

AGE OF STEAM

Aide de Jeu
V1.0 by Titgarou

Phase 1 : EMETTRE DES TITRES

Chaque titre émit => 5\$

ATTENTION: 15 Titres maximum pour la partie.

Phase 2 : DETERMINER L'ORDRE DU TOUR

L'ordre du tour précédent détermine l'ordre des enchères.

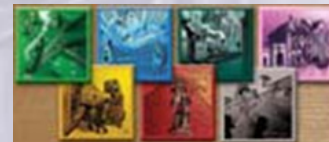
- Les enchères peuvent commencer à 1.
- Un joueur qui passe met son pion dans la dernière case libre.
- « **Ordre du tour** » permet de passer une fois sans abandonner.

Coût des enchères :

- Le 1^{er} et le 2^{ème} payent leur mise
- Le dernier ne paye rien
- Les autres payent la moitié de leur mise (arrondie au supérieur)

Phase 3 : CHOIX DES ACTIONS

Chaque joueur choisi une action dans l'ordre du tour.



Phase 4 : CONSTRUIRE DES VOIES

Poser maximum 3 tuiles (4 si le joueur possède la tuile « Ingénieur »).

Coût de construction :

2\$ par tuile simple.

3\$ par tuile multivoie qui ne se croise pas.

4\$ par tuile avec croisement

+1\$ si la tuile est sur un fleuve.

+1\$ si la tuile est sur une ville.

+2\$ si la tuile est sur une colline ou une montagne.

Tuile « Urbanisation » (pas obligatoire):

- Placer une ville encore disponible.



PHASE 5 : DEPLACEMENT DES MARCHANDISES

Dans l'ordre du tour, chaque joueur choisi une action :

- Augmenter son niveau de locomotive de 1 (1 fois / tour maxi).
- Déplacer un cube de marchandise.
- Passer.

Puis, chaque joueur effectue une seconde action.

Acheminer une marchandise :

- Un cube DOIT être acheminé en une fois
- Nbre liaisons utilisées ≤ niveau de locomotive
- Ne peut traverser une ville de sa couleur
- Ne peut passer qu'une fois dans chaque ville

Points de liaison :

- Chaque liaison parcourue rapporte un point de revenu à son propriétaire.

Phase 6 : ENCAISSEMENT DES REVENUS + AQUITEMENT DES FRAIS

- Encaissement des revenus

- Calcul des frais : Coûts d'entretiens de locomotive (1\$ par niveau) + nombre de titres émis

=> Si négatif, le joueur descend de une case revenu par \$ dû.

S'il arrive sur 0 en revenu => faillite. => ses liaisons deviennent neutres (pas de points si utilisées).

Phase 8 : REDUCTION DES REVENUS

réduire le revenu des joueurs => 2\$ de 11 à 20, 4\$ de 21 à 30, 6\$ de 31 à 40, 8\$ de 41 à 50 et 10\$ si >.

Phase 8 : PRODUCTION DE MARCHANDISES

- Le joueur ayant pris l'action « production » pioche 2 cubes et les place où il veut dans la grille.

Variante possible: tirer 4 cubes et en choisi 2 pour moins de hasard.

Pour les villes blanches puis les grises:

- Un joueur lance un dé par joueur et les place au dessus de la colonne.

- Déplace le cube le plus haut de celle-ci sur la ville associée (aussi sur la ville ajoutée si nécessaire).

Remarque: si plus de cubes, les dés sont ignorés

Mise en place initiale :

- Placer un cube sur chaque case du plateau de marchandise.
- Placer au hasard le nombre de cube nécessaire pour chaque ville selon la carte.
- Chaque joueur place un de ses pions sur la case 0 de revenu.
- Chaque joueur place un de ses pions sur la case « Locomotive niveau 1 ».
- Chaque joueur place un pion sur la case Titres 2 et prends 10\$.

Tuiles action :



Ordre du tour : Permet de passer une fois lors des prochaines enchères sans abandonner.



Architecte : Construire 4 tuiles au lieu de 3 lors de la phase de construction.



Premier à construire : Construction en premier.



Production : Ajouter 2 cubes tirés au hasard et placés dans les cases au choix du plateau de marchandises.



Urbanisation : Lors de la phase de construction, placer une nouvelle métropole sur une ville.



Locomotive : Augmenter de 1 le niveau de locomotive . Peut être cumulé avec l'action augmentation locomotive pour augmenter de 2 dans le tour.



Premier mouvement : Déplacer des marchandise en premier.

Règles de construction supplémentaires :

Chaque tuile posée compte parmi les 3 autorisées par tour (améliorer ou rediriger)

Liaisons incomplètes : liaisons qui ne relie pas deux villes

- Si elle n'est pas prolongée au tour suivant, elle devient une **liaison non possédée**.
- Une liaison incomplète non possédée, peut être revendiquée si elle est liée à une ville ou à une liaison du joueur

Rediriger une liaison :

Changer la dernière tuile d'une liaison qui est incomplète ET non possédée ET qui part d'une cité ou qui est connecté à l'une de vos liaisons

- 2\$ la redirection

Améliorer une voie existante

Remplacer une tuile par une autre en respectant ces conditions :

- Ne pas modifier ou détruire les liaisons existantes.
- 3\$ remplacer une voie simple par une double.
- 3\$ remplacer une ville (quelque soit le nombre de voie de la ville).
- Autres : 2\$

Décompte de points final :

Le décompte final utilise la formule suivante:

$3x$ (revenues - nombre de titres émis) + 1 point par liaison finie