

CREDIT MOBILIER

Max D. Michael

Graphismes : **Marcel-André Casasola Merkle**

Traduction : **Alain « Railroad Bill » Beussant**

Un jeu de spéculation ferroviaire d'une durée d'une heure environ pour 2 à 5 joueurs, dans lequel vous construisez des voies, vous déplacez des marchandises et vous achetez des titres boursiers.

Durant la construction du chemin de fer transcontinental, les actionnaires de l'**Union Pacific Railroad Company** mirent en place leur propre compagnie de construction – **Le Crédit Mobilier**. Ils s'efforcèrent de s'attribuer de juteux contrats, payés par le Congrès américain, pour construire leurs propres réseaux. Dans ce jeu quatre compagnies ferroviaires fictives se disputent la construction de liaisons et déplacent des marchandises vers l'Ouest tandis que les joueurs investissent dans les compagnies et dans le Crédit Mobilier.

Contenu

- 1 Plateau de jeu ;
- des *cubes marchandises* en 4 couleurs ;
- des *marqueurs de voies* en 4 couleurs ;
- des *titres de bourse* en 5 couleurs ;
- des *cartes « caisse des compagnies »* (treasury) en 5 couleurs ;
- 5 dés ;
- des pièces de monnaie (bleu = 25\$, rouge = 5\$, blanc = 1\$).

Mise en place

Tirez les cubes colorés du couvercle de la boîte de jeu, et placez-en un au hasard sur chaque emplacement carré du plateau de jeu. Laissez libre l'emplacement du bord Ouest de la carte (Pacific Coast). Écartez les cubes restants, ils ne seront pas utilisés lors de la partie.

Placez les titres de bourse à portée de main. Alignez les Cartes de Caisse (Treasury) des compagnies sur un côté du plateau.

Chaque joueur reçoit 3\$ en monnaie.

Chaque joueur reçoit un titre du Crédit Mobilier.

Déterminez qui sera le premier joueur, et donnez lui les dés. Après son tour, chacun joue dans le sens horaire.

Tour de jeu

Durant son tour, chaque joueur doit effectuer les trois opérations suivantes :

- lancer les cinq dés ;
- choisir l'une des couleurs tirée par les dés ;
- choisir un *type d'action* à effectuer.

Les actions

Les actions à effectuer sont :

- **construire** une liaison ferroviaire ;
- **déplacer** un cube de marchandise ;
- **acheter** des titres boursiers ;
- **distribuer** des dividendes.

Un joueur ne peut choisir *qu'un seul type d'action* à effectuer dans *une seule couleur* donnée par les dés. S'il y a plusieurs dés de la couleur choisie le joueur peut effectuer autant de fois l'action sélectionnée. Ainsi, un joueur qui dispose de 2 dés verts ne peut pas construire une voie verte **et** acheter un titre vert, mais il peut par exemple construire **deux** voies vertes.

Un joueur **doit** effectuer une action et ne peut pas passer son tour. Mais il n'est pas obligé de faire toutes les actions qu'il pourrait. Par exemple, s'il tire trois dés verts il peut choisir de n'acheter qu'un seul titre vert (il pourrait en acheter trois). Un joueur ne peut jamais effectuer une action avec une couleur et une autre action avec une autre couleur.

Exemple :

Un joueur tire un dé bleu, deux dés verts, et deux dés rouges. Il choisit une couleur d'action, puis quel type d'action effectuer.

Il peut choisir de faire une action bleue et utiliser cette action pour construire une liaison bleue. Il peut aussi choisir d'effectuer jusqu'à deux actions vertes et de déplacer soit un cube vert de une ou deux liaisons, soit un ou deux cubes verts d'une seule liaison chacun. Enfin, il peut choisir d'acheter deux titres boursiers pour 1\$ chacun.

La couleur violette

Les points rouges, verts, jaunes et bleus sur les dés correspondent aux codes couleurs des compagnies ferroviaires du jeu. Les points violets peuvent être utilisés d'une des deux manières suivantes :

Le violet comme couleur de complément.

Le violet peut être utilisé pour s'ajouter à du rouge, du bleu, du vert ou du jaune tiré aux dés. Lorsqu'il est tiré, un dé violet ne peut que compléter un d'une autre couleur tirée. Le violet ne peut jamais être utilisé comme orange.

Le violet comme couleur du Crédit Mobilier.

La couleur violette peut être utilisée comme action du Crédit Mobilier : la seule action que le joueur peut choisir de faire avec un dé violet est d'acheter un titre du Crédit Mobilier (violet) ou, si un dé orange est également tiré, de payer des dividendes du Crédit Mobilier.

Exemples :

Deux dés rouges, un vert, un bleu et un violet sont tirés. Le dé violet peut être utilisé comme s'il était rouge, vert ou bleu, mais pas comme s'il était jaune.

Un dé jaune et quatre dés violets sont tirés. Le joueur peut effectuer jusqu'à cinq actions jaunes, du moment que ces cinq actions sont du même type.

Deux dés violets, un dé rouge, un dé vert et un dé jaune sont tirés. Le joueur peut choisir de ne pas utiliser les dés violets pour compléter une autre couleur, et à la place d'acheter deux titres du Crédit Mobilier pour 1\$ chacun.

Un dé violet, un dé orange et trois dés rouges sont tirés. Le joueur peut choisir soit de faire un round de distribution de dividendes du Crédit Mobilier, soit de faire quatre rounds de distribution de la compagnie rouge.

L'action Construction de voie

Pour construire une liaison, un joueur prend un marqueur de voie de la couleur de dé sélectionnée et le place entre deux emplacements sur la carte, sur le symbole de voie ferrée. Un seul marqueur peut être placé sur une liaison. Pour être placé, le marqueur doit être directement connecté au côté Est du plateau de jeu par une succession ininterrompue de liaisons (de n'importe quelle combinaison de couleurs).

Pour chaque liaison construite, le joueur prend 2\$ à la banque et les place dans la caisse du Crédit Mobilier.

Savez-vous pourquoi on les appelait les « Robber Barons » ? Parce que chaque kilomètre de voie était payé par le Trésor américain !

Exemple :

Un joueur choisi d'utiliser les trois dés jaunes qu'il vient de tirer pour construire des voies. Il prend jusqu'à trois marqueurs de voie et les placent sur le plateau de jeu là où aucune liaison n'est déjà construite et ce de façon à poursuivre le réseau en étant connecté au côté Est de la carte. Il déplace 6 dollars de la banque vers les caisses du Crédit Mobilier.

L'action Achat de Titres

Pour acheter des titres, le joueur paye 1\$ par titre. Un joueur ne peut acheter les titres d'une compagnie que s'il a tiré la couleur de cette compagnie. Il peut acheter au maximum le nombre de dés tirés de la couleur requise. Le produit de la vente va à la banque.

Exemple :

Un joueur tire trois dés rouges, un vert et un jaune. Il peut acheter un, deux ou trois titres rouge (pour 1, 2 ou 3\$) ; Ou il peut acheter un titre vert pour 1\$; ou enfin acheter un titre jaune pour 1\$.

L'action Déplacement de marchandises

Pour déplacer une marchandise, le joueur prend un cube marchandise de la couleur choisie et le déplace d'une liaison. Le joueur peut déplacer le pion d'une liaison pour chaque dés de la couleur choisie.

Les marchandises ne peuvent pas être déplacées en direction de l'Est. Elles peuvent être déplacées vers le Nord, le Sud, ou l'Ouest – et même retourner vers un emplacement qu'elles occupait durant un tour précédent (par exemple, un déplacement vers le Nord lors d'un tour, et un mouvement vers le Sud le tour suivant). Il n'y a pas de limite au nombre de cube qui occupent un emplacement.

Les marchandises doivent stopper leur mouvement et ne peuvent plus être déplacés une fois qu'elles ont atteints la Côte Pacifique [case *Pacific Coast*, ndt].

Déplacer une marchandise d'une liaison vers l'Ouest rapporte 2\$ à la compagnie qui possède le cube. Déplacer une marchandise vers l'Ouest rapporte également 2\$ à la compagnie qui possède la liaison utilisée pour déplacer le cube. Déplacer une marchandise vers le Nord ou vers le Sud ne rapporte rien à aucune compagnie. L'argent est pris à la banque et placé dans la caisse de la compagnie.

Exemple :

Deux dés rouges, deux dé bleus et un dé jaune sont tirés. Le joueur choisi d'utiliser la couleur rouge. Il peut soit déplacer un cube de deux liaisons, soit déplacer deux cubes d'une liaison chacun.

Le joueur choisi de déplacer un premier cube rouge sur une liaison bleue. Deux dollars sont placé dans la caisse de la compagnie rouge, et deux dollars sont placés dans la caisse de la compagnie bleue.

Le joueur choisi de déplacer un autre cube rouge vers l'Ouest sur une liaison rouge. Quatre dollars sont placés dans la caisse de la compagnie rouge (2\$ pour le déplacement du cube rouge et 2\$ pour l'utilisation d'une liaison rouge).

L'action Payer des dividendes

Les dividendes sont payés par une compagnie aux joueurs qui possèdent des titres de cette compagnie. Lorsqu'un joueur tire un ou plusieurs dés oranges, il peut choisir de distribuer des dividendes d'une des compagnies (y compris du Crédit Mobilier) à ses actionnaires. Il ne peut choisir qu'une compagnie dont la couleur est présente dans le tirage de dés (ou le Crédit Mobilier) et dont la caisse contient au moins un dollar. Le nombre de rounds de distribution de dividendes dépend du chiffre le plus élevé, entre le nombre de dés oranges tirés, et le nombre de dés de la couleur choisie augmentés d'éventuels dés violets.

Exemples :

Le tirage donne un dé orange, deux rouges, un jaune et un violet. Si l'action « Payer des dividendes » est choisie, il peut y avoir jusqu'à trois rounds de distribution pour la compagnie rouge, ou jusqu'à deux rounds pour la compagnie jaune. Un seul round de distribution du Crédit Mobilier peut aussi être choisi.

Deux oranges, deux rouges et un jaune sont tirés. Si le paiement de dividendes est choisi, jusqu'à deux rounds de distribution pour la compagnie rouge, ou jusqu'à deux rounds pour la compagnie jaune (en utilisant le nombre de dés oranges, plus élevé que le jaune), peuvent être effectués.

Procédure d'un round de dividendes.

- 1) en commençant par le joueur actif, et en continuant dans le sens horaire, la compagnie paye 1\$ à chaque joueur qui possède au moins un titre de la compagnie.
- 2) en commençant par le joueur actif, la compagnie paye un dollar supplémentaire aux joueurs qui possèdent au moins deux titres.
- 3) En commençant par le joueur actif, la compagnie paye un troisième dollar aux joueurs qui possèdent trois titres.

On continue ainsi jusqu'à ce que chaque titre possédé par les joueurs ait rapporté un dollar ou que la caisse de la compagnie soit vide. Lorsque chaque titre possédé par les joueurs a rapporté 1\$, le round de distribution de

dividendes prend fin.

Rounds de distribution supplémentaires.

S'il reste de l'argent dans la caisse de la compagnie et si un autre round de paiement de dividendes est permis par le jet de dés, le joueur actif peut procéder à un nouveau round de distribution s'il le souhaite.

Caisse vide.

Le paiement des dividendes s'arrête immédiatement lorsque la caisse de la compagnie est vide, même si tous les joueurs n'ont pas reçu 1\$ pour chaque titre possédé, ou même si tous les rounds rendus possibles par le jet de dés n'ont pas été effectués.

Exemple de paiement de dividendes :

Connie, Randy et Aaron jouent. C'est le tour de Connie. Elle tire aux dés deux oranges, deux violets et un rouge. Puisqu'elle a tiré au moins un orange, elle peut choisir comme action de payer des dividendes. Ce qu'elle fait. Elle sélectionne la compagnie rouge pour distribuer les dividendes.

Elle peut tenter de faire trois rounds de distribution de la caisse de la compagnie rouge car elle peut utiliser les deux dés violets en complément du dé rouge. Sans les dés violets elle n'aurait pu faire que deux distributions, grâce aux deux dés oranges. (Si elle avait choisi de payer des dividendes du Crédit Mobilier, elle pouvait envisager jusqu'à deux rounds de distribution pour les titres violets).

Les caisses de la compagnie rouge contiennent 4\$. Connie possède deux titres rouges. Elle prélève 1\$ de la caisse rouge et le place sur un de ses titres rouge. Elle continue vers sa gauche (Randy). Randy ne possède pas de titre rouge et ne recevra pas de dividende ce tour-ci. Le joueur suivant (Aaron) détient un titre rouge. Connie prend 1\$ dans la caisse rouge et le place sur le titre rouge de Aaron. Connie continue la distribution et prend un autre dollar de rouge pour le placer sur son titre rouge restant qui n'a pas encore reçu de dividende. Cela termine le round de distribution. Connie et Aaron enlèvent l'argent de leurs titres et le place dans leur caisse personnelle.

Connie choisit d'effectuer un second round de paiement avec le dernier dollar de la caisse rouge, qu'elle place sur ses titres rouge. La caisse de la

compagnie est maintenant vide et la distribution s'achève. Connie ajoute ce dollar final à sa fortune propre.

Connie a gagné 3\$, Randy 0\$ et Aaron 1\$.

Fin de partie

La partie cesse immédiatement lorsqu'il ne reste plus que deux couleurs de marchandises en dehors de la case Pacific Coast.

Qui gagne ?

Le gagnant est le joueur ayant la plus grosse fortune personnelle à la fin de la partie. En cas d'égalité, celui possédant le plus de titres est déclaré vainqueur.

Credit

Game design : **Max Michael**
Graphisme : **Marcel-André Casasola Merkle**
Traduction française : **Alain Beaussant**
Edité par **Heydon Hensley**
Licence **StrataMax Games**
Un jeu **Rio Grande**

StrataMax Games,
PO Box 1033,
Placitas, NM 87043, USA
riogames@aol.com
www.riograndegames.com

Made in Germany © 2013 Rio Grande Games