

UWE ROSENBERG

KANAL

LIVRET DE RÈGLES



SPIELWORX

sylex

UWE ROSENBERG

KANAL

UN JEU POUR 1 À 2 JOUEURS

SOMMAIRE

1. INTRODUCTION	2
2. BUT DU JEU	2
3. MATÉRIEL	2
4. MISE EN PLACE	4
5. CONCEPTS GÉNÉRAUX	6
6. SÉQUENCE DE JEU	7
7. FIN DU JEU ET DÉCOMpte FINAL	13
8. JEU SOLO	13
9. ICONOGRAPHIE	16

1 INTRODUCTION

En aval des moulins d'Oranienburg, les conditions de navigation étaient difficiles, c'est pourquoi un bras artificiel de la rivière Havel a été créé. Il a coupé l'ancien canal Ruppiner, et le canal à quatre voies a vu le jour.

Au cours de l'industrialisation du XIX^e siècle, les entreprises commerciales et industrielles les plus diverses se sont installées le long de cet important canal. En outre, de nouvelles connexions ont été établies par le biais de routes et de voies ferrées.

2 BUT DU JEU

Dans *Kanal*, vous planifiez et construisez de nouvelles zones industrielles composées de bâtiments, de chemins, de routes et de voies ferrées. Vous creusez aussi progressivement des parties du canal et, surtout, vous construisez des ponts pour relier vos bâtiments.

Tout cela se fait à l'aide de plusieurs actions qu'il est essentiel d'effectuer au bon moment.

À la fin de la partie, vous additionnez les points de prestige de vos bâtiments, voies, thalers et matériaux restants, ainsi que les points de prestige gagnés pendant la partie, afin de déterminer qui a construit la meilleure zone industrielle.

Kanal comprend également une version solo !

3 MATÉRIEL

Votre boîte de *Kanal* contient les éléments suivants :

- 1 plateau d'action
- 2 plateaux Industrie
- 2 roues de matériaux
- 5 disques d'action (1 gris, 2 bleus et 2 rouges)
- 2 jetons de prestige (1 bleu et 1 rouge)
- 20 jetons d'activation (verts)
- 10 jetons de matériaux (2 pour le bois, l'argile, le charbon, la pierre et l'acier)
- 54 cartes Bâtiment Deck A
- 54 cartes Bâtiment Deck B
- 54 cartes Bâtiment Deck C
- 54 cartes Bâtiment Deck D
- 54 cartes Bâtiment Deck E
- 54 cartes Bâtiment Deck F
- 52 tuiles Chemin
- 36 tuiles Route
- 36 tuiles Rail
- 36 tuiles Canal
- 25 ponts
- 80 thalers (60x1, 20x5)
- 1 livret de règles
- 6 glossaires des decks

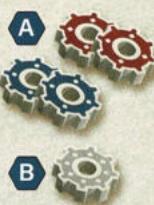
LE PLATEAU D'ACTION

Le plateau d'action comporte 7 cases d'action A. Sur trois de ces cases B, vous placez des pioches de cartes Bâtiment, vous découvrez ainsi des actions supplémentaires au cours du jeu.



LES DISQUES D'ACTION

Il existe deux types de disques d'action : les disques de la couleur du joueur (rouge ou bleu) A et un disque neutre (gris) B.



Ce disque neutre est passé alternativement entre les joueurs, marquant leur troisième action.

LES PLATEAUX INDUSTRIE

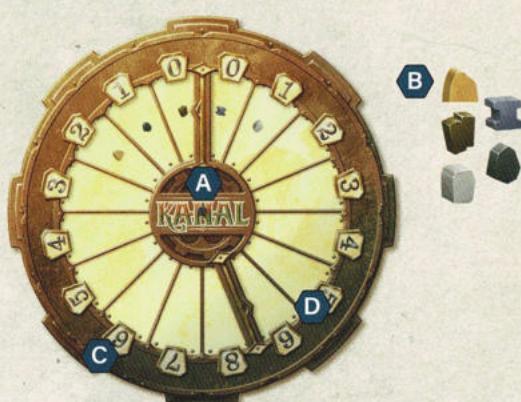
Vos plateaux Industrie comportent 12 terrains pour construire des bâtiments A.

Entre et autour de ces terrains, il y a 31 espaces de voies. B. Au recto des plateaux Industrie, 2 chemins, 1 rail et 1 canal sont déjà imprimés ; au verso, ces espaces sont vides C.



LES ROUES DE MATÉRIAUX ET LES JETONS DE MATÉRIAUX

Vous gérez votre stock de matériaux grâce à votre roue de matériaux A et aux 5 jetons de matériaux B. Vous comptez les matériaux de **base** (bois, argile et charbon) dans la zone la plus grande de la roue avec une échelle de 0 à 8 C, et les matériaux de **valeur** (acier et pierre) dans la zone la plus petite avec l'échelle de 0 à 6 D.



LES CARTES

Les 3 couleurs de cartes représentent différentes périodes et donc le progrès de l'industrialisation. Vert pour la première période, brun pour la deuxième et bleu pour la troisième.

LES VOIES : CHEMINS, ROUTES, RAILS ET CANAUX

Vous construisez les voies en plaçant les tuiles correspondantes sur votre plateau Industrie :

Chemins



Rails



Routes



Canaux



LES PONTS

Vous construisez des ponts sur votre plateau Industrie par-dessus les routes. Chaque pont relie deux bâtiments adjacents.



LES THALERS

Vous payez les coûts de construction des bâtiments et les coûts des actions "à tout moment" avec des thalers.



LA PISTE DE PRESTIGE

Vous gagnez du prestige pendant le jeu en activant les effets de vos bâtiments ainsi que lors du décompte final.

Utilisez la piste de prestige sur le plateau d'action pour marquer ce prestige.

30	31	32	33	3
25	26	27	28	2
20	21	22	23	1
15	16	17	18	1
10	11	12	13	1
5	6	7	8	1
0	1	2	3	

LA LIMITÉ DU MATERIEL

Si dans certains cas extrêmement rares, les stocks d'un type de voie s'épuisent, veuillez improviser en utilisant d'autres tuiles. Il en va de même pour les ponts, les thalers et les jetons de prestige.

4 MISE EN PLACE

A Placez le plateau d'action sur la table. Choisissez un deck de cartes de bâtiments. Mélangez séparément les cartes vertes, brunes et bleues du deck choisi et placez-les en piles faces cachées sur les cases correspondantes du plateau d'action. Ce faisant, vous couvrez certaines actions de ces trois espaces d'action. Ces actions seront découvertes plus tard au cours du jeu.

- **Jeu solo :** 6 vertes, 5 brunes, et 7 bleues

- **2 joueurs :** 9 vertes, 7 brunes, et 8 bleues

Placez les bâtiments restants dans la boîte de jeu, vous n'en aurez pas besoin pour la partie en cours.



C Piochez 4 bâtiments verts de la pile correspondante sur le plateau d'action et placez-les face visible en colonne à côté de ce dernier.

- **Jeu solo :** triez les bâtiments en fonction de leur numéro, du plus petit au plus grand.

D Placez tous les thalers à côté du plateau d'action.

E Le plateau d'action comporte 7 cases d'action. Placez 1 thaler sur chacune des quatre cases d'action supérieures.

F Placez toutes les tuiles de voies des quatre types différents en réserve à côté du plateau d'action : chemins, routes, rails et canaux. Placez les ponts dans une réserve à côté des voies.

G Placez tous les jetons d'activation à côté du plateau d'action.

H Prenez chacun une roue de matériaux.

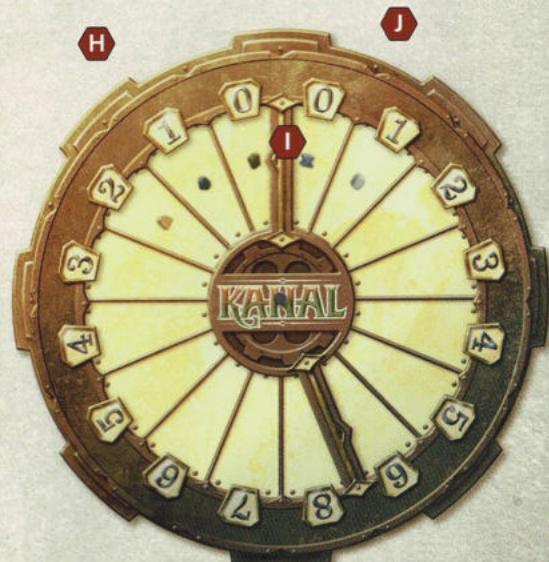
- **Jeu solo :** remettez les plateaux du deuxième joueur dans la boîte.

I Placez votre roue de matériaux comme indiqué et tournez-la de manière à ce que votre icône de bois et votre icône d'acier se trouvent en dessous des deux "0".

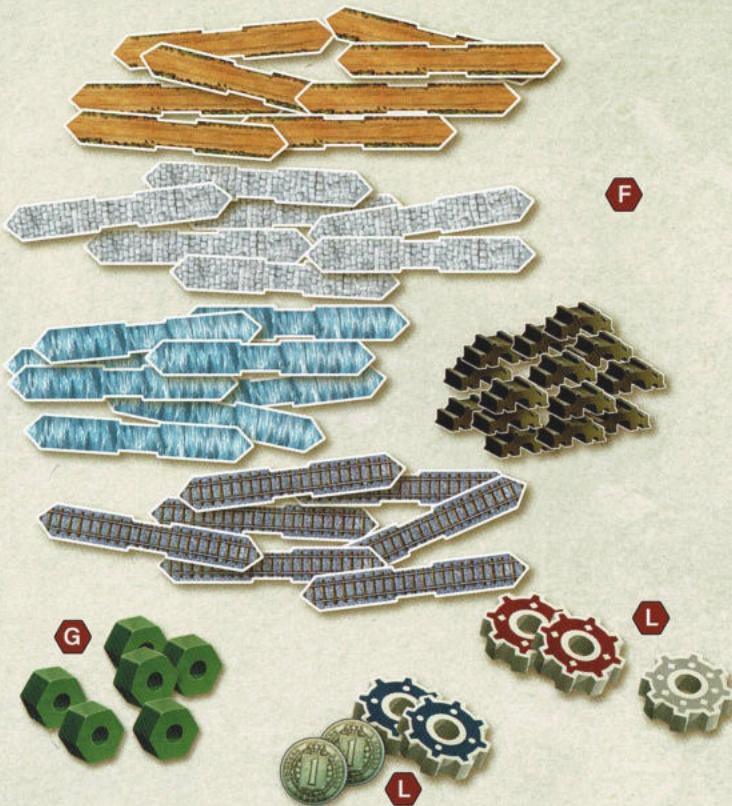
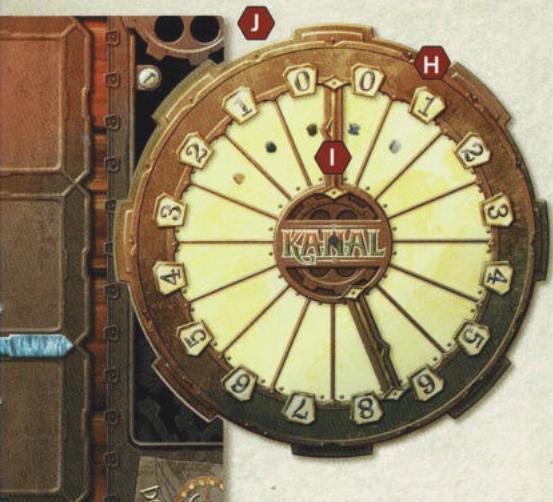
J Prenez chacun un ensemble de 5 jetons de matériaux (argile, charbon, bois, acier et pierre). Placez-les sur les cases de votre roue de matériaux avec les symboles correspondants. Vous commencez donc la partie avec les matériaux suivants : 2 argile, 1 charbon et 1 pierre. Vos réserves de bois et d'acier sont toutes deux égales à 0 au début de la partie.

K Prenez chacun un plateau Industrie. Pour les premières parties, placez-le avec le côté montrant les voies imprimées visible. Vous commencez la partie avec les 2 chemins, 1 rail et 1 canal imprimés, et vous n'avez initialement aucune route ni aucun pont sur votre plateau Industrie.

Mise en place alternative : Après quelques parties, vous pouvez relever un nouveau défi en utilisant la face vierge des plateaux Industrie. Prenez 2 routes, 1 rail et 1 canal dans les réserves et placez-les sur des espaces de voie libres de votre choix, **en bordure ou adjacents à la bordure de votre plateau Industrie**.



MISE EN PLACE À 2 JOUEURS



L Choisissez votre couleur.

• **Jeu solo :** Placez le disque neutre gris comme disque de blocage sur la case d'action supérieure gauche du plateau d'action et remettez le thaler de cet espace dans la réserve. Prenez les 4 disques d'action (bleus et rouges). Choisissez l'un des jetons de prestige et placez-le sur sa piste **M**.

• **2 joueurs :** Choisissez un premier joueur. Ce joueur place le disque neutre gris devant lui. L'autre joueur prend 2 thalers. Ensuite, chaque joueur prend ses 2 disques d'action (bleus ou rouges).

M Placez les 2 jetons de prestige sur la case 0 de la piste de prestige.

**VOUS ÊTES MAINTENANT
PRÊT À BÂTIR VOTRE
INDUSTRIE DANS KANAL!**

5 CONCEPTS GÉNÉRAUX

Expliquons ci-après les concepts importants de Kanal.

LA ROUE DE MATERIAUX

Vous suivez votre approvisionnement en matériaux à l'aide de la roue et des jetons de matériaux.

Lorsque vous gagnez ou payez des matériaux, déplacez les jetons de matériaux correspondants dans votre roue, de sorte que l'échelle de la roue indique la quantité correcte. Parfois, vous pouvez également tourner la roue de matériaux pour modifier les réserves de tous les matériaux simultanément. Vous produisez les deux matériaux de valeur à partir des trois matériaux de base. La rotation de la roue de matériaux est un mécanisme central de Kanal.

AVANT DE COMMENCER VOTRE PREMIÈRE PARTIE, ESSAYEZ LES MANIPULATIONS SUIVANTES :

- I. Déplacez votre jeton Bois de deux cases dans le sens inverse des aiguilles d'une montre **A**, de manière à avoir maintenant 2 bois, 2 argile et 1 charbon dans la zone la plus grande, et 1 pierre et 0 acier dans la zone la plus petite.
- II. Tournez la roue de matériaux dans le sens de la petite flèche **B**, donc dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, d'un cran. Comme vous pouvez le constater, le fait de tourner la roue a réduit la quantité de bois, d'argile et de charbon de 1, tandis que la quantité d'acier et de pierre a augmenté de 1. Ainsi, vous avez produit 1 acier et 1 pierre pour 1 bois, 1 argile et 1 charbon.

Remettez à présent vos jetons et votre roue dans leur position initiale.



LES CARTES DE BÂTIMENTS

Les cartes de bâtiments, toujours appelées bâtiments, suivent le schéma suivant :



- C** Le nom du bâtiment et son identifiant unique composé d'une lettre (A, B, C, D, E, F) désignant son deck, suivie de chiffres allant de 01 à 54.
- D** Les icônes présentes dans l'engrenage se réfèrent au nombre et au type d'éléments construits (bâtiments, voies ou ponts) nécessaires pour bénéficier des gains en dessous.

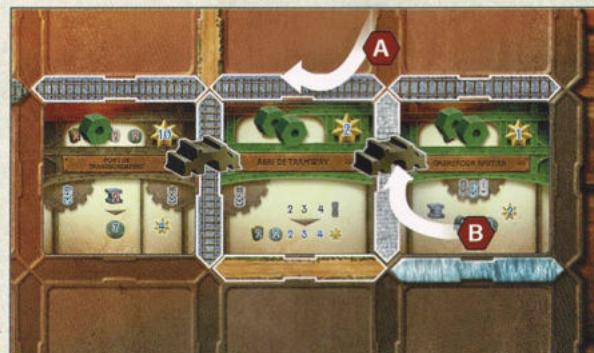
- E** La moitié inférieure de la carte décrit le(s) effet(s) du bâtiment, qui peuvent être activés jusqu'à deux fois au cours de la partie.



ACTIVER DES BÂTIMENTS

Une fois construit, un bâtiment peut être activé jusqu'à deux fois par partie, par chacune de ces 2 façons :

- A Construire la quatrième voie adjacente au bâtiment (ou construire un bâtiment sur un espace déjà entouré de quatre voies).
- B Construire un deuxième pont adjacent à ce bâtiment en le reliant à un autre.



Les bâtiments s'activent pour la première fois lorsque vous faites **A** ou **B**, selon ce qui est effectué en premier. Pour vous aider à suivre les activations, retirez 1 jeton d'activation après chaque activation.

Notez que les effets dépendent essentiellement des voies et ponts adjacents aux bâtiments, mais pas seulement.

6 SÉQUENCE DE JEU

Les règles du jeu suivantes sont valables pour deux joueurs et, pour la plupart, pour le jeu en solo. Il y a quelques changements pour le jeu en solo que vous pouvez trouver à la fin de ce livret.

Vous jouez plusieurs tours dans Kanal. À chaque tour, vous menez d'abord une phase d'action, puis vous terminez le tour en préparant le tour suivant.

Après la phase d'action, chacun d'entre vous peut tourner sa roue de matériaux une fois **gratuitement**, et vous effectuez les préparatifs du tour suivant.

Vous jouez le dernier tour de la partie lorsque vous placez tous les bâtiments bleus à côté du plateau d'action, vident ainsi la pile face cachée de bâtiments bleus.

À la fin du dernier tour de jeu, on procède au décompte final et le joueur avec le plus de prestige gagne la partie.

LA PHASE D'ACTION

Pendant la phase d'action, les joueurs choisissent alternativement exactement 5 cases d'action. Le premier joueur effectue 3 actions **A**, tandis que l'autre joueur en fait 2 **B**.

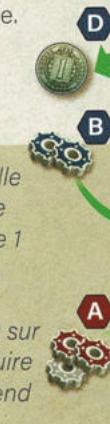
Le premier joueur place un de ses disques d'action sur une case d'action de son choix sur le plateau d'action et entreprend les actions correspondantes. Ensuite, l'autre joueur choisit une case d'action *inutilisée* de son choix et entreprend les actions de cette case. Les deux joueurs continuent d'alterner de la même manière pour choisir les troisième et quatrième cases d'action du tour. Pour finir, le premier joueur utilise le disque neutre pour faire la cinquième et dernière action du tour.

Souvent, il y a 1 ou plusieurs thalers sur les cases d'action. Chaque fois que vous choisissez une case d'action, prenez tous les thalers qui s'y trouvent et placez-les à côté de votre roue de matériaux.

Vous **devez** choisir une case d'action pendant votre tour, mais vous pouvez ensuite décider des actions à entreprendre sur cette case. Vous pouvez donc ignorer une partie ou la totalité des actions disponibles sur la case que vous avez choisie.

RAPPEL: À chaque tour, le premier joueur sera toujours celui qui disposera du disque d'action gris.

EXEMPLE: Marion est la première joueuse, elle commence la phase d'action avec le disque d'action neutre gris devant elle **A** et place 1 disque d'action rouge sur la case d'action "4 bois". Elle gagne donc 4 bois. Ensuite, Angelika **B** place un disque d'action bleu sur une case d'action vide. Elle choisit "Construire 1 bâtiment et 1 chemin/1 route" **C**. Elle prend le thaler et effectue ces actions **D**.

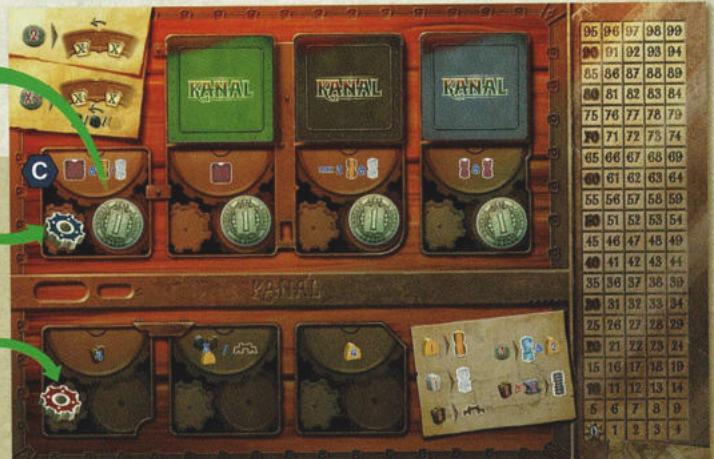


LES 7 CASES D'ACTION

Les cases d'action proposent trois types d'actions : construire des bâtiments, des voies et des ponts, et acquérir des matériaux.

VOUS AVEZ LE CHOIX ENTRE LES OPTIONS SUIVANTES:

- | | |
|--|---|
| | Construire 1 bâtiment et 1 chemin ou 1 route. |
| | Construire 1 bâtiment. |
| | OU : Construire 1 pont ET 1 bâtiment (<i>uniquement si le deck des bâtiments verts est vide</i>). |
| | Construire jusqu'à 3 chemins et routes au total (vous pouvez construire les deux types de voies, mais seulement des chemins ou des routes). |
| | OU : Construire 1 pont, 1 chemin et 1 route (<i>uniquement si le deck des bâtiments bruns est vide</i>). |
| | Construire jusqu'à 2 voies au choix (vous pouvez construire la même voie ou des voies différentes). |
| | OU : Construire 1 bâtiment (<i>si le deck des bâtiments bleus est vide</i>). |
| | Gagner 4 bois. |
| | Gagner 3 bois, 3 argile, ou 3 charbon.
OU : Construire 1 pont. |
| | Gagner 4 argile. |



IMPORTANT : Si une case d'action propose plusieurs actions, vous pouvez les effectuer dans n'importe quel ordre et choisir de ne pas effectuer une action spécifique. Vous devez terminer une action avant de pouvoir commencer l'action suivante de la case d'action choisie. Trois de ces actions ne sont disponibles qu'une fois la pioche de cartes correspondante épuisée (cf. page 12).

PAYER LES CÔTS DE CONSTRUCTION

Tous les bâtiments et voies que vous pouvez construire ont un coût de construction. Vous devez payer l'intégralité de ces coûts en une seule fois. Vous pouvez acheter les matériaux manquants grâce aux actions "à tout moment" (cf. page 9).

Si vous activez l'effet d'un bâtiment qui vous permet de placer une voie ou un pont **gratuitement**, ignorez le coût de ce bâtiment.

Vous payez vos coûts de construction en déplaçant les jetons de matériaux correspondants dans votre roue de matériaux. Si vous devez payer des thalers, placez-les dans la réserve à côté du plateau d'action. Vous pouvez payer avec les thalers que vous venez de gagner dans la case d'action choisie.

CONSTRUIRE 1 BÂTIMENT

Pour construire un bâtiment, choisissez l'un des bâtiments face visible à côté du plateau d'action et payez tous les coûts de construction indiqués.

Gardez à l'esprit les détails suivants:

- Vous pouvez construire le bâtiment sur n'importe quel terrain vide de votre choix sur votre plateau Industrie. Il n'y a aucune restriction. Ce n'est que lorsque vous souhaitez activer l'effet du bâtiment que vous devez remplir les conditions requises.
- Si les coûts de construction sont indiqués avec une barre oblique /, payez les coûts de gauche **ou** de droite (vous ne pouvez pas "panacher" ces coûts).
- Vous ne pouvez en aucun cas démolir ou construire par-dessus un bâtiment.
- Lorsque vous construisez un bâtiment, placez 2 jetons d'activation sur celui-ci. Retirez 1 jeton après chaque activation. Une fois tous les jetons retirés, le bâtiment ne peut plus être activé (cf. pages 6 et 10).

IMPORTANT : Même juste après l'avoir construit, vous devez immédiatement activer les effets d'un bâtiment si vous remplissez les conditions pour le faire (cf. pages 6 et 10), que vous en tirez un bénéfice ou non, et donc défausser un jeton d'activation.

Note : Si vous avez construit des bâtiments sur les 12 terrains de votre plateau Industrie, lorsque vous choisissez l'action Construire 1 Bâtiment, vous devez défausser le bâtiment du dessus de la pioche actuelle dans la boîte de jeu.

EXEMPLE: Angelika construit la Cabane du Canal et paie 2 bois. Elle déplace le jeton de bois de 2 cases vers le "0" sur sa roue de matériaux A. Elle prend la Cabane du Canal et la place sur un terrain vide de son plateau Industrie B. Elle place 2 jetons d'activation sur la Cabane du Canal pour indiquer son statut d'activation C. Angelika aurait pu payer 2 argile au lieu de 2 bois.



CONSTRUIRE 1 VOIE OU 1 PONT

Pour construire une voie ou un pont, payez les coûts de construction appropriés en matériaux ou en thalers. Ensuite, prenez la tuile ou le pont correspondant dans la réserve, et placez-le sur votre plateau Industrie.

Gardez à l'esprit les détails suivants :

- Vous placez des chemins, routes, rails et canaux sur les espaces de voie entre les terrains ou sur les bords du plateau Industrie.
- Vous pouvez placer les voies de manière à ce que les différents types de voies se croisent. En outre, les tuiles de voie d'un même type peuvent se ramifier.
- Lorsque vous construisez une voie ou un pont, vous devez immédiatement activer l'effet d'un bâtiment si vous remplissez les conditions pour le faire (cf. pages 6 et 10).
- **Construire 1 chemin :** Payez le coût de construction de 1 argile. Prenez une tuile de chemin dans la réserve et placez-la sur un espace de voie vide de votre choix.

IMPORTANT : Les chemins construits sont le seul type de voie par-dessus lequel vous pouvez construire d'autres types de voies.

Construire 1 route : Payez le coût de construction de 1 pierre. Prenez une tuile de route dans la réserve et placez-la sur un espace de voie libre ou remplacez un chemin de votre choix.

Construire 1 rail : Payez les coûts de construction de 1 acier et 1 bois. Prenez une tuile de rail dans la réserve. Vous ne pouvez prendre un rail que si vous pouvez le placer sur un espace de voie vide ou remplacez un chemin adjacent à un autre rail. Ainsi, tous les rails forment un seul réseau connecté.

Construire 1 canal : Payez le coût de construction de 3 thalers. Prenez une tuile de canal dans la réserve. Vous ne pouvez placer le canal que si vous pouvez le placer sur une case de voie vide ou remplacez un chemin adjacent à un autre canal. Ainsi, tous les canaux forment un seul réseau connecté. Immédiatement après la construction d'un canal, vous gagnez 2 argile.

Construire 1 pont : Payez le coût de construction de 1 bois. Prenez un pont dans la réserve. Les ponts ne sont pas des voies. Ils doivent être construits sur une voie **existante** pour relier deux bâtiments adjacents **existants**. Vous ne pouvez donc pas construire de pont sur les bords du plateau Industrie. Vous pouvez construire au maximum un pont sur chaque voie.

Note : Si une case d'action vous permet de construire plusieurs voies et ponts, vous devez terminer chaque construction (et éventuellement activer l'effet d'un bâtiment) avant de commencer la construction suivante.

EXEMPLE: Marion ne peut pas construire un deuxième pont sur la voie **A**. Elle ne peut pas non plus construire un pont sur le rail **B**, car elle doit d'abord construire un bâtiment adjacent au Port de Transbordement, ni relier l'Abri de Tramway au Carrefour Routier **C**, car elle doit d'abord construire une voie entre ces deux bâtiments. Elle ne peut pas non plus construire un pont au bord de son plateau Industrie **D**.



GAGNER DES MATÉRIAUX

Lorsque vous gagnez des matériaux, déplacez les matériaux correspondants sur votre roue de matériaux. Ces actions ne permettent de gagner que du bois, de l'argile ou du charbon. Vous ne gagnez de l'acier et de la pierre que par des actions "à tout moment", éventuellement à la fin d'un tour en tournant votre roue, ou par les effets des bâtiments.

Gardez à l'esprit les détails suivants :

- Vous ne pouvez posséder qu'une quantité de matériaux indiquée par la roue de matériaux : au maximum 8 bois, argile et charbon, ainsi que 6 acier et pierre. Si vous gagnez plus de matériaux, vous perdez les matériaux supplémentaires. Vous pouvez toujours transformer des matériaux de base en matériaux de valeur par le biais des actions "à tout moment", décrites ci-après.

ACTIONS "À TOUT MOMENT"

Il existe deux actions "à tout moment".

ACHETER DES MATÉRIAUX DE BASE

Vous pouvez effectuer les opérations suivantes à tout moment et aussi souvent que voulez :

- payer 1 thaler pour déplacer un de vos jetons bois, argile ou charbon de la case 0 à la case 1.
- payer 2 thalers pour déplacer un de vos jetons bois, argile ou charbon de la case 1 à la case 2.
- payer 3 thalers pour déplacer un de vos jetons bois, argile ou charbon de la case 2 à la 3 et ainsi de suite.

L'acier et la pierre sont des matériaux de valeur. Vous ne pouvez pas les acheter directement via cette action. Vous ne pouvez que les produire (voir ci-dessous), ou les obtenir en activant les effets des bâtiments.

EXEMPLE: Même sans argile, Angelika peut construire l'Abri du Batelier **A**. Elle achète un total de 2 argile pour 3 thalers **B** (1 thaler pour la première argile, 2 thalers pour la seconde). Elle peut ainsi en payer les frais de construction.

Lorsqu'Angelika activera plus tard l'effet de l'Abri du Batelier **C**, grâce aux deux canaux adjacents, elle pourra utiliser deux fois l'effet d'échange de l'Abri du Batelier. Comme chaque échange est considéré comme une action distincte, Angelika pourra acheter un charbon nécessaire avant chaque échange (dans ce cas précis, c'est moins intéressant, car elle pourra utiliser des thalers pour l'échange).

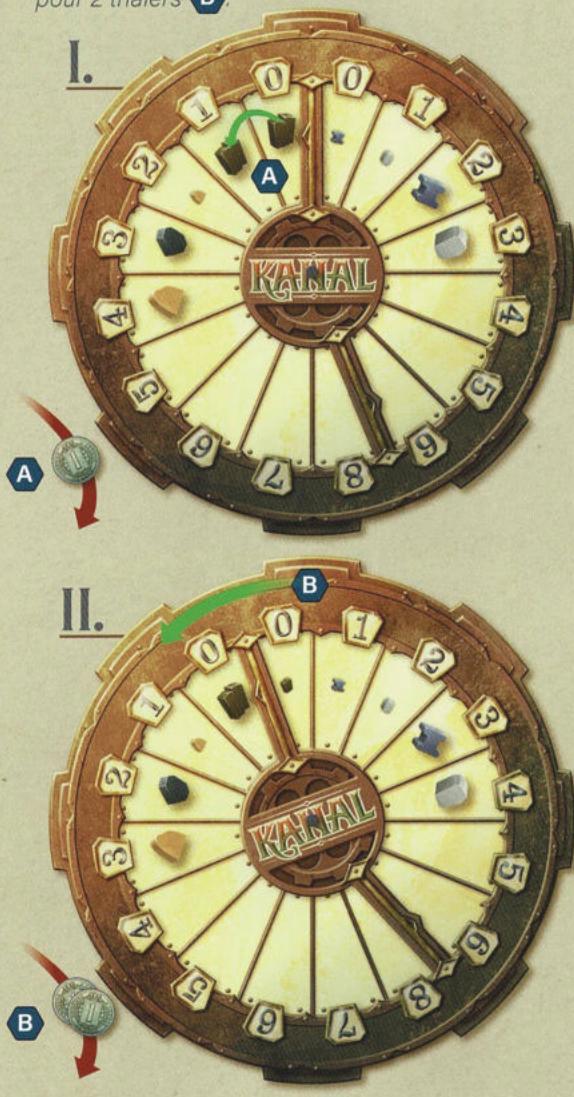


PRODUIRE DES MATERIAUX DE VALEUR

Vous pouvez payer 2 thalers à tout moment et aussi souvent que vous le souhaitez (même plusieurs fois de suite) pour tourner votre roue de matériaux d'un cran dans le sens de la petite flèche, donc dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

IMPORTANT : Vous ne pouvez le faire que lorsque les trois jetons de bois, d'argile et de charbon se trouvent au moins sur la case 1. N'oubliez pas que vous pouvez faire tourner votre roue de matériaux une fois gratuitement à la fin de chaque phase d'action.

EXEMPLE: Pour pouvoir produire des matériaux de valeur pendant son tour, Marion doit payer 3 thalers.
 I. Tout d'abord, Marion achète 1 bois pour 1 thaler A.
 II. Elle tourne ensuite sa roue de matériaux d'un cran pour 2 thalers B.



Chaque fois que vous devez payer des coûts, vous devez en payer la totalité en une seule fois. Vous ne pouvez pas interrompre le paiement avec des actions "à tout moment".

Cependant, si vous gagnez différents types de matériaux, vous pouvez commencer par ne prendre que certains types de matériaux, puis utiliser des actions "à tout moment", et ensuite obtenir les types de matériaux restants. N'oubliez pas ces restrictions :

- Pendant l'acquisition de matériaux d'un seul type, les actions "à tout moment" sont interdites.
- Entre le gain de différents types de matériaux, des actions "à tout moment" sont autorisées.

NOTE: Si vous possédez déjà la quantité maximale de 6 pierre ou de 6 acier, vous ne pouvez pas gagner plus de ces matériaux de valeur. Dans ce cas, il est rarement utile d'utiliser cette action "à tout moment" uniquement pour produire l'autre matériau de valeur.



EXEMPLE: Marion construit la quatrième voie, un rail, autour de l'Arsenal, déjà entouré d'1 canal et de 2 chemins. Elle a actuellement 6 charbon (elle n'a donc de la place que pour 2 charbon de plus) et 0 thaler.

En activant l'effet à gauche A de l'Arsenal, elle a de quoi payer pour produire des matériaux de valeur. Cela lui permet de gagner de la place sur sa roue de matériaux et d'obtenir les 3 charbon grâce à l'effet de droite B.

Supposons que Marion ait plutôt construit 3 rails et 1 canal autour de l'Arsenal et qu'elle ait 0 charbon et 0 thaler. Si elle active les effets de l'Arsenal, elle gagne 9 charbon qu'elle ne peut pas stocker entièrement sur sa roue de matériaux (8 au maximum). Elle ne peut malheureusement pas d'abord prendre 3 charbon, puis payer pour faire tourner sa roue, et ensuite prendre les 6 charbon restants.

ACTIVER DES BÂTIMENTS

Tous les bâtiments offrent des effets qui vous donnent des avantages au cours du jeu. Vous pouvez bénéficier de ces effets **immédiatement** lorsque vous activez les bâtiments de deux manières différentes :

Dès que le bâtiment est entouré de 4 voies : Cela se produit lorsque vous construisez la quatrième voie adjacente au bâtiment, ou lorsque vous construisez le bâtiment sur un espace déjà entouré de quatre voies. Vous n'activez pas à nouveau un bâtiment lorsque vous construisez d'autres types de voies par-dessus un chemin.

Dès que 2 ponts relient le bâtiment à deux autres bâtiments adjacents : Cela se produit lorsque vous construisez le deuxième pont à côté d'un bâtiment. Vous n'activez pas à nouveau un bâtiment lorsque vous construisez un troisième ou un quatrième pont adjacent.

Vous pouvez activer un bâtiment d'abord en construisant 4 voies, puis en construisant 2 ponts, ou vice-versa. L'ordre n'a pas d'importance.

LES JETONS D'ACTIVATION

Il est important de savoir combien de fois les bâtiments ont été activés (pour certains effets, ou pour connaître le nombre d'activations restantes). Ces jetons permettent de garder cette trace ; en fonction du nombre de jetons d'activation sur un bâtiment, vous savez combien de fois ce bâtiment a été activé :

- Si un bâtiment a 2 jetons, il est considéré comme **non activé**.
- Si un bâtiment a 1 jeton, il est considéré comme **activé 1 fois**.
- Si un bâtiment a 0 jeton, il est considéré comme **activé 2 fois**.

DOUBLE ACTIVATION

Si vous activez les effets de deux bâtiments adjacents en construisant une **4^{ème} voie** ou un **2^{ème} pont** entre eux, vous activez les effets des deux bâtiments l'un après l'autre dans l'ordre de votre choix. Choisissez d'abord l'un des bâtiments et utilisez ses effets, puis passez à l'autre. Retirez 1 jeton d'activation de chacun de ces bâtiments.



RETRIRER DES PONTS

Avec certains effets, vous pouvez retirer des ponts. Il est ainsi possible qu'un bâtiment déjà activé en étant connecté à 2 ponts se retrouve avec moins de 2 ponts. Dans ce cas, placez un jeton d'activation sur ce bâtiment pour vous rappeler qu'il sera à nouveau activable.

IMPORTANT : Lorsque vous utilisez de tels effets, commencez par poser votre pont sur le côté pour indiquer qu'il sera retiré à la fin de votre tour. Le pont est toujours considéré comme construit jusqu'à ce que vous ayez fini d'activer tous vos bâtiments. Retirez ensuite ce pont.

ICÔNES DANS UN ROUAGE

Les icônes présentes dans un rouage renvoient au nombre et au type d'éléments construits (bâtiments, voies ou ponts) nécessaires pour obtenir les gains qui se trouvent en dessous.

Certains effets requièrent des montants exacts (1 route, 2 ponts...). D'autres requièrent d'avoir une quantité ou plus d'un élément (2+), ou une quantité ou moins (1-).



EXEMPLE : Ces gains dépendent du nombre de canaux adjacents à ce bâtiment A. L'icône dans le rouage B vous rappelle que si vous n'avez pas au moins 1 canal adjacent, cette activation ne vous fera rien gagner.

EFFETS DES ACTIVATIONS

• De nombreux bâtiments proposent plusieurs effets, séparés par une ligne verticale ; vous pouvez tous les utiliser lors d'une activation. Sauf indication contraire, vous pouvez choisir le nombre d'effets que vous souhaitez utiliser et l'ordre dans lequel vous souhaitez les utiliser, ou ne pas les utiliser du tout.

• D'autres effets sont séparés par une ligne verticale plus large ; vous devez choisir d'utiliser un effet OU l'autre, ou aucun des deux.

• Les effets ont des symboles et textes en 3 couleurs :

- **Noir** : requis pour bénéficier de gains.
- **Rouge** : les coûts que vous devez payer pour bénéficier de gains.

- **Bleu** : si vous remplissez les conditions et payez le coût éventuel, vous bénéficiez de ces gains.

• La position des voies, des ponts... est importante pour les effets. Sans symbole supplémentaire, ils doivent être adjacents au bâtiment.

Des flèches multidirectionnelles ⚡ indiquent un élément n'importe où sur votre plateau Industrie.



EXEMPLE : Lorsque Angelika active le Dépôt de Chargement, elle gagne 2 argile pour chaque canal adjacent à ce bâtiment A. De plus, elle gagne 1 thaler pour chaque rail situé n'importe où sur son plateau Industrie B.

• De nombreux effets ont des exigences et des gains variables, en fonction du nombre de voies, de matériaux en réserve... Utilisez les valeurs des tableaux pour connaître vos gains.



EXEMPLE : Lorsque Marion active l'Abri à Bateaux, ses gains dépendent du nombre de canaux directement adjacents à ce bâtiment A. Avec 3 canaux adjacents à ce bâtiment, Marion gagne 2 acier et 4 bois. B.

• Certains effets permettent de construire des routes et des ponts. Si vous activez plus d'un bâtiment au cours du processus, utilisez tous les effets de chaque bâtiment, l'un après l'autre, dans l'ordre de votre choix.

• Vous trouverez tous les détails concernant les effets des bâtiments dans les glossaires séparés.

PRÉPARER LE PROCHAIN TOUR

Après exactement 5 actions (3 pour le 1^{er} joueur et 2 pour le 2nd), vous terminez la phase d'action. Préparez le prochain tour en suivant les étapes suivantes (également à la fin du dernier tour de la partie).

Note: Pour le jeu en solo, vous préparez le prochain tour différemment (cf. page 13, Jeu en solo).

I. RECHARGER LES BÂTIMENTS

Au cours des premiers tours, piochez des cartes du paquet de bâtiments verts et placez-les face visible à côté du plateau d'action, de manière à ce qu'il y ait à nouveau un total de 4 bâtiments.

- Si vous piochez le dernier bâtiment d'une pioche, piochez des bâtiments de la pioche suivante (brune, puis bleue) jusqu'à en avoir un de plus.
- Si vous piochez le dernier bâtiment bleu, ce sera votre dernier tour, passez à la fin de partie (page 13).

Lorsqu'une pioche est vidée, vous devrez avoir :

- Pioche verte épuisée : 5 bâtiments
- Pioche brune épuisée : 6 bâtiments
- Pioche bleue épuisée : dernier tour (page 13)

IMPORTANT: Chaque pioche vidée dévoile une action alternative. Désormais, si vous choisissez cette case d'action, vous avez le choix entre l'action du haut, ou celle du bas. Vider la pioche bleue marquant le dernier tour ; l'action alternative correspondante ne pourra donc être faite qu'une seule fois au plus.

Note: Lors de la préparation du dernier tour, s'il ne reste pas suffisamment de bâtiments bleus, vous n'aurez le choix qu'entre 5 bâtiments différents.

EXEMPLE: Angelika et Marion doivent piocher 2 bâtiments verts, mais il n'en reste qu'un seul dans cette pile **A**. Elles piochent donc aussi 2 bâtiments bruns, qu'elles placent face visible à côté des bâtiments verts **B**. L'action alternative "Construire 1 pont et 1 bâtiment" **C** est à présent disponible.



2. TURNER LA ROUE DE MATERIAUX

Chaque joueur peut faire tourner gratuitement sa roue de matériaux d'exactement **1 cran dans la direction de la petite flèche**, si les trois jetons de bois, d'argile et de charbon se trouvent au moins sur la case 1 et ne bloquent donc pas la rotation de la roue. Vous pouvez aussi choisir de ne pas faire tourner votre roue.

Note: Dans sa position initiale, au début de la partie, vous ne pouvez pas tourner la roue de matériaux, le jeton de bois sur la case 0 vous en empêche.

Gardez à l'esprit les détails suivants :

- Vous ne pourrez jamais avoir plus de 6 pierre/acier et pas plus de 8 bois/argile/charbon.
- Si seul le jeton de pierre ou d'acier se trouve sur la case 6 de votre roue de matériaux et que vous souhaitez la faire tourner, laissez-la pousser ce jeton ; vous n'en gagnerez donc pas plus.
- Si vos jetons de bois, d'argile et/ou de charbon sont sur la case 0 et vous empêchent de tourner la roue de matériaux, vous pouvez utiliser les actions "à tout moment" pour acheter ces matériaux.
- Même à la fin du dernier tour, vous pouvez tourner votre roue gratuitement une fois.

EXEMPLE: Marion ne peut pas tourner sa roue, car les deux jetons de bois et d'argile sont sur la case 0. Via l'action "à tout moment", elle achète 1 bois pour 1 thaler et 1 argile pour 1 thaler. Elle peut maintenant faire tourner sa roue de matériaux gratuitement.

3. DISTRIBUTION DE NOUVEAUX THALERS

Ajoutez 1 thaler à chacune des 4 cases d'action supérieures du plateau d'action (qu'elles aient été choisies pendant la phase d'action ou non), puis ajoutez 1 thaler à chacune des cases d'action inférieures qui n'ont pas été choisies pendant la phase d'action. Il peut y avoir plus d'un thaler par case.

EXEMPLE: Après la phase d'action en cours, trois disques d'action se trouvent sur les cases d'action en haut du plateau d'action, et deux sur les cases d'action en bas. Angelika et Marion placent 1 thaler sur les quatre cases d'action en haut du plateau et 1 sur la case d'action "4 bois".



4. DISTRIBUTER LES DISQUES D'ACTION

Le premier joueur actuel remet le disque d'action neutre au second, qui devient le premier joueur. Chaque joueur récupère ses disques d'actions, bleus ou rouges selon sa couleur.

Vous êtes prêts à commencer le prochain tour.

7. FIN DU JEU

Le tour suivant celui au cours duquel vous avez épuisé le paquet de bâtiments bleus est votre tour final.

Au cours de ce tour, vous pouvez également utiliser l'action révélée de la quatrième case d'action.

À la fin du dernier tour, vous pouvez à nouveau utiliser les actions "à tout moment" et faire tourner la roue de matériaux une fois de plus gratuitement. Ensuite, terminez le jeu en faisant le décompte final.

DÉCOMpte FINAL



Utilisez votre jeton de prestige sur la piste correspondante en suivant les points suivants :

- **Bâtiments** : Additionnez le prestige de tous vos bâtiments construits.
- **Thalers** : Additionnez vos thalers restants. Chaque thaler compte pour 1 prestige.
- & **Acier et Pierre** : Additionnez toute la pierre et l'acier de votre roue de matériaux. Chacun de ces matériaux compte pour 1 prestige.
- / / **Plus petite quantité de bois, argile ou charbon** : Ne comptez que votre plus petite quantité entre bois, argile ou charbon sur votre roue de matériaux. Gagnez autant de prestige.
- **Routes, rails et canaux (pas chemins)** : Additionnez les routes, rails et canaux de votre plateau Industrie. Gagnez 1 prestige pour chacun. Vous ne gagnez rien pour vos chemins.
- **Espaces de voies vides** : Comptez les espaces de voies vides (non construits) sur votre plateau Industrie. Perdez 1 prestige pour chacun de ces espaces. Ne perdez rien pour les terrains vides.

Vous gagnez la partie si vous avez le plus de prestige. En cas d'égalité, vérifiez qui remplit le mieux la première des conditions suivantes :

- > Le moins d'espaces de voies vides
- > Le moins de terrains vides
- > Le plus d'acier et de pierre
- > Le plus de bois, d'argile et de charbon.

8. JEU EN SOLO

Toutes les règles de base sont valables, avec les changements et ajouts suivants.

SÉQUENCE DE JEU

Au cours de chaque tour, vous effectuez 4 actions avec les disques d'action bleus et rouges.

IMPORTANT : Vous n'utilisez pas le disque d'action gris pour vos actions. En solo, il est utilisé comme disque de blocage. Vous ne pouvez pas choisir l'espace d'action contenant ce disque de blocage.

PRÉPARER LE PROCHAIN TOUR

1. RECHARGER LES BÂTIMENTS

Vous devez toujours piocher 2 bâtiments dans la pioche de cartes en cours et les placer face visible à côté du plateau d'action. **Il faut toujours trier les bâtiments en fonction de leur numéro, du plus petit au plus grand.**

Si vous n'avez pas construit plus d'un bâtiment pendant le tour, rangez dans la boîte 1 ou 2 des bâtiment(s) face visible avec le(s) numéro(s) le(s) plus bas :

- si vous avez construit 1 bâtiment, retirez-en 1
- si vous avez construit 0 bâtiment, retirez-en 2

Vous pouvez ensuite piocher de nouveaux bâtiments :

- À la fin du premier tour, la pioche des bâtiments verts s'épuise. Piochez un bâtiment brun et placez-le face visible à côté du plateau d'action en tant que cinquième bâtiment. Désormais, il y a toujours 5 bâtiments face visible à côté du plateau d'action à la fin de cette étape.
- À la fin du troisième tour, la pioche de cartes brunes s'épuise. Piochez un bâtiment bleu et placez-le face visible sous le plateau d'action en tant que sixième bâtiment. Désormais, il y a toujours 6 bâtiments face visible à côté du plateau d'action à la fin de cette étape.
- À la fin du sixième tour, la pioche des bâtiments bleus s'épuise. Vous jouez alors un septième tour, avant de terminer le jeu par le décompte final.

2. TURNER LA ROUE DE MATÉRIAUX

Vous pouvez faire tourner gratuitement votre roue de matériaux d'exactement **1 cran dans la direction de la petite flèche**, ou ne rien faire.

3. DISTRIBUTION DE NOUVEAUX THALERS & DÉPLACEMENT DU DISQUE DE BLOCAGE

Placez 1 thaler sur chacune des 4 cases d'action du haut du plateau d'action, même s'il y a déjà des thalers. Placez 1 thaler sur chacune des 3 cases d'action du bas si ni vos disques d'action ni le disque de blocage ne se trouvent sur ces cases (ce qui signifie qu'ils n'ont pas été choisis lors de ce tour). Reprenez tous les disques d'action (les 2 rouges et les 2 bleus) et placez-les devant vous. Déplacez le disque

de blocage sur la prochaine case d'action du plateau d'action. S'il y a des thalers sur cette case, remettez-les dans la réserve à côté du plateau d'action.

A la fin des tours 1 à 3, déplacez le disque de blocage de gauche à droite sur les quatre cases d'action en haut du plateau d'action, puis à la fin des tours 4 à 6 de gauche à droite sur les trois cases d'action en bas.

EXEMPLE : À la fin du tour, déplacez toujours le disque de blocage sur la case d'action suivante.



FIN DU JEU ET DÉCOMpte FINAL

Le jeu en solo se termine après le septième tour.

Après avoir effectué vos quatre actions et choisi les actions "à tout moment" de votre choix, terminez la partie avec le décompte final. N'oubliez pas que vous pouvez tourner la roue de matériaux gratuitement une dernière fois.

En fonction de votre prestige total, découvrez votre palmarès :

Moins de 80 Prestige : Cela ne fonctionne pas sans entraînement.

80 à 99 Prestige : Vos projets commencent à prendre forme.

100 à 119 Prestige : C'est déjà bien, mais pas tout à fait suffisant.

120 à 129 Prestige : Vous êtes victorieux !

130 à 139 Prestige : Superbe ! Vous méritez une médaille.

140 à 149 Prestige : Une réussite exceptionnelle !

Plus de 150 Prestige : Savez-vous quelque chose que nous ignorons ? Incroyable !

GAMPAGNE SOLO

Si vous voulez relever un plus grand défi, vous pouvez essayer cette campagne.

Après avoir choisi un paquet de bâtiments, jouez 3 parties d'affilée. Au début de chaque partie, vous prenez de nouveaux bâtiments des trois types, de sorte que vous utilisez presque tous les bâtiments de la pioche pendant la campagne.

BÂTIMENTS BLEUS : Comme il n'y a que 18 bâtiments pour chaque étape du jeu, mais que vous avez besoin de 21 bâtiments bleus pour la campagne, à la fin des deux premières parties, vous devez mettre de côté les bâtiments bleus restants, face visible, à côté du plateau d'action. Au début de la troisième partie, mélangez les bâtiments bleus mis de côté. Piochez 3 de ces cartes et mélangez-les avec les 4 bâtiments bleus restants pour former la pile de cartes bleues de votre troisième partie.

DÉPLACER LE DISQUE DE BLOCAGE :

I. Au cours de la première partie, à la fin de chaque tour, vous déplacez d'abord le disque de blocage de gauche à droite sur les cases situées en haut du plateau d'action, puis de gauche à droite sur les cases d'action situées en bas.



II. Au cours de la deuxième partie, déplacez le disque de gauche à droite en alternant entre la rangée supérieure et la rangée inférieure.



III. Au cours de la troisième partie, commencez la partie en plaçant le disque de blocage sur l'action en haut à droite, puis déplacez-le de droite à gauche sur les cases en haut du plateau d'action, puis de droite à gauche sur les cases d'action en bas.



GAGNER LA GAMPAGNE SOLO : En fonction de votre prestige total collecté dans les trois jeux, voici votre palmarès :

Moins de 350 Prestige : Il y a encore des progrès à faire.

350 à 369 Prestige : Vous êtes victorieux !

Plus de 370 Prestige : Une grande performance !



Auteur : Uwe Rosenberg

Illustrateurs : Crocotime, Mariya Georgieva

Développement : Henning Kröpke, Uli Blennemann, Florian Gigot

Développement du jeu en solo : Peter Schmähler

Test et idées pour le jeu en solo : Carsten Burak

Art Direction artistique et conception graphique : Crocotime, Pierre Steenebruggen

Mise en page des règles : Crocotime



Copyright 2022 Spielworxx GmbH, Nielande 12, D-48727 Billerbeck, www.spielworxx.de

Copyright 2024 Sylex Edition, 36 Grande Rue, 91470 Limours, France, www.sylex-edition.fr

SAV : ASMODEE <https://asmodee.fr/sav/>

9 CONOGRAPHIE

ÉLÉMENTS CONSTRUCTIBLES



N'importe quelle voie



Rail



Chemin



Route



Canal



Pont



Bâtiment

DIVERS

↖ ↘ N'importe où sur le plateau Industrie

*+ * éléments ou plus du type indiqué

*- * éléments ou moins du type indiqué

≠ Différents éléments du type indiqué

* Pour chaque élément indiqué

/ L'élément de gauche ou de droite

CORRESPONDANCES

1 2 3 4 ... : Quantité à avoir

1 2 3 4 ... : Quantité à payer

1 2 3 4 ... : Quantité à gagner

→ Gagnez ce que pointe la flèche en suivant les valeurs

RESSOURCES



thaler



prestige



bois



argile



charbon



pierre



acier



Obtenez les bénéfices de gauche **ET** de droite



Obtenez les bénéfices de gauche **OU** de droite



Pas activé



1^{ère} activation



2^{nde} activation