

Age of Industry – Extension 1

Japon et Minnesota

Cartes Conçues par Lawrence Whalen Jr. et Kevin Beckey  
Développé par Martin Wallace

2004

## Age of Industry

### Extension 1 règles – Japon et Minnesota

#### Mise à jour 5.15.11

Ces cartes sont conçues pour être utilisées de concert avec la seconde édition des règles. Si vous n'avez pas de copie, alors vous pouvez la télécharger sur le site de Treefrog, [www.treefroggames.com](http://www.treefroggames.com). La seconde édition des règles contient quelques modifications et quelques clarifications par rapport à la première édition des règles. En bref, les voici:

1. vous débutez maintenant la partie avec six cartes chacun, indépendant du nombre de joueurs
2. Veuillez utiliser les règles des voies de navigation maritime décrites dans la section Japon
3. La partie se termine lorsque la pioche est vide, même s'il reste encore des cartes sur la piste.

#### Carte du Japon

Piste de Carte – Au début de la partie, placez six cartes face visible sur les emplacements indiqués sur la piste de carte. N'en placez pas d'autres à côté du plateau comme vous le feriez dans le jeu standard. Vous pouvez choisir d'y prendre des cartes si vous choisissez l'action Prendre des cartes, sans frais. Sinon, vous pouvez payer la valeur marquée sous l'emplacement pour prendre une carte et l'utiliser immédiatement (cela peut être utilisé pour une action nécessitant une carte). Ne remplissez pas la piste jusqu'à la fin du tour. À la fin du tour, retirez les cartes mine de charbon ou sidérurgie, et placez-les dans la défausse. Ensuite, déplacez toutes les cartes restantes vers les emplacements des valeurs les plus faibles, en conservant les positions relatives.

Enfin, remplissez la piste jusqu'à six cartes, si possible.

Voies de navigation maritime – vous pouvez utiliser une voie de navigation maritime pour déplacer charbon/fer ou vendre coton/ produits manufacturés de la même façon qu'avec une connexion de voie ferrée S'IL Y A un port construit au bout de chaque voie de navigation maritime et qu'un navire y est construit entre les deux. Peu importe si les marqueurs sont retournés ou non. Une voie de navigation maritime compte comme une liaison ferroviaire qui appartient à tous les joueurs à des fins de construction avec les cartes industrie, par exemple un de vos marqueurs navire vous permettra d'utiliser une carte industrie pour construire sur n'importe quelle localisation connectée, mais seulement s'il y a un port ou si vous avez l'intention de construire un port avec votre action.

Sidérurgie – vous pouvez seulement construire une sidérurgie sur une case contenant un symbole sidérurgie. Vous ne pouvez pas construire une sidérurgie sur une case vide.

Navires – Lorsque vous construisez un navire, placez des cubes de charbon et de fer sur les cases connectées. Retournez le navire lorsque tout le charbon et tout le fer ont été pris et que le marché (s'il y en a un) a été utilisé. Vous pouvez construire par-dessus un navire mais faire

cela ne remplira pas à nouveau les cases de charbon/fer ou ne remplacera pas le marqueur marché avec un nouveau.

Valeurs des liaisons de voies ferrées– À la fin de la partie, chaque liaison de voie ferrée vaut \$3 plus le nombre de marqueurs à chaque bout.

Carte du Minnesota

Cette carte se situe au tournant du 19<sup>ème</sup> siècle. Duluth était le premier port des États-Unis, Hibbing était la capitale mondiale du fer et le Mississippi fournissait les filatures des chutes de St. Anthony en hydroélectricité, une alternative au charbon polluant de Chicago.

Chicago et le charbon – Très important! Chaque fois que vous voulez construire une industrie ou une voie ferrée qui nécessite un cube de charbon, vous devez prendre le cube de la piste de demande de Charbon. Vous ne pouvez jamais prendre des cubes directement d'une mine de charbon. Afin d'accéder au charbon, la localisation doit être connectée à un port construit ou à un port distant, tel que Chicago.

La zone de Chicago inclue Braidwood, Coal City et Wilmington. Traitez-les comme des localisations individuelles à des fins de constructions de mines de charbon. Vous pouvez avoir un maximum d'une mine de charbon mine par localisation. Toutes les mines de charbon sont connectées à Chicago et aussi entre elles. Si vous avez au moins une mine de charbon, vous pouvez construire une liaison de voie ferrée depuis n'importe quelles cases intitulées 'Chicago'. Vous pouvez aussi construire sur une localisation de Minnesota adjacente à une case intitulée 'Chicago'.

Vous pouvez seulement utiliser une carte industrie de mine de charbon si vous avez déjà une mine de charbon ou si vous êtes connecté à une case intitulée 'Chicago' par une liaison de voie ferrée.

Vendre des Marchandises – L'action 'vendre' a été élargie pour inclure le charbon et le fer. Vous pouvez vendre des cubes à la piste de demande et/ou aux cases de marché de fer, aussi longtemps que vous êtes connectés à un port construit ou à un port distant. Vous pouvez aussi utiliser la même action de vente pour vendre des marchandises depuis vos usines ou vos filatures.

Vous pouvez seulement vendre des cubes à la piste de demande depuis vos propres mines de charbon ou sidérurgies. Vous gagnez un montant d'argent égal au montant indiqué sur chaque case remplie.

Vous pouvez aussi vendre des cubes aux cases du marché de fer dans le cadre d'une action Vente. Le cube de fer peut être pris n'importe où, incluant les sidérurgies d'autres joueurs et la piste de Demande de Fer (bien que cela vous coûte de l'argent). Vous ne devez pas prendre le fer de la source la plus proche. Vous pouvez seulement prendre du fer de la piste de la Demande de Fer s'il n'y en a plus de disponible sur la carte. Chaque case de marché de fer nécessite deux cubes de fer pour satisfaire la demande. Si un cube est vendu à une telle case

alors il y restera. Une fois qu'un second cube est vendu sur une telle case, alors les cubes sont replacés dans le stock et un marqueur marché inutilisé est placé sur la case, face cachée.

Navires – Construire un navire rend les cases marché de fer connectées disponibles. Un marqueur navire est retourné quand deux cubes ont été vendus au marché de fer. Un navire retourné peut être reconstruit par le joueur propriétaire, aussi longtemps qu'il a une valeur de technologie plus haute. Si un navire est reconstruit alors le marqueur de marché est retiré, permettant à deux prochains cubes d'y être vendu. Les trois cases de navire connectées de St. Paul, Red Wing et Winona sont localisées sur le Mississippi (pas indiqué).

Iron Range – Toutes les localisations brunes font partie de l'Iron Range. Ajoutez un cube de fer supplémentaire si vous y construisez une sidérurgie. Gagnez \$2 supplémentaire lorsque vous y retournez une sidérurgie.

Hydro-électricité – vous n'avez pas besoin de charbon quand vous construisez une filature de coton ou une usine à Bemidji, Fergus Falls ou St. Anthony Falls.

Cités Jumelles – St. Paul, St. Anthony Falls et Downtown Minneapolis sont toutes connectées entre elles. Vous ne pouvez pas avoir plus d'un marqueur industrie dans chaque localisation.

Valeurs des liaisons de voie ferrée – À la fin de la partie, un marché de fer ajoute seulement une valeur monétaire à la liaison de voie ferrée si la case a un marqueur marché face cachée. La valeur monétaire d'une liaison de voie ferrée connectée à une case intitulée 'Chicago' est égale au nombre total de marqueurs de toute la zone Chicago.

Traitez St. Paul, St. Anthony Falls et Downtown Minneapolis comme des localisations individuelles lors du calcul de la valeur des liaisons de voie ferrée.