

Railroad Barons

Un jeu de Helmut Ohley
Jeux de carte 18xx pour deux joueurs

Traduction : Alain « Railroad Bill » Beussant.

« Les durs du rail » du club Le Corsaire Ludique (Saint Malo, France)

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

Matériel.

- 60 cartes, représentant des Compagnies de holding, des titres, des sociétés de chemin de fer, et des investisseurs privés ;
- 30 pions opérateurs en bois en 5 couleurs ;
- Une piste de cotations des titres ;
- Des billets de banques (d'une valeur de \$500, \$100, \$50, \$20, \$10, \$5, \$2 et \$1) ;
- Un livret de règle.

Railroad Barons reprend beaucoup des mécanismes utilisés dans la famille des jeux 18xx, à un niveau plus abstrait. Des parts dans 5 Compagnies de holding (**Holdings**) peuvent être achetées ou vendues durant les **Rounds de Bourse** (Stock Rounds, ou SR). Ces holdings contrôlent des **Sociétés Ferroviaires**, et payent des dividendes au cours des **Rounds d'Opérations** (Operating Rounds ou OR). Les sociétés ferroviaires ont des revenus fixes. Les holdings opèrent toujours dans le même ordre, comme indiqué dans le tableau récapitulatif ci-dessous : Vert, Noir, Jaune, Rouge et Bleu. Elles possèdent un nombre différent de pions opérateurs.

Holdings	Couleur	Opérateurs	Marqueur de cotation
Marley, Scrooge & Cratchit	Vert	6	1
Seedy Brothers	Noir	6	1
Alvin V.A. Rice International	Jaune	5	1
Desmond Picable Inc	Rouge	4	1
McGreen Bros. & Sons	Bleu	4	1

- Chaque holding dispose de 4 titres valant respectivement 40%, 30%, 20% et 10% des parts.
- Les holdings peuvent avoir comme prix initial \$70, \$80, \$90 ou \$100.
- Une holding est opérationnelle dès que 50% des parts sont vendues.
- Aussitôt qu'une holding est opérationnelle, elle reçoit un capital initial égal à 10 fois le prix initial (même si toutes les actions ne sont pas vendues).
- Les joueurs peuvent détenir jusqu'à 100% du capital d'une holding.
- La banque ne peut jamais détenir plus de 60% d'une holding opérationnelle.
- La limite de titres que peut détenir un joueur est de 9 titres.
- Seul le capital détenu par les joueurs rapporte des dividendes.
- Les holdings ne sont jamais tenues de posséder des Compagnies ferroviaires.

Les compagnies ferroviaires ont différents niveau :

Catégorie	# en jeu	Niveau	Coût	Revenus	Obsolète au niveau
A	4	2	100	50	4
B	3	2/3	100/200	50	4/6
C	3	3	200	80	6
D	2	3/4	200/300	80	6/8
E	2	4	300	120	8
F	2	4/5	300/500	120	8 / jamais
G	2	5	500	170	jamais
H	2	6	600	230	jamais
I/K	8	8a/b	800/400	300/100	jamais

Les compagnies ferroviaires des catégories B, D et F peuvent être achetées à deux niveaux. L'autre niveau se trouve au dos de la carte. Si une compagnie ferroviaire D est achetée au niveau 4, les compagnies de niveau 2 deviennent immédiatement obsolètes. Les compagnies de niveau 8 peuvent être achetées comme 8a (coût élevé, revenus élevés) ou comme 8b (coût bas, revenus bas).

Enfin, il y a 5 **investisseurs** privés différents, dont 4 seront mis en jeu. Chacun possède une compétence et une valeur en monnaie. L'un des joueurs utilisera la compétence, l'autre recevra l'argent.

L'investisseur \$30 permettra à son propriétaire d'inverser la Priorité d'Achat **une fois** au début d'un round de bourse.

Les investisseurs \$40, \$50 et \$60 peuvent être affectés à des holdings dans les round d'opérations.

L'investisseur \$450 entre en jeu avec la part de directeur de 40% de la MS&C et une compagnie ferroviaire gratuite de niveau 2 pour la MS&C.

Mise en place et déroulement du jeu.

- ◆ Placez la **piste de cotation** des parts et les 5 investisseurs privés sur la table. Une compagnie ferroviaire de niveau 2 (la Dominion Atlantic) et le titre de Directeur de de la MS&C (vert) est placé sous la carte investisseur de \$450. (Si cette carte d'investisseur n'est pas choisie remplacez la compagnie et le titre à leurs emplacements respectifs).
- ◆ Chaque joueur reçoit \$200 et une carte aide de jeu.
- ◆ Placez les titres de bourse à proximité de la piste de cotation. Triez alphabétiquement les compagnies ferroviaires par catégorie, avec la catégorie A sur le dessus du paquet.
- ◆ Désignez le premier joueur (Joueur A). Ce joueur sélectionne l'un des investisseurs et lui donne une valeur (Pour une première partie, il est conseillé de prendre la valeur imprimée sur la carte). Le joueur B prend maintenant soit le montant en monnaie, soit la carte d'investisseur (le joueur qui a sélectionné la carte garde ce que l'autre n'a pas pris). Le joueur B sélectionne maintenant de la même façon deux cartes d'investisseurs, et enfin le joueur A sélectionne une quatrième carte. L'investisseur restant est défaussé de la partie, les deux joueurs recevant sa valeur imprimée en monnaie.

Round de bourse (SR)

Le jeu se poursuit par un round de bourse. Chaque round de bourse est suivi de deux round d'opérations (OR), puis c'est un nouveau round de bourse, etc. A sont tour de jeu, durant un round de bourse, un joueur peut :

- ◆ **Vendre des titres** (optionnel) à la banque, au cours actuel.
- ◆ Puis (optionnel) **acheter un titre** à la banque, au cours actuel, mais jamais un titre d'une holding dont il a déjà précédemment vendu un autre titre dans ce round de bourse.
- ◆ Ou **passer** son tour.

Exemple : le joueur A détient le titre de 10% de la DPI (cotée \$100), et le titre de 20% est toujours possédé par la banque. Le joueur A peut à son tour soit payer \$200 pour acheter le titre de 20%, soit rendre le titre de 10% et ajouter \$100 en échange du titre de 20%. Échanger ainsi un titre ne constitue pas une vente, le joueur pourra continuer à acheter des parts de la compagnie plus tard dans le round de bourse, y compris ce titre de 10%. Ce processus s'applique de manière analogue à la vente de parts.

Si le Directeur d'une holding vend des parts de cette holding, le marqueur de cotation de la holding est descendu d'une case sur la piste, sans tenir compte du nombre de parts vendues. Si cela provoque un changement de majorité, le nouveau directeur reçoit le titre de directeur aussitôt que c'est techniquement possible. Cela peut se produire dans un tour ultérieur.

Exemple : le joueur A possède le titre de 40% de la DPI, le joueur B celui de 30%. Maintenant, le joueur B achète le titre de 20% à la banque et devient directeur, mais le titre de Directeur ne peut pas être échangé immédiatement. Plus tard, le joueur B achète le dernier titre de 10%, et maintenant les titres peuvent être échangés : le joueur B donne 30% + 10% au joueur A et reçoit en échange le titre de 40% de Président.

Le round de bourse s'achève aussitôt que les deux joueurs ont passé lors d'un tour.

Le joueur qui n'a pas fait la dernière action (vente ou achat) sera le *Premier Joueur* pour le prochain round de bourse (vous pouvez utiliser n'importe quel objet comme marqueur de priorité pour vous en souvenir).

Round d'opérations (OR).

Déterminez qui est l'actuel directeur pour chaque holding. C'est toujours le joueur ayant la majorité des parts. En cas d'égalité, c'est le joueur possédant le titre de Directeur de 40%. Le directeur agit au nom de la holding durant le round d'opérations.

Les holdings opèrent toujours dans l'ordre **Vert / Noir / Jaune / Rouge / Bleu**.

Chaque holding possède de 4 à 6 pions d'opération. Ces marqueurs peuvent être utilisés à chaque round d'opération :

- Les pions placés sur les cercles portant le signe **(+)** sur la carte d'une holding indiquent combien de compagnies ferroviaires ou d'investisseurs privés cette holding peut **ajouter** durant ce round d'opération (ceci inclus les compagnies ferroviaires provenant d'autres holdings).
- Les pions placés sur les cercles portant un **triangle** sur la carte d'une holding déterminent combien de compagnies ferroviaires cette holding peut contrôler à la fin de son tour. Les compagnies ferroviaires en trop sont écartées du jeu sans compensation. Les investisseurs n'ont pas besoin d'un pion sur un triangle.
- A chaque round d'opération, *un pion peut* être investi dans le réseau ferré. Le pion est enlevé de la carte de la holding et est placé à côté d'elle, avec les compagnies ferroviaires de la holding. Chaque pion placé ainsi rapporte à la holding un revenu supplémentaire de \$10 à chaque round d'opération, aussi longtemps que cette holding possède au moins une compagnie ferroviaire. Ces pions ne peuvent jamais retourner sur la carte de la holding ni être replacés sur les cercles (+) ou triangles.

Les revenus d'une holding sont déterminés en additionnant les revenus de ses compagnies ferroviaires, de leurs pions de routes ferroviaires, et des bonus donnés par les investisseurs. Comme pour les pions de routes ferroviaires, les investisseurs ne donnent des revenus que si la holding possède au moins une compagnie ferroviaire. Le directeur de la holding décide si les revenus sont payés en dividendes ou si ils sont gardés dans la trésorerie de la holding.

Si les dividendes sont payés, le marqueur de cotation de la holding monte de une case, dans le cas contraire il reste en place. Les dividendes sont payés aux joueurs qui possèdent des parts dans la holding, en proportion des parts possédées.

Comme dernière action lors d'un round opérationnel, La holding peut acheter de nouvelles compagnies ferroviaires (au prix imprimé) ou une compagnie ferroviaire d'une autre holding (pour un prix fixé d'un commun accord de \$1 minimum) et attribuer un investisseur, si un nombre adéquat de pions sont sur la rangées **(+)** de la carte. Assigner un investisseur ne coûte pas d'argent ; Le joueur peut aussi déplacer des investisseurs Vers d'autres holdings qu'il contrôle.

Après avoir acheter des compagnies ferroviaires, vérifiez que la holding ne possède pas plus de compagnies que de pions sur la rangées de cercles avec un triangle. S'il y en a en trop, celles ci sont défaussées et enlevées du jeu. Le directeur peut choisir les compagnies écartées.

Après chaque séquence de 2 rounds opérationnels, La carte du dessus de la pile des cartes de compagnies ferroviaires est enlevée du jeu.

Fin de la partie.

La partie s'arrête à la fin d'un round d'opération durant lequel une holding a atteint la cotation de \$350.

Le joueur avec la plus grosse fortune (total des valeurs des titres plus argent en cash) **gagne la partie.**

Note de l'illustrateur : les personnages des investisseurs privés sont fortement influencés par l'œuvre du grand caricaturiste anglais Sir Leslie Matthew Ward (1851-1922)

Copyright 2010 Lookout Games

Questions, suggestions, commentaires ? Contact US : buero@lookout-games.de

Développement et traduction : Hanno Girke.

Illustrations : Klemens Franz.

Copyediting : Aliza Panitz and Steve Undy avec contribution de Dale Yu.