

Railways of England and Wales

Traduction : Alain « Railroad Bill » Beussant.
« Les durs du rail » du club Le Corsaire Ludique (Saint Malo, France)
<http://www.jeuxdetrains.info/>

Introduction

Nous sommes au milieu du 19ème siècle en Angleterre... et les tramways apparus d'abord pour le transport du charbon sont depuis devenus des trains. Nombre de compagnies différentes, utilisant différents écartements de voies, ont reliés villages, villes et cités dans le pays. De nombreuses fusions d'entreprises se mettent en place, et il en résultera le « Big Four » ["The Big Four of the New Railway Era" (1923) : les quatre plus grandes compagnies ferroviaires britanniques au cours de la période 1923-1947 : [GWR](#), [LMS](#), [LNER](#) et [SR](#). Note du traducteur]. Voulez-vous diriger une compagnie de chemins de fer ? Votre compagnie sera-t-elle la plus profitable ?

Railways of England and Wales est une carte d'extension pour le jeu **Railways of the World**. Vous devez utiliser le matériel de *Railways of the World* (tuiles de voies et de villes, titres, monnaie, marqueurs de cités vides, trains, et marqueur de premier joueur) pour jouer à *Railways of England and Wales*.

Matériel

1 plateau de jeu ('Gameboard')

Il représente l'Angleterre et le Pays de Galles au milieu du 19ème siècle. La carte est divisée en hexagones. Chaque hex peut représenter une ville, des montagnes (en marron) ou de la plaine (en vert). L'eau est représentée en bleu et des barrières (en noir) peuvent séparer certains hexagones. Ces barrières représentent des terrains infranchissables et pour cette raison on ne peut construire à travers. Il n'y a pas de ponts sur cette carte.

12 cartes de Barons du Rail ('Railroad Baron cards')

27 cartes d'Opérations ferroviaires ('Railroad Operations cards')

60 titres ('Shares') : 10 titres en 6 couleurs

1 plateau des titres émis ('Shares issued box')

1 plateau des titres disponibles ('Available Shares box')

6 marqueurs de titres ('Share markers')

6 plateaux des compagnies ('Company tiles')

Jeu normal.

Le déroulement de base du jeu est inchangé par rapport à *Railways of the World*, exceptés les points notés. Pour

les règles de base du jeu, reportez vous au manuel de règles de *Railways of the World*. Les modifications ou changements à ces règles de base sont présentées Plus loin.

Démarrer la partie.

Remettez les Titres (« Shares »), les marqueurs, les plateaux des titres émis et des titres disponibles, et les plateaux des compagnies dans la boîte de jeu. Ils ne servent pas dans le jeu de base. Une fois le plateau de jeu installé (les cubes de marchandises ont été placés au hasard sur les cités) chaque joueur reçoit deux cartes Barons du Rail. Chacun en place une face cachée devant lui et replace l'autre face cachée dans la boîte de jeu. A la fin de la partie les joueurs révéleront leur carte Baron et les joueurs qui auront rempli les conditions requises par leur carte recevront les points de victoire à ce moment.

Précisions sur le jeu.

Classification des hexagones. Les hexagones de montagne sont identifiés par un point. Si un hexagone de montagne comporte une rivière, il est considéré comme un hexagone de montagne. Si un hexagone non montagneux comprend une rivière (en bleu), il est considéré comme un hexagone de rivière et le coût de construction est de \$3000. Si un hexagone ne contient ni point (montagne) ni rivière, il est considéré comme du terrain ouvert.

Lignes majeures. Les lignes majeures sont disponibles pendant toute la partie. Elles sont identifiées sur le plateau de jeu. Comme dans le jeu de base, une fois qu'une ligne majeure a été réalisée par un joueur unique, elle ne rapporte pas de point aux autres joueurs. Il est conseillé que le joueur qui a le premier réalisé la liaison pose un train à sa couleur sur la ligne majeure du plateau (voir figure page 3 de la règle anglaise) pour noter qui l'a réalisée.

Emprunts. Les joueurs ne peuvent contracter un emprunt que lorsqu'ils ont besoin de cash pour effectuer un achat ou payer une enchère. Seuls les emprunts nécessaires pour effectuer les paiements peuvent être pris. (Par exemple si un joueur n'a aucun \$ et a besoin de \$16.000 pour construire des voies, le joueur peut souscrire 4 emprunts, mais ne peut pas souscrire plus pour cet achat).

Nouvelles cartes d'opérations.

Passenger Line. Le premier joueur qui délivre 4 des 6 couleurs de cubes marchandises gagne cette carte et son bonus de points. Pour garder la trace, les joueurs placent les cubes devant eux (un de chaque couleur qu'il

a livré) jusqu'à ce qu'un des joueurs délivre une quatrième couleur, et ensuite tous les cubes devant les joueurs retournent dans le sac des marchandises.

Tunnel Engineer. Quand un joueur choisit cette carte, il peut l'utiliser durant un futur tour de construction. Toutes les montagnes lors de ce tour seront construites à moitié prix (\$2000 chacune).

Railways Inspector. Lorsqu'un joueur choisit cette carte, il la garde en main et la joue lorsqu'un autre joueur livre un cube. La carte Railways Inspector empêche cette livraison et le joueur qui tentait de livrer perd son action. Le cube qui devait être livré reste dans sa cité d'origine. Un joueur ne peut pas perdre une livraison plus d'une fois par tour. Un joueur dont la livraison a été stoppée par une carte Railways Inspector la place face visible et tête en bas devant lui.

Fin de partie.

Le nombre de marqueurs de cité vide qui termine la partie (même mécanisme que dans RR Tycoon ou Railways of the World) dépend du nombre de joueurs :

2 joueurs : 9 marqueurs de cités vides.

3 joueurs : 11 marqueurs de cités vides.

4 joueurs : 13 marqueurs de cités vides.

5 joueurs : 15 marqueurs de cités vides.

[NDT : pour ne pas avoir à compter en permanence, préparez le nombre voulu à côté du plateau de jeu et remettez le surplus dans la boîte. Lorsque le dernier marqueur est en place la partie se termine.]

Jeu avancé - Règles avec le système d'actionariat

Le jeu avancé introduit un système de titres dans la partie. Les joueurs ne possèdent plus leur compagnie, ils détiennent des titres dans certaines compagnies. Le joueur qui détient le plus de parts dans une compagnie la contrôle. Vous pouvez imaginer que vous contrôlez un fond d'investissement et que vous avez un intérêt particulier dans les chemins de fer.

Chaque compagnie est constituée de 10 titres. Le prix d'une part de la compagnie est fixée au début de la partie. Une compagnie peut lever des fonds pour construire son réseau en vendant une ou plusieurs de ses parts.

Un tour de jeu est divisé en un certain nombre de phases. Durant la première phase les compagnies disposent de trois rounds pour construire des voies et transporter des marchandises. Une compagnie peut construire une ou deux liaisons pendant un round. Les trains n'ont pas de limite lors du transport des marchandises, mais le paiement se fait d'un coup, non par une augmentation permanente des revenus.

Lors de la seconde phase, les compagnies émettent des dividendes pour leurs actionnaires. La valeur des titres est ajustée en fonction de l'importance des dividendes.

Lors de la phase trois, les compagnies peuvent tenter de fusionner. Si deux compagnies sont d'accord, la fusion se fait. Une partie de la stratégie du jeu consiste à créer des

compagnies en vue de les absorber pour permettre à votre propre compagnie d'accroître son réseau.

Enfin les joueurs ont la possibilité d'acquérir de nouveaux titres. Cela leur permettra de consolider leur contrôle sur une compagnie, ou de prendre le contrôle à la place d'un autre joueur. Le prix payé n'affecte pas la valeur du titre.

Les titres des compagnies sont placés sur leurs plateaux de compagnies respectifs, et le joueur qui contrôle la compagnie peut décider d'émettre ou non ces titres.

La partie se termine quand un certain nombre d'emplacements ont été vidés de leurs cubes de marchandises. Le joueur avec le plus d'argent à la fin de la partie est le gagnant, plus les titres échangés à leur valeur en cours et moins les emprunts non remboursés.

Démarrer la partie.

Remettez dans la boîte de jeu les *cartes de Barons du Rail*, les *cartes d'opération*, les *tuiles Villes Nouvelles* et les *cartes de locomotives*. Ces éléments ne sont pas utilisés dans le Jeu Avancé.

Les joueurs reçoivent \$20.000 chacun (\$25.000 pour une partie à 2 ou 3 joueurs). Déterminez qui reçoit le marqueur de Premier Joueur. Tirez au hasard quel joueur recevra le marqueur *Premier Joueur*. Indiquez le prix des titres pour chaque compagnie avec les marqueurs de titres (en utilisant l'échelle des points de victoire et non celle des revenus. Ce nombre représente la valeur du titre en milliers de dollars) pour chaque compagnie est indiqué sur son emplacement du *Plateau des Titres Disponibles*. Pour chaque compagnie, placez 5 titres sur le *Plateau des Titres Disponibles* et les 5 autres titres sur le *Plateau de la Compagnie*. Placez une locomotive de chaque couleur sur l'emplacement zéro de la *piste des revenus*.

Maintenant les joueurs vont chacun leur tour vendre aux enchères les Titres de Compagnies disponibles jusqu'à ce que tous aient passé. Le premier joueur commence en choisissant un titre d'une compagnie et annonce son offre de départ. Cet offre doit être au moins le prix de départ pour cette compagnie. Dans le sens horaire, chaque joueur doit, soit faire une offre supérieure, soit passer et quitter l'enchère pour cette compagnie. Le dernier joueur en lice paye son enchère à la compagnie (il place l'argent sur le *plateau de la compagnie*), il prend le titre sur le *Plateau des titres disponibles*, et prend le *Plateau de la compagnie* (s'il en prend le contrôle, voir plus loin *Contrôle d'une Compagnie*).

Si le vainqueur de l'enchère est le joueur qui avait proposé le titre, alors c'est au joueur suivant de choisir un titre d'une compagnie à mettre aux enchères et de faire une offre. Dans le cas contraire, le joueur précédant choisit un titre de compagnie et fait une offre.

Un joueur peut choisir de passer au lieu de proposer un titre à l'enchère. Si un joueur passe cette possibilité, il ne peut plus ni proposer de titre ni participer aux enchères à venir durant la mise en place. Répétez les enchères jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé leur possibilité de lancer une enchère.

Les enchères continuent comme ci-dessus jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé. Le Marqueur Premier Joueur est donné au joueur à gauche du dernier joueur à avoir proposé une enchère.

Contrôle d'une Compagnie.

Une compagnie est contrôlée par le joueur qui en détient le plus de titres. Lorsqu'un joueur contrôle une compagnie, il prend devant lui le *Plateau de la Compagnie*. Un joueur ne perd le contrôle d'une compagnie que lorsqu'un autre joueur possède PLUS de titres de la compagnie que lui, c'est à dire que si le joueur qui contrôle la compagnie a le même nombre de titres qu'un autre joueur, il garde le contrôle de la compagnie.

Lorsqu'un joueur achète le premier titre d'une compagnie, il en prend immédiatement le contrôle.

L'argent.

Les billets placés sur le *Plateau d'une Compagnie* appartiennent à cette compagnie. L'argent détenu par un joueur appartient à ce joueur. Un joueur ne peut pas prendre de l'argent d'un *plateau d'une compagnie* pour lui-même, ni faire l'inverse.

Emission de Titres.

Si une compagnie a besoin d'argent, elle peut émettre l'un de ses titres. Le titre est déplacé du plateau de la compagnie vers le plateau des titres émis (« Shares issued box »). La compagnie reçoit une somme égale au cours actuel de son titre. Une compagnie ne peut émettre un titre qu'au moment où elle a besoin de cash. L'argent est nécessaire pour construire des voies et pour achever une fusion. Une compagnie ne peut pas émettre de titres pour gagner de l'argent afin de distribuer des dividendes plus importants (quoique l'argent résiduel de l'émission d'un titre puisse servir au paiement des dividendes).

Emprunts.

Lorsqu'une compagnie a émis tous ses titres, elle peut alors souscrire des emprunts (« bonds »). Chaque emprunt lui rapporte \$5,000. Un intérêt de \$1,000 par emprunt doit être payé à la banque lors de la phase de paiement des dividendes. Une compagnie peut rembourser un emprunt pour \$5,000 lors de la phase de paiement des dividendes, après paiement des intérêts. Lorsqu'une compagnie prend un emprunt, placez un marqueur d'emprunt sur le plateau de la compagnie. Le nombre maximum d'emprunts que peut contracter une compagnie est égal au nombre de liaisons qu'elle possède, c'est à dire dont elle dispose comme garantie. tout emprunt non remboursé à la fin de la partie réduit la valeur finale des titres de la compagnie de 1 pour chaque emprunt.

On ne peut pas emprunter pour payer des dividendes.

Déroulement de la partie.

Le déroulement d'un tour de jeux comprend les phases suivantes :

1. Rounds d'actions des compagnies ;

2. Paiement des dividendes ;
3. Fusions de compagnies ;
4. Phase de bourse.

Rounds d'actions des compagnies.

L'ordre de jeu pour cette phase est déterminé par la valeur des titres, en commençant par la compagnie avec le titre le plus cher et en finissant par celle au titre le moins élevé. En cas d'égalité la compagnie avec le marqueur en haut de la pile commence, c'est à dire la compagnie dernière arrivée sur ce prix.

Quand arrive le tour d'une compagnie, le joueur qui la contrôle décide quel action elle va effectuer. Il y a trois actions possibles, décrites ci-dessous : *Construction de voie*, *Déplacement d'un cube*, ou *passer*.

1. Construction de voie.

Une compagnie peut construire une ou deux *liaisons* durant cette action. La première liaison coûte le prix normal des terrains construits. La seconde coûte \$2,000 de plus par hex construit en plus du coût normal du terrain.

Chaque liaison peut être aussi longue que souhaitée. Une liaison doit être achevée durant cette action, c'est à dire que les liaisons incomplètes ne sont pas autorisées.

La première fois qu'une compagnie construit une liaison, elle peut le faire au départ de n'importe quelle cité sur le plateau de jeu. Toutes ses constructions suivantes doivent être connectées à une de ses liaisons déjà existante.

2. Déplacement d'un cube.

Le joueur qui la contrôle peut livrer un cube pour la compagnie. Beaucoup des règles du jeu de base s'appliquent : les cubes doivent stopper à la première cité de leur couleur rencontrée, les cubes doivent être livrés dans une cité de leur couleur, aucun cube ne peut être livré sur une cité gris clair, la première liaison d'un trajet doit appartenir à la compagnie, quand tous les cubes d'une cité sont livrés, on place dessus un marqueur de cité vide.

Un cube peut se déplacer d'un nombre illimité de liaisons : il n'y a pas de « niveau de locomotive ». Un cube peut être déplacé sur les liaisons de différentes compagnies, la compagnie propriétaire de la liaison avançant son marqueur de revenus (pas son marqueur de cotation en bourse) de 1 sur la piste de revenus pour chaque liaison traversée.

Une compagnie doit utiliser un nombre de ses propres liaisons égal ou supérieur au nombre de toutes les liaisons des autres compagnies utilisées pour ce déplacement. Par exemple si la compagnie rouge déplace un cube et utilise une liaison verte et deux liaisons jaunes, elle doit utiliser au moins trois liaisons rouges.

3. Passer.

La compagnie ne fait aucune action.

Utilisez un marqueur quelconque pour suivre le nombre de rounds effectués. La phase d'action des compagnies s'achève après trois rounds d'actions [chaque compagnie à effectué 3 actions, NDT].

A la fin de ces trois rounds d'action des compagnies, chaque compagnie reçoit les revenus indiqués par son marqueur (un train à sa couleur) sur la piste de revenus. Après la collecte des revenus, mais avant le paiement des dividendes, tous les marqueurs de revenus des compagnies sont remis à zéro.

Paiement des dividendes.

L'ordre de jeu pour cette phase va de la plus haute vers la plus basse cotation de titre.

La compagnie paye \$1,000 pour chaque emprunt en cours. Après ce paiement des intérêts, la compagnie peut rembourser un ou plusieurs emprunts au prix de \$5,000 chacun. Dans le cas improbable où une compagnie ne pourrait payer les intérêts, elle peut contracter de nouveaux emprunts pour payer ses dettes. La compagnie ne paye pas d'intérêt pour ces nouveaux emprunts avant le tour suivant. Si la compagnie ne peut payer les intérêts ni émettre de nouveaux emprunts [pas assez de liaisons, NDT] elle donne tout son argent à la banque et son marqueur de cotation est descendu de 2 cases.

Le joueur qui contrôle la compagnie décide quelle montant la compagnie va distribuer en dividende.

Si aucun dividende n'est distribué la cotation du titre baisse de 2.

Si le montant est inférieur ou égal à la moitié de la cotation (mais non nul) alors la cotation baisse de 1.

Note : la cotation d'une compagnie ne peut jamais être inférieure à 1.

Si le montant des dividendes est inférieur à la cotation, mais supérieur à la moitié, la cotation est inchangée.

Si le montant des dividendes MD est égal ou supérieur à la cotation C, celle-ci est augmentée du ratio MD/C arrondi à l'inférieur (divisez le montant des dividendes par la cotation, arrondissez à l'inférieur, et augmentez la cotation du résultat). Note : le paiement des dividendes ne peut dépasser 3 fois la cotation.

Exemple : Les titres de la compagnie noire sont cotés 6. Le joueur qui contrôle la compagnie décide de distribuer \$17,000. 17 divisé par 6 (arrondi à l'inférieur) donne 2, donc la cotation des titres passe à 8.

Une fois le montant des dividendes déterminé par le joueur, celui-ci est distribué en fonction des titres émis (c'est à dire ceux possédés par les joueurs et ceux dans le plateau des titres émis). Divisez le montant des dividendes par le nombre de titres émis (arrondi à l'inférieur). Chaque titre reçoit ce résultat en argent – les joueurs reçoivent l'argent pour leurs titres, et la banque reçoit l'argent pour les titres émis encore sur le plateau des titres émis. La banque reçoit le reliquat éventuel.

Si une compagnie n'est pas contrôlée (c'est à dire si

aucun joueur ne possède de titres de cette compagnie), il n'y a ni paiement de dividendes, ni ajustement de la cotation.

Après paiement de tous les dividendes, chaque joueur reçoit \$5,000 de la banque.

Fusions de compagnies.

L'ordre de jeu va de la plus basse cotation à la plus haute. Le joueur qui contrôle la compagnie en jeu peut proposer une fusion entre cette compagnie et une autre. Les compagnies ne peuvent fusionner que si elles sont connectées.

Un vote est effectué pour voir si la compagnie acquéreuse souhaite fusionner. Chaque part de la compagnie compte pour une voix. Les joueurs révèlent leurs votes simultanément. En cas d'égalité la voix du joueur qui contrôle est prépondérante. Si le vote est positif un vote similaire a lieu dans la compagnie cible.

Si les deux compagnies approuvent la proposition, la compagnie acquéreuse doit racheter chaque titre émis de la compagnie cible à son cours actuel augmenté de \$1,000. La compagnie acquéreuse peut émettre des titres à cette fin. Les titres dans le plateau des titres émis doivent être rachetés. L'argent va en banque.

La compagnie active remplace chaque marqueur de lien de la compagnie absorbée par ses propres marqueurs. La compagnie cible n'a plus d'existence. Elle pourra revenir en jeu ultérieurement comme nouvelle compagnie. Placez 5 de ses titres sur le plateau des compagnies disponibles (available companies shares box) et le reste sur le plateau de la compagnie. Remettez le marqueur de cotation à son prix de départ.

Phase de bourse.

L'ordre de jeu va dans le sens horaire en commençant par le joueur qui possède le marqueur *Premier Joueur*.

Le joueur peut mettre un titre aux enchères. Le titre peut venir du plateau des titres émis (Shares Issued Box) ou du plateau des Titres de Compagnies disponibles (Available Company Shares Box). Si le titre provient du plateau des titres émis par les compagnies, l'argent payé pour l'acquérir ira à la banque (puisque la compagnie a déjà reçu l'argent pour ce titre lorsqu'il a été émis précédemment par le joueur qui contrôlait la compagnie). Si le titre provient du plateau des titres disponibles, l'argent payé pour l'acquérir va à la compagnie. L'enchère se déroule de la même façon que les enchères de début de partie, avec une exception : l'enchère minimum est la cotation courante, et non la cotation de départ.

Si une compagnie avait disparu du jeu suite à une fusion, elle peut redémarrer durant cette phase. La cotation initiale dépend de sa couleur.

Le marqueur de premier joueur est donné au joueur à la gauche du dernier joueur à avoir remporté une enchère.

Fin de la partie.

La partie se termine lorsqu'un certain nombre de cités sont vidées. Par défaut, 16 cités. Mais les joueurs sont libres de choisir le nombre du jeu de base (fonction du nombre de joueurs) ou de s'accorder sur un nombre différent en début de partie.

Si une compagnie possède des emprunts non remboursés en fin de partie, sa cotation est réduite de 1 pour chaque emprunt restant (avec un minimum qui peut descendre à zéro). Les joueurs échangent leurs titres en monnaie (à la valeur de cotation, pas à la valeur d'achat). Le joueur le plus riche gagne la partie.

Exemple : Sean possède 4 titres de la compagnie bleue, et 1 titre de la compagnie jaune. Il détient \$12,000 en cash. La cotation de la compagnie bleue est de 14 et celle de la jaune 9. La compagnie bleue a 2 emprunts non remboursés, la jaune n'en a pas.

$12 * (\text{cotation bleue} - 2 \text{ emprunts}) * 4 \text{ titres possédés} = 48.000$

$9 * \text{cotation jaune} * 1 \text{ titre} = 9.000$

Cash en main = 12.000

Total = 69.000

Remerciements :

Conception du jeu :

Martin Wallace

Développement additionnel :

Sean Brown et Keith Blum

Graphisme de couverture :

David A. Oram

Graphisme plateau de jeu :

Paul E. Niemeyer

Traduction :

Alain « Railroad Bill » Beaussant

Introduction :

Sue Walbiesser

Edité par :

Matt Ackerson et Keith Blume

Parties tests :

Voir Page 7 de la règle anglaise.

[Www.eaglegames.net](http://www.eaglegames.net)