la SFSS ont la même estimation (point B). La RCSF coûte moins cher, c'est donc elle qui sera achetée (point C de l'algorithme).
- au tour qui suivra, les traders posséderont 2 FMS et 2 RCSF, et un seul SFSS, c'est donc un titre SFSS qui sera acheté (point A).
- au 3ème tour, ils posséderont 3 titres de chaque compagnie, donc le point A ne peut s'appliquer. C'est la FMS qui est choisie car c'est elle qui a la meilleure estimation (point B).

Stratégie : une fois familiarisé avec l'algorithme de décision, il devient facile de prévoir les actions des traders durant un round de bourse, et de les manipuler à votre avantage. Ce que l'on note immédiatement, en conséquence de cet algorithme, c'est que les traders ne peuvent vendre que dans le premier tour de table d'un round de bourse (parce que l'estimation de la compagnie ne peut pas changer pendant un round de bourse), et qu'ils n'achèteront jamais un titre d'une compagnie qui vient juste d'être lancée (parce que dans ce cas elle ne possède qu'une gare et pas encore de train, son estimation est donc de 1, qui est toujours dans la zone rouge du tableau).

Stratégie : une bonne stratégie avec les traders est de positionner votre compagnie sur la zone verte juste après l'avoir converti de mineure en majeure. Après la conversion, 5 nouveaux titres sont mis en vente dans l'offre initial, et, si votre timing est bon, vous pouvez vendre la plus part d'entre eux aux traders, et assurer ainsi un rapide apport d'argent frais à la compagnie.

3.3 Les joueurs.

Pendant chaque tour de jeu d'un joueur durant un round de bourse, le joueur peut vendre autant de titres qu'il le souhaite, et peut ensuite acheter un titre. Cet ordre est strict, c'est à dire qu'on ne peut pas acheter un titre, puis en vendre. De plus, on ne peut acheter qu'un seul titre par tour de table. On peut toujours choisir de passer, sans vendre ni acheter. Une fois qu'un joueur a effectué ses actions (ou passé), le tour passe aux traders, et ensuite à un autre joueur, dans le sens horaire.

Un joueur qui vend et/ou achète durant un tour de table est sûr de pouvoir rejouer une fois avant la fin du round de bourse. Chaque joueur fait généralement plusieurs tours d'actions durant un round de bourse. Le round de bourse prend fin lorsque tous les joueurs passent successivement durant le même tour de table. Le marqueur de round est alors déplacé sur la rose des vents du plateau.

3.4 Vendre des titres.

Un joueur peut vendre plusieurs titres de sa main vers la Corbeille. Quand un joueur vend des titres, il reçoit pour chaque titre le prix courant du marché indiqué sur le tableau du marché. Les titres simples sont payés le prix exact, les titres doubles de Président sont payés le double.

Les titres doubles de Président ne peuvent être vendus que si un autre joueur possède au moins deux titres simples de cette compagnie. Dans ce cas, un échange de titres a lieu comme expliqué au paragraphe 3.10 (transfert de Présidence).

Après que le joueur ait reçu son argent pour la vente de son titre, le marqueur de la compagnie sur le marché boursier peut être abaissé. Si le titre est vendu par le Président de la compagnie lui-même, ou par les traders, le marqueur est descendu de 1 niveau par part vendue. Il n'y a pas de baisse si les titres sont vendus par des joueurs autres que le Président de la compagnie.

Quand on vend plus d'un titre de la même compagnie, le montant reçu de la banque est le même pour chaque part vendue. Un joueur ne peut pas choisir de vendre séparément plusieurs titres de la même compagnie dans le même tour de table d'un round de bourse.

Quand il vend des titres de plusieurs compagnies, le joueur peut choisir dans quel ordre il les vend.

Les exceptions s'appliquent à tous les titres :

- Un titre d'une compagnie qui n'est pas encore opérationnelle ne peut être vendu ;
- Il ne peut pas y avoir plus de 50% de parts d'une compagnie dans la Corbeille. Les joueurs ne peuvent pas vendre un titre si ce faisant cette limite était dépassée.

Exemple : Dans un tour de table durant un round de bourse, Carl décide de vendre 3 titres de la FA (majeure) et 1 de la FMS (mineure). Les deux compagnies sont opérationnelles il n'y a pas de leurs titres dans la Corbeille. Tous les titres de Carl sont des parts simples car il n'est pas Président. FA vaut L110 sur le Marché Boursier tandis que FMS vaut L70. Carl reçoit L400 et les titres vendus sont placés sur la Corbeille. Les marqueurs de cotation sur le Marché Boursier ne sont pas abaissés.

Exemple : Imaginons maintenant une autre situation. A nouveau, Carl décide de vendre 3 titres de la FA (majeure) et 1 de la FMS (mineure). Les deux compagnies sont opérationnelles, et il y a déjà 2 titres FMS à la Corbeille représentant 40% des parts (la FMS est mineure, NDT). Carl n'a pas le droit de vendre ses titres FMS car ce faisant il violerait la limite de 50% maxi des parts dans la Corbeille.

3.5 Acheter des titres.

Quand un joueur achète un titre, il peut l'acquérir depuis l'offre initial, depuis la Corbeille ou chez les traders. Les titres de l'offre initial doivent être pris dans l'ordre (c'est à dire le Titre double de Président en premier).

Les titres achetés dans l'offre initial sont payé au prix de l'offre initial, et l'argent va dans la caisse de la compagnie.

Les titres achetés à la Corbeille sont payé au prix courant sur le tableau du marché boursier, l'argent est versé à la banque.

Les titres achetés aux traders sont payés au prix du marché, plus un surcoût si la compagnie est dans la zone verte ou dans la zone blanche sur le tableau des traders. Le coût le plus élevé s'applique si la compagnie est dans le vert, le surcoût le moins élevé s'applique si la compagnie est sur le blanc (ces prix surcotés sont indiqués sur le tableau du marché boursier). L'argent va à la banque (où les traders ont leur compte).

Stratégie : Pourquoi acheter aux traders, à un prix éventuellement surcoté ? Il peut y avoir plusieurs raisons à cela, par exemple quand il n'y a plus de titre disponible ailleurs, ou parce que vous essayez de prendre le contrôle d'une compagnie à la place d'un autre joueur, ou en défense pour empêcher les traders de vendre ce titre plus tard dans la partie (parce que vous savez que la compagnie va bientôt quitter la zone rouge). Une autre subtile raison est de libérer une place si vous savez que les investisseurs peuvent ainsi acheter un titre d'une autre de vos compagnies.

Les règles suivantes s'appliquent à toutes les acquisitions de titres :

- Un joueur ne peut jamais posséder plus d'un nombre maximum de titres. Ce maximum dépend du nombre de joueur (tableau ci dessous).
- Une fois qu'un joueur a vendu un titre d'une compagnie, il ne peut plus acheter de titre de cette compagnie durant le round de bourse en cours.
- Un joueur ne peut jamais posséder plus de 60% de parts d'un compagnie.

	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs
Limite de titre par joueur	36	24	18

3.6 Lancer une compagnie

Le premier titre achetable dans chaque compagnie est toujours le titre de président. Lorsqu'un joueur achète le titre de président d'une compagnie, il devient président de cette compagnie et pose le marqueur de valeur sur l'une des case jaune (L60, L70, L80, L90 et L100) du tableau du Marché Boursier. Des valeurs plus élevées seront disponibles plus tard dans la partie (L1190 à L150). Si un ou plusieurs marqueurs se trouvent déjà dans la case, le nouveau marqueur est placé en bas de la pile.

Le président paye immédiatement deux fois la valeur choisie au trésor de la compagnie, en prend le plateau de la compagnie. Ce plateau sert à gérer les différents biens et obligations de la compagnie, comme les trains, le pions de trafic, l'argent, les jetons et les emprunts.

Débutants : L'un des principe important dans les jeux de la série 18xx est que les biens personnels du président et ceux de la compagnie doivent être gardés complètement séparés. Le président gère la compagnie de chemins de fer au nom de ses actionnaires mais il ne possède pas les biens de cette compagnie. En conséquence, il ne peut pas à sa guise transférer de l'argent de la compagnie vers sa fortune, et vice et versa. La carte de la compagnie et son contenu sont confiés au président, et pourront changer de main en cas de changement de présidence.

A ce stade, la compagnie n'est pas lancée, et ne peut pas encore opérer. Au moins 60% des parts initiales doivent être vendues pour que la compagnie soit considérée comme lancée et puisse agir au prochain round opérationnel.

Lorsque la compagnie est lancée, un marqueur est placé sur le tableau d'estimation des traders (« Dragons chart ») sur une case 1 (première rangée pour une compagnie lancée en phase 2, 3 ou 4 ; deuxième rangée pour une compagnie lancée en phase 5, 6 ou 7), et un marqueur est placé sur la piste des revenus.

La compagnie reçoit également tous les pions de trafic engendrés par sa gare de départ et un nombre variable jetons de gare en fonction du type de compagnie créée, comme expliqué dans les 2 prochains chapitres.

3.7 Compagnies mineures.

Avant la phase 5, toutes les compagnies commencent comme compagnies mineures.

Les titres des actionnaires d'une compagnie mineure représentent 20% des parts, et celui du président 40%. Pour créer une compagnie mineure, un joueur doit acheter le titre initial de 40% de président. Pour que la compagnie soit opérationnelle, au moins un autre titre doit être acheté par un joueur, afin que les 60% requis soient atteints.

La compagnie mineure reçoit l'argent des titres au fur et à mesure qu'ils sont achetés par les joueurs et les investisseurs.

Une fois lancée, une compagnie mineure reçoit 3 marqueurs de gare au total. Un pour sa gare de départ déjà en place sur la carte plus deux supplémentaires sur la carte de la compagnie. Quand elle sera convertie en compagnie majeure, elle recevra des gares additionnelles.

Exemple : en phase 2, Alan crée la CFD comme compagnie mineure avec un prix de base de L90. Il paye immédiatement L180 pour le titre de Président, et cet argent est versé à la trésorerie de la CFD. Au tour de table suivant du round de bourse, Alan achète un autre titre de la CFD qu'il paye L90 au trésor de CFD. La compagnie est lancée et sera opérationnelle dès le prochain round d'opération. Plus tard, Carl achète lui aussi un titre de la CFD en payant L90 au trésor de la Compagnie. Le round de bourse se termine. La CFD a L360 en trésorerie et trois marqueurs de gare (dont un à Portovecchio), Alain possède 60% des parts de la compagnie, et Carl 20%. Le titre restant est dans l'offre initial. Le prix de la CFD sur le marché boursier est L90.

3.8 Compagnies majeures.

Une compagnie majeure peut entrer dans le jeu de plusieurs façons :

- Comme résultat de la conversion d'une compagnie mineure existante en compagnie majeure (voir paragraphe 3.9) ;
- A partir de la phase 5, toute nouvelle compagnie créée commence comme compagnie majeure.
- Une compagnie peut aussi réapparaître dans la partie en tant que compagnie majeure après avoir été absorbée (voir chapitre 5).

Les titres des actionnaires d'une majeure compagnie représentent 10% des parts, et celui de Président 20%.

Après le déclenchement de la phase 5 (ou lorsqu'une compagnie revient en jeu après avoir été absorbée), toute nouvelle compagnie commence directement comme majeure. La création d'une compagnie majeure oblige le joueur à acheter le titre initial de Président de 20%. Pour devenir opérationnelle, quatre autres titres doivent être achetés par les joueurs pour atteindre le seuil de lancement de 60%. La compagnie reçoit l'argent des titres vendus aux joueurs et aux traders. Une fois lancée, la compagnie reçoit 7 marqueurs de gare au total, dont un pour sa ville de départ sur la carte.

Exemple : En phase 5, Bob crée la FMS comme majeure compagnie en fixant le prix à L110. Il paye immédiatement L220 pour le titre de président, l'argent est versé à la trésorerie de la FMS. Au tour de table suivant dans le round de bourse, Bob achète 3 titres de la FMS au prix de L330 au total pour le trésor de la FMS. La FMS n'est pas encore lancée (seuls 50% des parts sont vendues). Plus tard, Alan vient au secours et achète un titre supplémentaire au trésor de la FMS en payant L110. La compagnie est lancée (60% des parts vendues) et sera opérationnelle au round d'opération suivant. Le round de bourse prend fin. La FMS possède L660 dans sa trésorerie et 7 gares (dont une sur Cagliari), Bob possède 50% des parts et Alan 10% des parts de la compagnie. Il reste 4 titres dans l'offre initial. Le prix de la FMS est de L110 dans le marché boursier.

3.9 Conversion de compagnie mineure en compagnie majeure.

La conversion d'une compagnie de mineure en majeure ne peut avoir lieu qu'au début d'un round de bourse (voir paragraphe 3.12).

Pour passer compagnie majeure, une compagnie doit être connectée par une voie ininterrompue d'une de ses gares sur la carte à sa destination historique (identifiée sur le plateau par une marque aux couleurs de la compagnie). Une voie directe consiste en une suite continue de tuile depuis une gare de la compagnie dans une ville ou une mine non interceptée par une autre ville ou une autre mine (c'est à dire être une connexion directe de gare à gare).

Le nombre de petites villes (villages) incluses dans cette route directe est sans importance, la seule condition pour que cette route soit valide est qu'il n'y ait pas d'autre ville sur le trajet. Notez aussi qu'il n'est

pas nécessaire de placer un marqueur de gare sur la destination. Avoir une voie directe est la seule condition pour que la destination historique soit atteinte.

Quand une compagnie devient majeure, les titres de 20% en jeu sont retournés sur la face 10% et le titre de 40% du président est retourné sur sa face 20%. Cinq titres supplémentaires de 10% sont placés dans l'offre initial. Quand ces titres sont vendus, des fonds additionnels arrivent dans la trésorerie de la Compagnie. [*le passage de mineure à majeure s'apparente à une opération d'accroissement du capital, ndt*].

La compagnie recevra aussi un nombre de gare additionnel en fonction de la phase de jeu en cours au moment de la conversion : 1 gare en plus à la PH2, 2 gares additionnelles en PH3, 3 en PH4 et 4 gares additionnelles quand la conversion a lieu durant les phases PH5 à PH7.

Exemple : En phase 3, au début du round de bourse, Alan décide de convertir la CFD (mineure) en compagnie majeure. Il peut le faire parce que sa compagnie a construit une connexion directe jusqu'à sa destination historique. Alan retourne ses deux titres de la CFD (Président + un autre titre) ce qui réduit ses parts de 60% à 30%. Carl retourne lui aussi son titre, réduisant sa participation de 20% à 10%. La CFD reçoit deux nouvelles gares, et 5 nouveaux titres majeurs de la compagnie sont placés dans l'offre initial, le prix de la CFD reste inchangé. Maintenant, Alan possède 30% de la compagnie, Carl 10%. Il reste au total 6 titres dans l'offre initial. Notez que la valeur des titres possédés par Alan et Carl restent les même qu'avant. Il n'y a pas de gain ni de perte lorsqu'une compagnie passe de mineure à majeure, cependant la proportion des parts possédées est dramatiquement réduite.

3.10 Transfert de présidence.

Si un joueur vient à posséder un pourcentage de parts plus élevé que celui du président actuel, ce joueur devient le nouveau président et endosse toutes les responsabilités pour la compagnie. Cela peut se produire aussi bien par l'achat de titres par le joueur que par la vente de titre par le président actuel.

Transfert de présidence suite à l'accroissement de parts : puisque le président de la compagnie doit toujours détenir le titre double de président, le nouveau président échange 2 titres simples contre le titre double avec l'ancien président. Le nouveau président reçoit le plateau de la compagnie avec tous son contenu (trains, marqueurs, pions de trafic, compagnies maritimes, emprunts de l'état, et trésorerie).

Exemple : La CFD est maintenant une compagnie majeure. Alan détient 30% des parts (le titre double de président plus un autre titre), Carl détient seulement 10% des parts avec un seul titre. Carl continue à acheter des titres de la CFD lors de ses tours round de bourse, et lorsqu'il achète son quatrième titre ses parts dans la compagnie atteignent 40%, et un transfert de présidence se fait. Alan échange à Carl son titre de président contre deux titres simples. Alan détient toujours 30% des parts de la Compagnie, mais avec 3 titres, et Carl possède 3 titres représentant 40% des parts, il est maintenant le nouveau président et reçoit le plateau de la compagnie avec tous ses avoirs.

Transfert de présidence suite à une vente : Le président d'une compagnie ne peut vendre des titres en nombre suffisant pour provoquer un changement de présidence que si un autre joueur détient deux titres ou plus [*en d'autres termes, que si le titre double peut être échangé contre un titre simple, ndt.*] et si la corbeille dispose d'assez de place pour recevoir les titres vendus (gardez à l'esprit que la corbeille n'accepte pas plus de 50% des parts d'une compagnie).

Si ces deux conditions sont réunies, le président annonce combien de parts sont en vente. Le joueur qui détient le plus grand nombre de parts de la compagnie devient le nouveau président. Si plusieurs joueurs détiennent le même nombre de parts, le joueur le plus à gauche (sens horaire) de l'actuel président devient le nouveau président.

Comme le président de la compagnie doit toujours détenir le titre double de président, le nouveau président échange deux titres simples contre le titre double avec l'ancien président. L'ancien président achève alors sa vente. Le nouveau président reçoit le plateau de la compagnie avec tout son contenu (trains, marqueurs, pions de trafic, compagnies maritimes, emprunts et trésorerie).

Exemple : CFD est maintenant une compagnie majeure. Alan détient 30% des parts (le titre de président plus un autre titre), Carl possède 10% avec seulement un titre. Carl achète un titre supplémentaire de la CFD durant son tour de round boursier. Alan décide d'abandonner cette compagnie et de vendre ses 30%. Alan échange son titre de président contre deux titres simples de Carl. Alan peut maintenant vendre à la corbeille ses trois titres. Carl se retrouve avec le titre de président pour 20% des parts de la compagnie, il est le nouveau président et reçoit le plateau de la compagnie avec son contenu.

3.11 Mouvements sur le marché boursier.

Le marqueur de cotation d'une compagnie opérationnelle évolue sur le tableau du marché boursier en fonction des règles suivantes :

Une case vers le haut

- durant un round d'opération, chaque fois que la compagnie distribue un dividende ;
- durant un round d'opération, chaque fois que la compagnie achète un ou plusieurs nouveaux trains sur la pile des trains disponibles (si elle en achète plusieurs à la fois le marqueur ne monte que d'une case).

Une case vers le bas

- pour chaque titre de la compagnie vendu par le président ou par les traders durant un round de bourse ou à la suite d'une vente forcée par le président ;
- durant un round d'opération, chaque fois que la compagnie ne distribue pas de dividendes.

Lorsqu'un marqueur est déplacé sur une case où se trouve déjà un ou plusieurs marqueurs, le nouvel arrivant est placé au dessous de la pile des marqueurs déjà présents.

Dans les autres cas, le marqueur de cotation ne bouge pas.

Exemple : durant un round d'opération, la FMS paye à ses actionnaires un dividende de L130 et achète un train PH3 de la pile des trains disponibles ; la cotation de la compagnie augmente de deux case et le marqueur est placé sous la pile des marqueurs déjà sur la case (s'il y en a). La RCSF prend L160 dans sa trésorerie et utilise cet argent pour acheter un train PH3 à la compagnie FMS ; dans ce cas, le marqueur ne bouge pas (l'achat ne se fait pas dans la pile des trains disponible). Enfin, la SFSS garde ses revenus en trésorerie et ne distribue pas de dividende, mais achète un train PH4 dans la pile des trains disponibles ; Le marqueur de cotation est déplacé d'une case vers le bas (non distribution de dividende) puis d'une case vers le haut (achat d'un train) ; le marqueur est placé sous les marqueurs déjà présents.

3.12 Actions au début d'un round de bourse.

Les actions qui suivent doivent être réalisées au tout début d'un round boursier.

Dépréciation des mines.

Toutes les mines avec un marqueur de gare sont automatiquement dépréciées d'un niveau avec l'apparition de la tuile suivante. C'est à dire que si le jeu est en phase 3, toutes les tuiles de mine jaunes comportant une gare sont automatiquement remplacées par des tuiles vertes ; si le jeu est en phase 5 ou plus, toutes les tuiles de mine vertes avec un marqueur sont remplacées par des tuiles marrons.

Notez que les mines sans gare ne sont pas dégradées. Et aussi que les mines ne sont dépréciées que d'un niveau à chaque fois, c'est à dire que si la partie est en phase 5 ou plus, une tuile de mine jaune qui vient de recevoir une gare ne sera remplacée que par une tuile verte et non une tuile marron au début du round de bourse suivant.

Ajustement du rang des compagnies.

Chaque compagnie doit ajuster son niveau sur la table d'estimation (mouvement vertical). Voir figure page 20 de la règle anglaise. Lorsqu'une compagnie est positionnée sur une ligne différente de la phase en cours, son marqueur descend d'une case vers le bas pour se rapprocher de la ligne de la phase courante. Si elle est positionnée sur la ligne de la phase en cours, le marqueur ne bouge pas.

Notez que le marqueur ne bouge verticalement que d'une seule case à chaque fois, par exemple si le jeu est en phase 4 et le marqueur de la compagnie est sur la ligne PH2 de la table des traders, le marqueur descend sur la ligne PH3 et non PH4.

Exemple : le jeu est en phase 5. A la fin du round de bourse, le marqueur de la RCSF descend d'un niveau et entre dans la région rouge du tableau. Le marqueur de la SFSS descend d'un niveau sur la ligne PH5 et entre dans la zone blanche. Enfin, le marqueur de la SFS ne bouge pas car il est déjà sur la ligne PH5 du tableau correspondant à la phase en cours.

Conversion en Compagnie Majeure.

Chaque président d'une compagnie peut convertir une compagnie mineure et compagnie majeure si elle

répond aux conditions pour cela (voir paragraphe 3.9). Toutes les actions relatives au passage du statut de mineure à majeure sont effectuées au moment où le président déclare la conversion de la compagnie.

3.13 Actions à la fin d'un round de bourse.

A la fin d'un round de bourse, la carte de premier joueur (« *priority* ») passe au joueur situé à gauche de celui qui a effectué le dernier achat ou la dernière vente (les traders fictifs ne comptent pas pour l'assignement de premier joueur).

18xx Experts : dans beaucoup de jeux de la famille 18xx, il y a un bonus à la fin d'un round de bourse pour les compagnies dont tous les titres sont vendus. Ce bonus n'existe pas dans 1865 Sardaigne.

Chapitre 4 : Round d'opérations

Pose de tuiles et de gares, collecte du trafic, mouvement des trains et paiement des dividendes.

4.1 Déroulement d'un round d'opération.

Durant un round d'opération, toutes les compagnies lancées [*dont 60% au moins des parts de l'offre initial sont vendues, ndt*] agissent et produisent des revenus. Les compagnies Maritimes possédées par les joueurs opèrent en premier. La banque paye aux propriétaires de chaque CM un revenu de L20 comme précisé sur chaque carte de CM.

Les Compagnies Publiques opèrent ensuite, par ordre décroissant de valeur. Si plusieurs marqueurs de cotation occupent la même case dans le tableau du marché, la CP qui sur le dessus de la pile opère avant celle du dessous, et ainsi de suite.

Chaque CP qui le peut opère une fois durant chaque round d'opération [rappel : il y a deux rounds par tour, ndt]. Le président de la compagnie effectue pour le compte de la CP les actions suivantes, dans l'ordre indiqué :

- Pose ou amélioration d'une tuile de voie (optionnel) ;
- Opérations de mine ;
- Placement d'une gare (optionnel) ;
- Mouvement de trains et calcul des revenus ;
- Achat de trains (optionnel).

Note : rappelez-vous qu'une Compagnie Maritime peut être transférée à tout moment à une Compagnie Publique durant le tour d'opération de cette Compagnie Publique. Par ailleurs des absorptions et des remboursements d'emprunts d'états peuvent se faire pendant un tour d'opération comme expliquer au chapitre 5 plus loin.

Après que toutes les compagnies en droit de le faire aient opéré, le marqueur de tour est déplacé vers la case suivante sur le tableau de tour du plateau (la « rose des vents »). Cela indique si le round suivant est un autre round opérationnel ou un round de bourse.

4.2 Pose de tuile et amélioration des voies.

La construction du réseau ferré dans 1865 est représenté par la pose sur la carte de tuiles colorées hexagonales. Initialement, les seules voies déjà construites sur la carte se trouvent sur les six hexagones jaunes portant des voies pré-imprimées.

Chaque compagnie opérationnelle peut placer gratuitement une tuile sur la carte durant son tour d'opération. Elle peut placer une seconde tuile pour un coût de L20 payé par la trésorerie de la compagnie.

Une fois posée, une tuile devient partie intégrante de la carte et ne peut être enlevée que pour être remplacée par une autre tuile (cette opération est appelée « une amélioration »).

Il y a deux améliorations possibles : les améliorations de trafic, et les améliorations de direction.

Les améliorations de trafic.

Une amélioration de trafic consiste à remplacer une tuile par une autre de couleur différente. Tous les segments de voies de la tuile remplacée doivent être conservés même s'ils ne sont pas connectés aux voies des tuiles adjacentes.

- Les tuiles jaunes ne peuvent être placées que sur les hexagones verts clairs imprimés sur la carte ;
- Les tuiles vertes remplacent les tuiles jaunes (notez qu'elles peuvent être aussi placées sur les hexagones jaunes pré-imprimés de la carte) ;
- Les tuiles marrons ne remplacent que des tuiles vertes ;
- Les tuiles grises ne remplacent que des tuiles marrons.

Lorsque la valeur de trafic d'une ville augmente à la suite d'un changement de tuile, les compagnies qui possèdent une gare sur la tuile reçoivent immédiatement cet accroissement en pions de trafic.

Exemple : Nuoro est une ville verte (sa valeur de trafic est de 4) et les compagnies RCSF et FA ont chacune un marqueur de gare sur la tuile. Lorsque les tuiles marrons deviennent disponibles, l'hexagone de Nuoro est amélioré avec une tuile marron, et son trafic passe à 5. Les compagnies RCSF et FA reçoivent immédiatement 1 pion de trafic supplémentaire chacune.

Lorsqu'une petite ville augmente sa valeur de trafic à la suite d'une amélioration de trafic, il n'y a pas de bénéfice immédiat de cette augmentation de trafic. Cependant l'amélioration de la valeur du trafic sera disponible pour les compagnies qui, plus tard dans la partie, incluront cette petite ville dans leur réseau.

Les améliorations de direction.

Voir illustration page 22 de la règle anglaise.

Une amélioration de direction consiste à remplacer une tuile d'une couleur par une tuile de la même couleur. Toutes les connections de voies de la tuile remplacée avec les tuiles voisines doivent être conservées lors du remplacement. Par contre, les segments de voie non connectés n'ont pas à être préservés.

18xx Experts : L'amélioration de trafic est un processus très habituel dans la série 18xx qui permet d'augmenter le revenu généré par la tuile en question et d'ajouter de nouveaux segments de voies. L'amélioration de direction est un concept entièrement nouveau ; c'est une forme moins restrictive d'amélioration de tuile généralement utilisée pour libérer une voie autrement bloquée.

Exemple : L'illustration page 22 montre un exemple d'amélioration de trafic et un exemple d'amélioration de direction. La compagnie FCS avec une gare à Isili et une gare à Oristano commence par améliorer sa tuile d'Isili avec une tuile verte : c'est une amélioration de trafic, et la FCS reçoit un pion de trafic de 1. Ensuite, la FCS paye L20 pour placer une seconde tuile, et remplace la ligne droite à Sanluri par une voie courbe : c'est une amélioration de direction.

La compagnie qui place (ou remplace) une tuile doit être reliée par un chemin continu d'une longueur non limitée depuis un de ses marqueurs de gare jusqu'à la tuile connectée. Une ville totalement occupée par des gares d'autres compagnies bloque ce chemin et en conséquence les tuiles ne peuvent pas être posées au-delà de la cité qui bloque.

La tuile de voies doit être correctement alignée sur l'hexagone de la carte, mais peut être placée dans n'importe quelle des six orientations possibles du moment que les règles suivantes sont respectées :

- Les hexagones avec une petite ville ne peuvent recevoir que des tuiles comportant également une petite ville. De même, les hexagones avec une ville indiquée par un large cercle blanc ne peuvent recevoir que des tuiles portant un large cercle correspondant.
- Les hexagones jaunes de la carte (Cagliari, Oristano, Nuoro, Portovecchio, Sassari et Bastia) ont des tuiles spécifiques vertes, marron et grises indiquées par les lettres C, O, N, P, S, et B respectivement.
- Un segment de voie ne peut se terminer sur la mer. Cependant, les connections indiquées entre la Sardaigne et la Corse peuvent être considérées comme des voies existantes pré-imprimées et donc comme des connexions valides pour la pose de tuiles.
- Les tuiles marron #63 ne peuvent être placées que sur Isili, Olbia et Ajaccio. Les tuiles marron #700

ne peuvent être placées que sur Arbatax, et Calvi. Les tuiles marrons #146 ne peuvent être placées que sur une ville côtière (Alghero, Tempio, Propriano, etc.).

– Les tuiles #173, #174 et # 175 ne peuvent être placées que sur les huit mines de la carte. Les mines ne sont jamais améliorées par les joueurs ; cette amélioration se fait automatiquement au début de chaque round de bourse. Notez que l'amélioration (« upgrade ») d'une mine réduit son niveau de trafic (et donc est considérées comme une dégradation (« downgrade »)).

Les tuiles améliorées sont enlevées de la carte et redeviennent disponibles pour les compagnies. Voir la liste des tuiles (« Tiles Manifest » en fin de la règle anglaise) pour pour connaître les changements de tuiles légaux.

4.3 Opérations de mines.

A chaque tour, les compagnies reçoivent des points de trafic des mines possédant une gare.

Les mines n'ont un emplacement que pour une seule gare. Une mine génère du trafic pour la compagnie qui y possède une gare à chaque round d'opération. Cependant, la production de la mine se réduit au cours de la partie (les mines jaunes génèrent 2 points de trafic à chaque round, les mines vertes 1 point seulement, et les mines marron aucun).

Chaque compagnie ne peut placer qu'une seule gare sur l'une des trois mines localisées dans le District du Charbon (« Carbonia District »).

4.4 Placement des Gares.

Une compagnie peut placer une gare et une seule durant chaque round opérationnel (le marqueur de la gare de départ est placé au début de la partie pour chaque compagnie ou lorsque le titre de président d'une compagnie absorbée réintroduite dans le jeu est acheté).

Pour placer une gare, la compagnie doit pouvoir tracer une **route directe** depuis l'un de ces marqueur de gare jusqu'à la ville ou la mine où elle souhaite placer sa gare. Une route directe consiste en une suite continue, non interrompue par une autre ville, de segments de voie depuis une ville/mine déjà occupée par un marqueur de la compagnie jusqu'à une ville/mine. La ville d'arrivée doit disposée d'un emplacement vide pour le marqueur de gare. Une compagnie ne peut pas avoir plus d'une gare sur la mêle tuile.

Il y a un coût pour la pose d'une gare, en fonction du terrain rencontré sur la route directe (L10 pour chaque plaine, L40 pour chaque rivière, L60 pour chaque montagne). Si plusieurs routes directes sont possibles pour arriver à la ville/mine de destination, le Président est libre de décider laquelle utiliser ; le coût dû au terrain et le trafic collecté seront celui de la route directe choisie.

La voie ferrée collecte tous les points de trafic le long de la route directe choisie imprimés sur les petites villes interceptées le long du parcours et celui de la ville/mine de destination (notez que le trafic de la gare de départ de la route directe n'est pas pris en compte).

Une fois placée, un marqueur de gare ne peut être ni déplacé, ni enlevé, sauf si la compagnie est impliquée dans une absorption. Lorsqu'une ville a tous ses emplacements de gare occupés, seules les compagnies avec une gare sur la cité peuvent traverser cette ville pour ce qui concerne la pose de tuile.

4.5 Opérations des trains et calcul des revenus.

Pour toucher des revenus, une compagnie doit faire agir ses trains comme suit :

Le président compare le total de ses points de trafic disponibles sur son plateau de compagnie avec le total des points de transport offerts par ses trains. Chaque point de trafic pouvant être transporté par un point de train procure un revenu de transport de L10. Le total est le revenu de la compagnie.

Exemple : une compagnie dispose de 14 points de trafic et de deux trains PH2 (soit 16 points de transport), son revenu total est de 140. Autre exemple, une compagnie dispose de 30 points de trafic et de 1 train PH2 et 1 train PH3 (22 points de transport), son revenu total sera de L220 dans ce cas.

Le président décide soit d'utiliser ce revenu pour payer des dividendes, soit de garder ces gains pour

augmenter la trésorerie de la compagnie.

Si des dividendes sont payés, chaque titre reçoit un pourcentage des gains en proportion, c'est à dire qu'un titre de 20% recevra 20% des gains, et un titre de 10% recevra 10% des gains. Les dividendes des titres à la corbeille ou possédés par les traders sont payés à la banque (notez qu'il n'y a pas de mouvement d'argent liquide dans ce cas). Les titres encore dans l'offre initial payent leurs dividendes à la compagnie.

Si la compagnie ne paye pas de dividende, le montant total des revenus va dans la trésorerie de la compagnie.

Ajustez le marqueur de cotation du titre dans le tableau du marché boursier d'une case vers le haut si les dividendes sont payés. Les compagnies dont le revenu est nul voient leur marqueur reculer d'une case. Si la compagnie ne distribue pas, le marqueur ne bouge pas.

4.6 Acquisition de trains.

A ce moment, une compagnie a maintenant la possibilité d'acquérir un ou plusieurs train, à condition de ne pas dépasser le nombre de train maximum. Les Compagnies Maritimes ne comptent pas dans pour cette limite.

Train	Capacité transport	Coût	Quantité maximum	Disponible quand
PH2	8	100/70	6	Au 1er PH4 vendu
PH3	14	200/160	5	Au 1er PH6 vendu
PH4	20	350/300	4	Au 1er PH7 vendu
PH5	25	500	2	Permanent
PH6	30	650	3	Permanent
PH7	35	800	Illimité	Permanent

Du fait que l'acquisition d'un train peut provoquer un changement de phase, les trains doivent être acheter un par un. Ainsi, si une compagnie veut acquérir plusieurs train, elle doit en acheter un, résoudre un éventuel changement de phase, puis en acheter un autre, et ainsi de suite. Lorsque l'acquisition d'un train provoque un changement de phase, et que ce changement réduit le nombre de trains qu'une compagnie peut posséder, la compagnie n'est pas autorisée à acquérir cet autre train. Une compagnie ne peut pas défausser ou mettre au rebut un train pour faire de la place pour un autre. Si, cependant, l'achat d'un train provoque un changement de phase et qu'une compagnie possède alors trop de trains, les trains en excès de cette compagnie sont défaussés vers la banque sans aucune compensation.

Les trains peuvent être achetés sur la *pile des trains disponibles*, dans le *dépôt de la banque*, ou auprès d'autres compagnies disposées à en vendre. La pile des trains disponibles vend de nouveaux trains, et ne peut les vendre que dans l'ordre : tous les trains de la phase en cours doivent être vendus avant que les trains de la phase suivante puissent être déplacés de la *pile des trains à venir* vers la *pile des trains disponibles*. Ainsi, tous les trains de la phase 2 doivent avoir été vendus pour que le premier train de phase 3 devienne disponible, tous les trains de la phase 3 doivent être vendus pour que le premier train de phase 4 le devienne, et ainsi de suite. Les trains acquis depuis la pile des trains disponibles ou depuis le dépôt de la banque doivent l'être au prix indiqué sur la carte du train. Notez que le dernier train des types PH2, PH3 et PH4 ont un prix discount. Les trains achetés à d'autres compagnies peuvent l'être à n'importe quel prix (avec un minimum de L1) fixé d'un commun accord par les présidents des deux compagnie concernées. Une compagnie peut acheter le dernier train d'une autre. Lorsqu'un train est acquis auprès d'une autre compagnie, la transaction doit se dérouler entièrement durant le tour de jeu de la compagnie qui achète. Une compagnie n'est jamais obligée d'acheter à une autre, quel que soit le prix proposé.

Une compagnie qui n'a aucun point de trafic n'est pas obligée de posséder un train. Par contre, une compagnie lancée qui dispose d'un point de trafic ou plus doit obligatoirement avoir un train, et est dans l'obligation d'en acheter un durant son tour d'opération si elle n'en a pas.

4.7 Acquisition de train forcée.

Si une compagnie est dans l'obligation d'acheter un train et ne dispose pas l'assez de liquidités pour le faire, le président doit compléter la différence. Lorsque le président est forcé à contribuer à l'acquisition d'un train,

les règles particulières suivantes s'appliquent :

- Un seul train peut être acheté.
- Le train doit être acheté sur la pile des trains disponibles ou à la banque, et ne peut pas être acheté à un autre joueur.
- Si plusieurs trains sont disponibles entre la pile et la banque, le joueur peut choisir celui que la compagnie achète. En d'autres termes, il n'est pas obligé d'acheter le plus cher, bien qu'il doive respecter les autres règles, c'est à dire qu'il ne peut acheter un train non encore disponible, ou un train à prix discount s'il reste d'autres trains non discountés de la même phase.
- Le président doit utiliser tout l'argent disponible dans la trésorerie de la compagnie et ne peut contribuer que pour le complément.
- Si le président n'a pas assez de liquidités pour compléter, il est obligé de vendre des titres de son portefeuille personnel (voir Vente forcée de titres ci-dessous).

4.8 Vente forcée

Quand un président est appelé à contribuer à l'achat d'un train comme expliqué ci-dessus, il peut être dans l'obligation de vendre des titres. Les règles suivantes s'appliquent à tous les cas de ventes forcées de titres.

- La vente ne doit pas provoquer le changement de présidence de la compagnie qui essaye d'acheter un train, bien qu'elle puisse causer un changement de présidence dans d'autres compagnies.
- Le président décide ce qu'il veut vendre, dans quel ordre et combien de titres.
- Toutes les actions vendues d'une même compagnie doivent l'être en un seul paquet.
- Toutes les règles habituelles concernant le marché boursier, et les limites de parts et de titres doivent être respectées.
- Le président ne doit vendre que le minimum nécessaire pour réaliser le paiement de l'achat forcé.
- Si le président ne peut pas lever assez d'argent en vendant ses titres, le joueur est déclaré en faillite.

4.9 Banqueroute.

Quand un joueur ne peut pas réunir suffisamment de liquidités pour permettre l'achat du train demandé, il est en faillite. Il lui est accordé par la banque une aide de l'état sous forme d'un prêt de L500 pour compléter l'acquisition du train et peut continuer la partie.

Le prêt de L500 sera déduit de sa fortune en fin de partie pour le calcul du score des joueurs.

Exemple de développement de la compagnie FMS (page 26 de la règle anglaise) :

Figure 1 – Premier round d'opération. La FMS dispose de 3 points de trafic correspondant à la valeur de Cagliari, sa ville de départ. Durant ce premier round opérationnel, la FMS pose 2 tuiles de voies : une courbe et une mine. Elle paye L20 pour pouvoir poser sa seconde tuile. Puis la FMS place son second marqueur de gare sur la mine, ce qui lui coûte L70 (traversée d'un bord de plaine et d'un bord de montagne). La FMS collecte deux points de trafic supplémentaires pour la mine. Elle n'a pas de train est donc son revenu est de zéro. Son marqueur de cotation est descendu de 1 case. La FMS achète maintenant un train PH2 qu'elle paye L100 à la banque et son marqueur de cotation remonte d'un point.

Figure 2 – Second round d'opération. La FMS pose deux nouvelles tuiles de voies, une voie droite avec un village, et une voie courbe en direction de Oristano. Cela lui coûte L20. Le village ne donne pas de points de trafic, mais la mine rapporte à nouveau 2 points. Le trafic total est donc maintenant de 7 points. L'unique train PH2 de la FMS a une capacité de transport de 8, et la FMS peut donc déclarer un revenu de L70. Alan décide de payer des dividendes avec ce revenu, et le marqueur de cotation monte d'une case. La FMS achète maintenant un second train PH2 de la pile des trains disponibles et le marqueur monte à nouveau d'un point. La FMS à donc fait un double saut sur le marché boursier durant ce round.

Figure 3 – Un round de bourse vient d'avoir lieu, et un nouveau round opérationnel commence. Notez que la FMS ne remplissait pas les conditions pour passer compagnie majeure parce que sa destination historique n'est pas encore atteinte. La FMS pose à nouveau deux tuiles de voies pour L20 et connecte Oristano par une route directe. Maintenant, la FMS place une gare sur Oristano et paye L80 (Traversée d'une rivière et de 4 bords de plaine). La FMS reçoit 5 points de trafic supplémentaires (3 pour Oristano et 2 pour les deux village sur le trajet). Deux autres points sont délivrés par la mine. La FMS totalise maintenant 14 points. La capacité de transport de ses trains est de 16, et le revenu obtenu est de L140. Alan décide de conserver cette somme dans la trésorerie, et le marqueur de cotation ne bouge pas. Il n'achète pas de train et termine son tour.

Figure 4 – C'est le quatrième round d'opération joué par la compagnie FMS. Le président décide de ne poser qu'une seule tuile de voie, en améliorant Cagliari en vert, ce qui augmente de fait le trafic. La FMS reçoit 1 point de trafic pour Cagliari et 2 nouveaux points pour la mine. Le trafic total de la compagnie est maintenant de 17. La capacité de transport n'est toujours que de 16, et le revenu n'est donc que de L160. Alan distribue des dividendes et la cotation

monte. Le trafic de la FMS s'est accru rapidement et les trains de la compagnie peinent à transporter tous les passagers. Alan termine son tour sur une décision stratégique à prendre : acheter un nouveau train ou non.

Chapitre 5 : Absorption.

Consolidation d'une compagnie et aide de l'état.

5.1 Absorption.

Ce mécanisme permet à une compagnie d'acquérir une autre compagnie. Les principales raisons pour une absorption sont de consolider les compagnies pour les rendre plus efficaces, de libérer de l'espace pour vos titres lorsque vous avez atteint le nombre limite, ou de sauver une compagnie sans train.

Une absorption concerne toujours deux compagnies appartenant au même joueur (c'est à dire dont le président est le même pour les deux compagnies).

La compagnie qui absorbe l'autre est appelée « l'**acquéreur** », l'autre est appelée « la **cible** ». Le processus d'absorption peut être initié aussi bien pendant le tour d'opération de l'acquéreur que dans celui de la cible. Le principe à garder à l'esprit est que la compagnie absorbée sautera son tour d'opération alors que la compagnie acquéreur jouera son tour d'opération normalement.

Absorption passive : au début de son round d'opération, une compagnie peut décider de se faire absorber par une autre plutôt que de jouer son tour.

Absorption active : autre possibilité, au début de son round d'opération, une compagnie peut absorber une autre compagnie qui n'a pas encore joué son tour d'opération. Une fois l'absorption effectuée, l'acquéreur peut effectuer une nouvelle absorption si la chose est possible. Après avoir effectué toutes les absorptions souhaitées, l'acquéreur peut jouer son round d'opération normalement.

5.2 Éligibilité.

Pour qu'une absorption soit possible les conditions suivantes doivent être réunies :

- L'acquéreur et la cible doivent avoir été opérationnels au moins une fois.
- Les deux réseaux doivent être connectés (c'est à dire avoir des marqueurs de gare dans la même ville ou dans deux villes/mines connectées par une route directe).
- La compagnie acquéreur doit avoir suffisamment de liquidités pour indemniser tous les titres de la cible en jeu (à la fois avec sa propre trésorerie, la trésorerie de la cible, la vente de ses propres titres et les possibles aides de l'état qui seront expliquées plus loin).

Notez qu'une compagnie mineure peut absorber une compagnie majeure et vice-versa. Le statut majeur ou mineur ne modifie pas et ne limite pas les absorptions.

5.3 Procédure d'indemnisation.

L'acquéreur doit liquider en cash tous les titres en jeu de la compagnie cible. En d'autres termes, les titres possédés par les joueurs, la banque et les traders doivent être totalement et justement rachetés [= *les actionnaires sont indemnisés, ndt.*]. Le rachat des titres de la cible encore dans l'offre initial n'est pas nécessaire.

Les parts sont payées au cours actuel du marché, avec un bonus si la compagnie est située sur les zones blanches ou vertes du tableau des traders. Le prix le plus élevé s'applique si la compagnie est dans le vert, le bonus le moins élevé si elle est dans le blanc (ces bonus sont imprimés dans les cases du tableau du marché boursier lui-même).

La procédure de compensation suit cet ordre :

- Tout d'abord l'acquéreur reçoit tout l'argent de la compagnie cible, et tente de rembourser les titres en utilisant le cash consolidé des deux compagnies.
- Si ce n'est pas suffisant, l'acquéreur doit lever des fonds en vendant à la banque autant que nécessaire de ses propres titres encore dans l'offre initial, au prix courant du marché boursier (rappelez vous cependant que la banque ne peut accepter plus de 50% des parts dans la corbeille). Quand des titres sont vendus de cette façon la cotation ne chute pas.

- Si cela ne suffit toujours pas, l'acquéreur doit contracter autant d'emprunts d'aide d'état que nécessaire (mais le nombre d'emprunts détenus ne doit pas dépasser la limite de trois, en combinant ceux de la compagnie acquéreur et de la compagnie cible).

Une fois effectuée la procédure d'indemnisation, les titres de la compagnie absorbée retournent dans l'offre initial. Durant un round de bourse ultérieur, la compagnie pourra réapparaître comme compagnie majeure, comme expliqué au *paragraphe 3.6*. La base de départ de la nouvelle compagnie sera choisie par le joueur qui sera le premier président et pourra être n'importe quelle ville avec un emplacement de gare libre.

5.4 Effets d'une absorption.

Une absorption réussie provoque les effets suivants :

- Tous les biens de la compagnie cible (points de trafic, trains, compagnies maritimes, et éventuels emprunts en cours) sont transférés à l'acquéreur.
- La nouvelle compagnie élargie atteint son nombre maximum de marqueurs de gare ; elle reçoit des marqueurs additionnels de façon à posséder au total 7 marqueurs en comptant ceux déjà sur la carte et ceux sur le plateau de la compagnie.
- L'acquéreur est à ce moment autorisé à abandonner les mines déjà occupées par une gare. Les marqueurs de gare retournent sur le plateau de la compagnie et deviennent disponibles pour la suite de la partie.
- L'acquéreur doit remplacer toutes les gares de la compagnie absorbée placées sur la carte par ses propres marqueurs de gare.

Il n'y a pas de coût pour le remplacement des marqueurs de gare.

L'acquéreur n'est pas obligé de remplacer toutes les gares de mines. Si le président ne souhaite pas remplacer une gare sur une mine, l'emplacement est simplement laissé vide.

Cependant, la compagnie acquéreur est obligée de remplacer tous les marqueurs de gare de la compagnie absorbée placés sur des villes. Pour les localités où l'acquéreur possède déjà une gare, la gare de la compagnie absorbée n'est pas remplacée et l'acquéreur reçoit une compensation de L50 de la banque. Les gares qui ne peuvent pas être remplacées (parce que l'acquéreur n'a pas suffisamment de marqueurs pour les remplacer toutes) sont perdues sans compensation.

Si la compagnie absorbante n'a pas suffisamment de marqueurs pour remplacer toutes les gares de la compagnie absorbée, il est obligatoire de conserver un réseau cohérent, c'est à dire que les marqueurs remplacés doivent être connectés à au moins une autre gare de la compagnie par une route directe.

5.5 Prêts (Aides de l'état).

Les prêts de l'état sont de L500 (notez que les prêts marqués L1000 comptent pour deux prêts) et ne sont accessibles aux compagnies publiques que lorsqu'une compagnie en absorbe une autre et ne dispose pas d'assez de fonds, même après avoir vendu ses propres titres, pour mener à bien la transaction.

A aucun moment une compagnie ne peut détenir plus de trois prêts en cours. Cela veut dire que si la compagnie absorbante et/ou la compagnie absorbée ont déjà des emprunts en cours, la compagnie absorbante sera limitée dans le nombre d'emprunt qu'elle pourra prendre de façon que le total des emprunts après l'acquisition ne dépasse pas trois.

Les prêts de l'état ne sont accessibles aux joueurs qu'en cas de banqueroute pour leur permettre de faire face à leurs obligations et de continuer à jouer. Il n'y a pas de limite au nombre de prêt de l'état qu'un joueur peut détenir.

Il n'y a pas d'intérêts à payer pour un emprunt.

Une compagnie peut rembourser un prêt à tout moment durant son tour d'opération. Le montant total de l'emprunt de L500 doit être remboursé. Les autres joueurs ne peuvent pas rembourser à votre place.

Lors du calcul du score des joueurs en fin de partie, procéder aux ajustements suivants :

- Chaque emprunt non remboursé dans le trésor de la compagnie réduit de L50 la valeur d'une part de la compagnie, ceci pour chaque emprunt. La valeur d'une part peut devenir négative en conséquence d'un emprunt.

- Un emprunt détenu par un joueur réduit le score du joueur de L500 par emprunt détenu.

Exemple d'absorption.

L'exemple suivant montre comment se déroule une absorption type. Bob est président des deux compagnies A et B ci-dessous (voir Schéma page 29 de la règle anglaise). Les deux compagnies ne tournent pas efficacement car A dispose de trop de points de trafic et pas assez de capacité de transport, tandis que B a de bons trains mais pas de trafic. Bob décide de remédier à cette situation et, après avoir vérifié les conditions d'éligibilité décrites au paragraphe 5.2, au début du round d'opération de la compagnie A, il déclare que A absorbe B.

B est une compagnie mineure et sa cotation en bourse est de L150. Il y a 4 titres de B en jeu (le cinquième est toujours dans l'offre initial) et A doit les rembourser pour un montant total de L600. Par chance pour Bob, la position de la compagnie B est dans le rouge dans le tableau des traders, donc il n'y a pas de supplément à payer. Bob additionne le cash des deux compagnies pour un total de L400. Malheureusement il n'y a plus de titre de la compagnie A dans l'offre initial, si bien que Bob ne peut pas vendre des parts de A pour trouver les L200 qui manquent. La compagnie A doit donc emprunter L500 pour réunir les fonds et achever l'acquisition.

A reçoit tous les biens de B (un train PH6 et 12 points de trafic). Elle reçoit aussi deux marqueurs de gare supplémentaire pour porter le total à 7 marqueurs. Une mine occupée par A est maintenant sur une tuile marron et ne produit plus rien. Bob décide d'abandonner la mine, le nombre de gares de A sur le plateau de la compagnie passe maintenant à 3. Ensuite Bob remplace une gare de B sur la carte, l'autre gare de B est sur une ville déjà occupée par une gare de A. A reçoit L50 en compensation de la suppression de cette gare.

La situation finale est illustrée dans le tableau ci-dessous. Les titres de la compagnie B retournent dans l'offre initial et deviennent disponibles pour démarrer une nouvelle compagnie majeure à partir du prochain round de bourse. A peut maintenant jouer son tour d'opération.

	<i>Compagnie absorbante</i>	<i>Compagnie absorbée</i>
Avant	Type : majeure Cotation : L180 Cash en trésorerie : L150 Gares : 5 (carte) et aucune (réserve) Trains : 1 PH5 (capacité 25) Trafic : 38 pts Emprunts : aucun	Type : mineure Cotation : L150 Cash en trésorerie : L250 Gares : 2 (carte) et 1 (réserve) Trains : 1 PH6 (capacité 30) Trafic : 12 pts Emprunt : 1
Après	Type : majeure Cotation : L180 Cash en trésorerie : L350 Gares : 5 (carte) et 2 (réserve) Trains : 1 PH5 et 1 PH6 (capacité 55) Trafic : 50 Emprunts : 2	<i>Nouvelle compagnie disponible :</i> Type : majeure Titres dans l'offre initial

Chapitre 6 : Variantes, Notes de conception et remerciements.

6.1 Variante partie courte.

Les règles suivantes s'appliquent pour une partie courte pour 2 (recommandées) ou 3 joueurs.

Carte : N'utiliser que la partie Sardaigne. Poser des tuiles ou des gares sur la Corse est interdit.

Compagnies Maritimes : enlever du jeu les 2 compagnies maritimes M7 et M8 basées en Corse.

Compagnies Publiques : enlever du jeu les 2 compagnies CFC et CFD basées en Corse.

Trains : enlever un train PH2, 1 train PH3, 1 train PH4 et 1 train PH6. Les trains enlevés ne doivent pas être les trains à prix discount.

Limites de Titres : Le nombre de titres détenus par un joueur est limité à 27 (2 joueurs) et à 18 (3 joueurs).

Banque : enlever L2000 en billets, afin que l'argent disponible soit de L6000 au total.

Tuiles : Il n'est pas nécessaire de retirer des tuiles du jeu, mais notez que les 2 tuiles spéciales avec les lettres B et P sont en trop. Deux mines jaunes, vertes et marron sont également en surnombre.

6.2 Notes de conception.

Non traduit. Voir règle anglaise.

6.3 Remerciements.

Non traduit. Voir règle anglaise.