

MANIFEST DESTINY

Game Design by Bill Crenshaw



Rule Booklet



© 2004 GMT Games, LLC
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308
www.GMTGames.com

#0406

1.0 VUE D'ENSEMBLE

Manifest Destiny est un jeu de stratégie piloté par cartes, pour 3 à 5 joueurs et qui se déroule dans les Amériques entre 1760 et 2000. Chaque joueur contrôle l'un des cinq empires commerciaux et tente d'en accomplir la destinée. Les cinq empires sont basés en Louisiane, au Mexique, en Pennsylvanie, au Québec et en Virginie. Le joueur qui réagit le mieux aux opportunités que lui présente le jeu accomplit sa destinée – et gagne !

2.0 BUT DU JEU

Le but du jeu est d'être le joueur avec le plus de points de victoire à la fin de la phase d'investissement ou de la phase d'expansion, après que l'un des joueurs ait atteint au moins 30 points de victoire. L'achat de progressions, la recherche de découvertes et le contrôle du plus grand nombre de cités permettent de gagner des points de victoire.

3.0 COMPOSANTS

3.1 Chaque boîte de *Manifest Destiny* inclut :

- Le présent livret de règles
- Un livret de référence
- Un plateau de jeu
- 64 Cartes Influence (50 Cartes Progrès et 14 Cartes Destinée)
- Cinq Cartes Séquence de Jeu/Paiement des Produits
- Une planche d'autocollants
- Trois planches Actes (deux planches 1 et une planche 2)

Elles incluent :

- 20 Actes de Découverte (2 jeux de 10 cartes)
- 75 Actes de Progression (5 jeux de 15 cartes)
- Un Tableau des Découvertes en couleur
- Cinq Tapis des Progrès en couleur
- Cinq *sets* de Jetons de Contrôle (25 cubes dans chaque *set*)
- Chaque joueur a également 12 cylindres de la couleur de son camp.

Ces jetons sont utilisés pour :

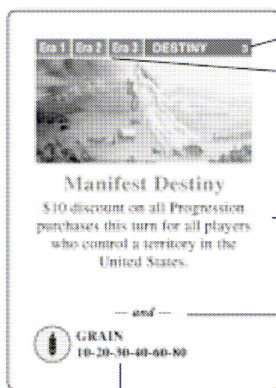
- Sept sont utilisés comme Jetons Découverte
- Un est utilisé comme Jeton Point de Victoire
- Un est utilisé comme Jeton Profit
- Un est utilisé comme Jeton Ordre du Tour
- Un est utilisé comme Jeton Choix du Tour de Jeu
- Un est fourni comme jeton de rechange
- 20 Jetons Cité (blocs gris)
- Cinq Jetons Natif (blocs rouges foncés)
- Trois Jetons Touriste (blocs oranges)
- Deux Jetons Technologie (blocs marrons)
- Un Jeton Surplus (bloc noir)
- Cinq jetons pour indiquer +100 sur la Piste des Profits (blocs bleus foncés)
- Un Jeton Point de Victoire pour Monopole des Cités (bloc vert clair)
- Un Jeton Canal de Panama (bloc noir)
- Un Jeton Piste de Période (bloc blanc)
- Quatre Jetons de Remplacement (blocs blancs)
- 38 000 « faux » dollars (en coupures de 5, 10, 20, 50 et 100 dollars)
- Cinq dés à six faces

CARTES INFLUENCE



Soit l'Évènement ou le Paiement de Produit peut être utilisé – pas les deux.

Non utilisé dans les parties à 3 joueurs.



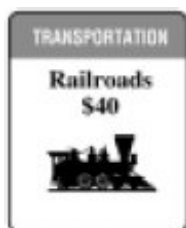
Numéro de la carte

Période à laquelle la carte peut être utilisée. Dans ce cas, c'est une carte multi-périodes (8.13) qui peut être utilisée dans les trois périodes (recyclée)

Évènement

A la fois l'Évènement et le Paiement de Produit ont lieu lorsque la carte est jouée.

Paiement de Produit



Acte de Progression



Acte de Découverte

3.2 Jetons et Tapis des Progrès

Reportez-vous à la page 11 pour une description des jetons et des autocollants et leur placement initial. Avant votre première partie, numérotez les Tapis des Progrès (en utilisant les autocollants fournis) de 1 à 5, dans le coin supérieur gauche.

3.3 Références aux règles

Les nombres entre parenthèses représentent les références aux autres sections du livret de règles.

3.4 Plateau de jeu

La carte représente les Etats-Unis, le Canada, le Mexique, l'Amérique Centrale et les marchés étrangers. Les Etats-Unis incluent l'Alaska et Hawaï. La carte est divisée entre les régions suivantes : Canada, Etats-Unis du Nord, Etats-Unis du Sud, Nord-Ouest (dont l'Alaska), Sud-Ouest (dont Hawaï), Mexique, Amériques du Centre et du Sud et marchés étrangers (Les marchés étrangers sont l'Asie, l'Australie, l'Europe, le Moyent Orient et l'Afrique).

3.5 Jetons de Contrôle

Chaque joueur possède 25 Jetons de Contrôle disponibles durant le jeu. Ces jetons sont utilisés pour contrôler des territoires sur la carte, pour suivre les Pionniers, suivre les Progressions et acheter des Cités, des Pionniers et des Cartes.

4.0 MISE EN PLACE DU JEU

4.1 Mise en place pour cinq joueurs

Chaque joueur choisit un *set* de 25 jetons de Contrôle de couleur et 12 jetons cylindriques et reçoit 60 dollars pour commencer le jeu.

Séparez les Cartes Influence en 4 paquets : Cartes Destinée de Période 1 (Cartes n°1-6), Cartes de Période 1 (Cartes n°14-32 et n°61-64), Cartes de Période 2 (Cartes n°7-9 et n°33-46), Cartes de Période 3 (Cartes n°10-13 et n°47-60).

Chaque joueur commence avec trois cartes. Distribuez aléatoirement à chaque joueur 1 Carte Destinée de Période 1 puis mélangez les cartes Destinée de Période 1 avec le paquet des cartes de Période 1. Distribuez à chaque joueur 2 cartes supplémentaires de ce paquet. Placez le reste du paquet de Période 1 sur le plateau de jeu, face cachée. Mettez les paquets de Période 2 et de Période 3 de côté, pour une utilisation future.

- Placez le Jeton Profit de chacun des joueurs sur la case 30 de la Piste des Profits.
- Placez le Jeton Point de Victoire de chacun des joueurs sur la case 0 de la Piste des Points de Victoire.

4.2 Mise en place pour quatre joueurs

Utilisez la mise en place pour cinq joueurs avec les exceptions suivantes : retirez de leur paquet respectif les Cartes Influence suivantes :

Hudson Bay Company, Thomas Jefferson, Davy Crockett, P.T. Barnum, Reconstruction, Seward's Folly, Amelia Earhart, Dust Bowl, Elvis Presley et Civil Disobedience.

- Placez le Jeton Profit de chacun des joueurs sur la case 20 de la Piste des Profits.

Aucun mouvement ni expansion n'est autorisé au Canada.

4.3 Mise en place pour trois joueurs

Utilisez la mise en place pour cinq joueurs avec les exceptions suivantes : Retirez de leur paquet respectif les Cartes Influence suivantes :

Hudson Bay Company, Remember the Alamo, Ben Franklin, Thomas Jefferson, Robert Fulton, War of 1812, Star Spangled Banner, Davy Crockett, Samuel Morse, P.T. Barnum, Reconstruction, Seward's Folly, Thomas Edison, The 60's, Amelia Earhart, Dust Bowl, Franklin D. Roosevelt, Lawyer, Elvis Presley et Civil Disobedience.

Placez le Jeton Profit de chacun des joueurs sur la case 20 de la Piste des Profits.

Aucun mouvement ni expansion n'est autorisé au Canada ou au Mexique.

5.0 SEQUENCE DU TOUR

Sauf mention contraire, les joueurs agissent, pour chaque phase, dans l'ordre du tour, chaque joueur terminant sa phase avant que le joueur suivant ne commence sa propre phase. Une fois que le joueur suivant a commencé à agir, le joueur précédent ne peut revenir sur une action précédente ni effectuer d'action supplémentaire.

Chaque tour est divisé en 5 phases :

1. Phase d'Ordre du Tour
2. Phase d'Utilisation des Cartes
3. Phase d'Investissement
4. Phase d'Expansion
5. Phase d'Adjustments

Avant le premier tour, il y a une Phase supplémentaire de Sélection du Territoire d'Origine.

6.0 PHASE DE SELECTION DU TERRITOIRE D'ORIGINE

Dans cette phase, les joueurs choisissent leur Territoire d'Origine en misant pour obtenir le droit de choisir leur Territoire d'Origine.

6.1 Déterminez l'Ordre des Enchères

Chaque joueur place l'un de ses jetons cylindriques dans un récipient opaque. Un joueur tire les jetons (un par un) du récipient. L'ordre dans lequel les jetons sont tirés détermine l'ordre dans lequel se fait l'enchère.

6.2 Placez les Enchères

Les joueurs enchérissent en plaçant sur la table une somme d'argent multiple de 5 dollars (y compris 0). Après que tous les joueurs aient eu l'opportunité d'enchérir, les joueurs choisissent le Territoire d'Origine selon les enchères, de la plus élevée à la plus basse. Si deux joueurs, ou davantage, proposent la même somme, celui qui a proposé la somme en premier choisira avant les autres joueurs à égalité.

6.3 Choisissez le Territoire d'Origine

En commençant par le meilleur enchérisseur et en continuant dans l'ordre du montant des enchères, les joueurs choisissent leur Territoire d'Origine. Ils placent un Jeton de Contrôle, face colorée visible, sur leur Territoire d'Origine, payent le montant de leur enchère et reçoivent un Tapis des Progrès, numéroté de 1 à 5 (3.2), correspondant à l'ordre dans lequel ils choisissent leur Territoire d'Origine.

6.4 Territoires d'Origine disponibles

Jeu à cinq joueurs : Louisiane, Mexique, Pennsylvanie, Québec et Virginie

Jeu à quatre joueurs : Louisiane, Mexique, Pennsylvanie et Virginie

Jeu à trois joueurs : Louisiane, Pennsylvanie et Virginie

7.0 PHASE D'ORDRE DU TOUR

Au début de chaque tour, les joueurs choisissent l'ordre de leur tour pour le tour à venir. Les joueurs choisissent l'ordre de leur tour en fonction de la Case du Choix de l'Ordre du Tour (*Turn Order Choice Box*) (8.62). Les joueurs indiquent leur Ordre de Tour en plaçant l'un de leurs jetons sur la case appropriée de la Piste d'Ordre du Tour (*Turn Order Track*).

Pour le premier tour, les joueurs choisissent l'ordre du tour dans le même ordre qu'ils ont choisi leur Territoire d'Origine (6.3).

8.0 PHASE D'UTILISATION DES CARTES

Durant la Phase d'Utilisation des Cartes, les joueurs peuvent, dans l'ordre du tour, jouer des Cartes Influence de leur main, en les plaçant devant eux, face visible. Les cartes restent face visible jusqu'au début de la Phase d'Ordre du Tour suivante. Les joueurs peuvent jouer (dans n'importe quel ordre) :

- Eventuellement, une Carte Destinée de la Période Historique en cours (sujet aux restrictions des Cartes Destinée ; voir 8.2); et/ou
- Un nombre quelconque de Cartes Progrès de la Période Historique en cours.

8.1 Périodes Historiques

La partie supérieure de chaque carte indique une ou plusieurs Période(s) Historique(s). La Période 1 s'étend de 1760 à 1860; la Période 2 de 1861 à 1920; la Période 3 de 1921 à 2000. Les cartes ne peuvent être jouées que si la période indiquée dans la partie supérieure de la carte correspond à la période du tour de jeu en cours. Utilisez les Jetons de Période sur la Piste de Période pour indiquer la Période en cours et quelles cartes peuvent être jouées.

8.11 Périodes : Lorsqu'un paquet Période est épuisé, mélangez ensemble les cartes du paquet de la Période suivante et les cartes recyclées pour former le prochain paquet. Les cartes jouées dans le tour en cours ne sont pas recyclées à ce moment. Si elles sont éligibles pour être recyclées, les cartes jouées dans le tour en cours seront recyclées lors de la prochaine Période.

8.12 Nouvelle Période : Une nouvelle Période commence une fois que la première carte du nouveau paquet Période est tirée. Lorsque ceci arrive, la prochaine Phase d'Utilisation des Cartes est un tour de transition. Cela signifie que les cartes de la Période précédente et de la nouvelle Période peuvent être jouées. Lors d'un tour de transition, si la Période affecte la manière dont la carte est appliquée, le joueur qui joue la carte peut choisir quelle Période s'applique.

NOTE : Dès qu'une nouvelle Période commence, le Jeton Période se déplace dans la case 1/2 ou 2/3 durant le tour de transition, puis dans la case 2 ou 3 à la fin de la Phase d'Utilisation des Cartes.

8.13 Cartes Multi-Périodes : Certaines cartes, celles avec plusieurs Périodes notées dans leur partie supérieure, peuvent être jouées au sein de plus d'une Période. Après avoir été jouées, ces cartes sont éligibles pour être recyclées au début de la prochaine Phase d'Ordre du Tour en les ajoutant au paquet de la Période suivante. Certaines cartes, celles notées « Era 1 or 2 » ou « Era 2 or 3 », peuvent être jouées dans l'une ou l'autre des deux Périodes. Ces cartes ne sont pas recyclées.

8.2 Cartes Destinée

Lorsqu'une Carte Destinée est jouée, à la fois l'événement et le paiement du produit ont lieu (8.331).

8.21 Une Carte Destinée par tour. Sauf si cela est autorisé par la section 8.22 ci-dessous, une seule Carte Destinée peut être jouée à chaque tour par l'ensemble des joueurs (donc, si le

joueur qui agit en premier joue une Carte Destinée, aucun autre joueur ne peut jouer une Carte Destinée lors de ce tour).

8.22 Patriotisme : Un joueur possédant la Découverte Patriotisme peut jouer une Carte Destinée supplémentaire à chaque tour (une si une carte a déjà été jouée et deux si aucune n'a encore été jouée).

8.3 Cartes Progrès

8.31 Les Cartes Chefs donnent des réductions sur les Progressions et éventuellement d'autres avantages. Ces réductions ne s'appliquent qu'au joueur jouant la carte, sauf si deux joueurs collaborent (9.351). Si un joueur joue une Carte Chef donnant une réduction sur une Progression qu'il possède déjà, il reçoit le remboursement de la moitié du crédit indiqué. Les remboursements ne sont disponibles qu'à partir des Cartes Chefs. Les remises accordées par les Cartes Événements ne donnent pas à un joueur le droit à des remboursements.

8.32 Les Cartes Événements déclenchent des actions qui affectent le jeu. Elles comprennent la création de produits, l'occupation de territoires par des natifs, des modificateurs au jet de dé d'expansion, des améliorations du mouvement, des ajustements du profit, des changements de contrôle de territoires, des cartes de contre ou des cartes de réponse.

8.321 Création de produits : Internet, Teddy Roosevelt et Babe Ruth font placer des Jetons Produits supplémentaires dans les Territoires. Ces jetons restent en place jusqu'à la fin de la partie et ajoutent le Produit indiqué à ce Territoire, même si le contrôle du Territoire change.

8.322 Natifs : La carte Native Sovereignty fait ajouter des Jetons Natifs à certains Territoires. Ces jetons agissent comme des freins à l'expansion et doivent être vaincus par le biais d'un duel de jets de dés pour qu'une expansion puisse avoir lieu dans ce territoire. La carte Homestead Act peut être utilisée pour retirer les Natifs.

8.323 Modifications au Jet de Dé d'Expansion : Les cartes qui affectent les jets de dé d'expansion peuvent permettre soit de dépenser moins de Jetons de Contrôle pour tenter un duel de jets de dés, de gagner les égalités en attaque ou de relancer les dés. Exemples : War of 1812 et Star Spangled Banner.

8.324 Améliorations du Mouvement : Ces cartes permettent le mouvement dans certains Territoires, qu'un joueur ne serait autrement pas capable d'atteindre, lors de l'expansion. Exemple : Oregon Trail.

8.325 Ajustement du Profit : Certaines cartes apportent des ajustements du Profit de joueurs. Exemples : Abolitionists/Civil Rights Movement et Reconstruction.

8.326 Changements de Contrôle de Territoires : Ces cartes impliquent le placement de Jetons de Contrôle dans un Territoire, le remplacement d'un Jeton de Contrôle d'un joueur par l'un des autres ou l'élimination de Jetons de Contrôle dans un Territoire. Quand un joueur gagne le contrôle d'un Territoire grâce à une carte, il a le choix de placer un jeton soit comme Nouvelle Présence (10.22), soit comme Présence Etablie (10.23). Si un joueur doit céder des Territoires à cause d'une carte, il choisit les Territoires à céder parmi ceux accessibles au joueur qui les gagne. Si une carte oblige à céder des Territoires et qu'aucun joueur ne peut

légalement les prendre, les Territoires sont laissés vacants. Exemple de différentes cartes de contrôle : Revolutionary War, Homestead Act, Trustbusters et Lawyer.

8.327 Cartes de Contre : Ces cartes contrent les effets d'une Carte d'Événement. Elles peuvent être jouées durant le tour d'un autre joueur pour contrer la carte de ce dernier. Lorsqu'une Carte de Contre est jouée, le joueur qui joue la première carte subit, au lieu de cela, les effets de la carte. Une carte ne peut pas être jouée contre un joueur ayant, plus tôt dans le même tour, joué le contre de cette carte, lors de sa Phase d'Utilisation des Cartes. Les Cartes de Contre sont President, qui contre Spy, et Abraham Lincoln, qui contre Civil War. Si la carte President est jouée comme Technologie, elle ne contre pas Spy durant ce tour.

8.328 Cartes de Réponse : En plus des Cartes de Contre, il y a aussi des Cartes de Réponse, qui peuvent également être jouées lors de l'utilisation d'une carte par un autre joueur. Elles sont jouées en réponse à l'utilisation d'une carte par autre joueur et annulent les effets de la carte jouée. La carte d'origine reste jouée en ce qui concerne l'ordre du tour. Les Cartes de Réponse sont President et Supreme Court.

8.33 Les Cartes d'Événement/Produit regroupent à la fois un événement et le paiement d'un produit. Le joueur jouant la carte doit décider d'exécuter soit l'événement ou le paiement du produit.

8.331 Paiements de Produits : Quand un paiement de produit a lieu, chaque joueur possédant des territoires produisant ce produit reçoit un paiement. Le montant payé est basé sur le nombre de territoires avec ce produit contrôlés par chaque joueur, jusqu'à un maximum de six. Un territoire avec deux même produits (Moyen Orient : Pétrole et Amérique Centrale : Fruits et Légumes) compte pour deux. Le paiement est augmenté d'un niveau si le joueur a construit une ou plusieurs cités dans les territoires contenant ce produit. Un joueur qui contrôle un territoire avec deux produits ou davantage reçoit des paiements pour tous les produits dans le territoire lorsque la carte Produit est jouée.

8.3311 Surplus : Une fois qu'un produit est payé, il est en surplus pour le reste du tour. De plus, les Cartes d'Événement Black Tuesday et The Depression mettent en surplus tous les produits pour le reste du tour. Lorsque l'une de ces deux cartes est jouée, placez le Jeton Surplus dans la case « Surplus All » du plateau de jeu pour indiquer que tous les produits sont désormais en surplus. A la fin de la Phase d'Utilisation des Cartes, le Jeton Surplus est retiré du plateau de jeu.

8.3312 Effets du Surplus : Les paiements pour des produits en surplus sont réduits d'un niveau pour le reste du tour.

Exemple : 3 Cheptels (Livestock) en surplus rapportera 10 dollars au lieu de 20 dollars, et 1 Cheptel en surplus rapportera 0 dollar.

8.332 Destinataires multiples : Tous les joueurs concernés à égalité par l'effet d'une carte jouée sont affectés par celle-ci. Les cartes qui ont des effets sur plusieurs joueurs peuvent affecter le même joueur plusieurs fois. Par exemple, si une carte affecte le joueur ayant le plus de points de victoire, le profit le plus élevé et le plus d'argent en sa possession, un joueur est concerné par les trois résultats si c'est lui qui a le plus de Points de Victoire, le Profit le plus élevé et le plus d'argent.

8.333 Nouvelles : President et Supreme Court peuvent être jouées comme « Nouvelles ». Contrairement aux autres cartes, les cartes jouées comme Nouvelles peuvent être jouées sans utiliser l'événement ou le produit indiqué sur la carte. Elles ne seront jouées comme « Nouvelles » que pour leur numéro de carte (8.62).

8.334 Etapes de Découverte : Certains chefs apportent une ou plusieurs étapes nécessaires à la recherche de Découvertes. Lorsque la carte est jouée, placez un Jeton Etape de Découverte sur l'étape ou les étapes indiquée(s) du Tableau des Découvertes (9.412). Si l'étape ou les étapes permettent à un joueur de compléter la Découverte, ce joueur peut revendiquer la Découverte (9.42) lors de la Phase d'Utilisation des Cartes. Il n'est pas autorisé de collaborer durant cette phase.

8.4 Cartes conservées

Les joueurs peuvent garder jusqu'à trois cartes à la fin de la Phase d'Utilisation des Cartes sans pénalité. Les joueurs perdent 5 Profits pour chaque carte supplémentaire conservée au-delà de trois.

8.41 Storytelling : Les joueurs possédant la Découverte Storytelling peuvent conserver quatre cartes avant de subir la pénalité. Les propriétaires de la Découverte Storytelling sont également autorisés à se défausser de cartes (8.5).

8.5 Défausser des cartes

Les cartes ne peuvent pas être défaussées sauf si le joueur possède la Découverte Storytelling. Un joueur possédant la Découverte Storytelling peut se défausser, face cachée, d'une carte et la mettre hors jeu lorsque Storytelling est obtenue, puis une fois par tour lors de chaque Phase d'Utilisation des Cartes.

8.6 Jetons Ordre du Tour

8.61 Numéro des cartes : Chaque carte possède un numéro entre 1 et 64. Les cartes sont numérotées consécutivement, les Cartes Destinée de 1 à 14 et les Cartes Progrès de 15 à 64.

8.62 Choix de l'Ordre du Tour : Après que chacun ait terminé sa Phase d'Utilisation des Cartes, on détermine le Choix de l'Ordre du Tour pour le tour suivant. Le Choix de l'Ordre du Tour est basé sur la carte avec le numéro le plus élevé qu'un joueur a jouée. Le joueur qui a joué la carte avec le numéro le plus élevé obtient le premier choix, le deuxième le plus élevé le second choix, etc. Chaque joueur place l'un de ses jetons cylindriques dans la case Turn Order Choice (*Choix de l'Ordre du Tour*) appropriée du plateau de jeu pour indiquer cela. Ceci prend effet dans la Phase d'Ordre du Tour suivante (7.0). Si deux joueurs ou davantage n'ont pas joué de carte, ils obtiennent le Choix de l'Ordre du Tour dans l'ordre dans lequel ils ont choisi leur Territoire d'Origine. Ceci peut être déterminé en regardant les numéros sur les Tapis de Progrès.

8.63 Option de Tour Prioritaire : Chaque joueur détient une Option de Tour Prioritaire qui peut être utilisée une fois durant la partie. Cette option permet à un joueur d'échanger son Choix d'Ordre du Tour avec celui d'un autre joueur, ce qui lui permettra de faire son choix d'ordre du tour plus tôt dans la prochaine Phase d'Ordre du Tour. Une fois qu'un joueur a utilisé cette option à usage unique, il place l'un de ses Jetons de Contrôle dans la case Priority Turn (*Tour Prioritaire*) du plateau de jeu. Ce Jeton de Contrôle est perdu par le joueur pour le reste de la partie et signifie que son Option de Tour Prioritaire a été utilisée.

PROCEDURE : Durant le tour d'un joueur, lors de la Phase d'Utilisation des Cartes, de la Phase d'Investissement ou de la Phase d'Expansion, un joueur peut choisir d'utiliser son Option de Tour Prioritaire en déclarant son intention de le faire. Le joueur prend alors la case 1^{er} Choix et les autres joueurs échangent leur case avec le chiffre le plus élevé suivant.

Si plus d'un joueur utilise son Option de Tour Prioritaire dans le même tour de jeu, le second joueur l'utilisant recevra la case 2nd Choix et les joueurs qui n'ont pas utilisé leur option de priorité échangeront une fois encore leur case avec le chiffre le plus élevé suivant.

Exemple : D'après l'utilisation des cartes de ce tour, Bill possède le 1^{er} Choix, Steve le 2nd, Charlie le 3^{ème}, Ken le 4^{ème} et Debbie le 5^{ème}. Si Debbie utilise son Option de Tour Prioritaire lors de sa Phase d'Investissement, elle prendra la case 1^{er} Choix à Bill, Bill obtiendra le 2nd, Steve le 3^{ème}, Charlie le 4^{ème} et Ken le 5^{ème}. Si, à la suite de cela, Charlie joue son Option de Tour Prioritaire, Debbie gardera la case 1^{er} Choix, Charlie obtiendra le 2nd, Bil le 3^{ème}, Steve le 4^{ème} et Ken gardera le 5^{ème}.

9.0 PHASE D'INVESTISSEMENT

Chaque joueur, dans l'ordre du tour, accomplit une Phase d'Investissement. Durant la Phase d'Investissement, chaque joueur peut, dans n'importe quel ordre, accomplir les actions suivantes :

- Acheter des Jetons de Contrôle
- Acheter une Cité, un Pionnier et/ou une Carte (avec Circus)
- Acheter une ou plusieurs Progressions
- Rechercher des Découvertes

9.1 Acheter des Jetons de Contrôle

Un joueur peut acheter des Jetons de Contrôle pour 5 dollars par jeton, jusqu'au maximum autorisé suivant leur ordre du tour. Le maximum autorisé pour chaque joueur est basé sur la position du joueur dans l'ordre du tour. Le nombre maximal de jetons est comme suit :

Maximum de jetons disponibles

	Partie avec 5 joueurs	Partie avec 4 joueurs	Partie avec 3 joueurs
Premier joueur	3	3	3
Second joueur	5	5	5
Troisième joueur	7	7	7
Quatrième joueur	9	7	
Cinquième joueur	7		

Les jetons gratuits reçus avec les Cartes Influence ou avec la Découverte Turnpike ne sont pas comptés dans la quantité maximale pouvant être achetée. Un joueur peut également être limité par le nombre de jetons non encore utilisés sur le plateau de jeu, comme les Pionniers, ou utilisés pour des Découvertes revendiquées. Lorsqu'un joueur achète des Jetons de Contrôle, placez les jetons achetés dans la case Purchased Token du Tapis des Progrès.

9.11 Progression Tolerance : La Progression Tolerance permet d'augmenter le maximum d'un joueur par 2.

9.2 Acheter une Cité, un Pionnier et/ou une Carte

9.21 Le coût des Cités, des Pionniers et des Cartes est lié à la quantité achetée auparavant durant ce tour. Le premier exemplaire de chaque type coûte un jeton, le second deux jetons, le troisième trois jetons, etc. Les cases City, Pioneer et Card imprimées sur le plateau de jeu sont utilisées pour garder une trace du nombre acheté. Pour chaque acquisition, placez l'un des jetons que vous avez achetés dans la case City/Pioneer/Card correspondante du plateau de jeu. Renvoyez tous les jetons supplémentaires nécessaires à l'achat de Cités, de Pionniers ou de Cartes dans la réserve. A la fin du tour, ces jetons reviennent à chaque joueur. Un joueur peut acheter chacun des articles s'il le désire et s'il possède suffisamment de jetons pour le faire.

9.211 Mechanization : A chaque tour, la Découverte Mechanization permet à un joueur d'acheter, au choix, une Cité, un Pionnier ou une Carte pour un jeton, quel que soit son coût normal.

9.22 Cités : Un joueur peut acquérir une Cité par tour. Les Cités sont acquises en les achetant avec des jetons ou gratuitement par le biais de la Découverte Electricity. Lorsqu'une Cité est acquise, le joueur place un Jeton Cité dans n'importe quel territoire où le joueur possède une Présence Etablie, pourvu que le Territoire n'a pas déjà de Cité.

9.221 Caractéristiques des Cités : Une Cité augmente le paiement du produit pour le Territoire (8.331) et dote le Territoire d'un avantage défensif (10.245).

9.23 Pionniers : Un joueur peut acquérir un Pionnier par tour, dans la Limite de Pionniers (9.231). On acquiert les Pionniers en les achetant avec des jetons ou gratuitement par le biais de Cartes Influence. Lorsqu'un joueur acquiert un Pionnier, il place un Jeton de Contrôle de la réserve sur la case indiquée de son Tapis des Progrès.

9.231 Limite de Pionniers : Dans la Période 1, un joueur ne peut pas posséder plus de 2 Pionniers ; dans la Période 2, un joueur ne peut pas posséder plus de 3 Pionniers ; dans la Période 3, un joueur ne peut pas posséder plus de 4 Pionniers. Les Pionniers qui ont été utilisés pour revendiquer des Découvertes ne comptent pas dans les limites de pionniers. Par conséquent, si un joueur commence le tour avec le maximum de Pionniers et en utilise un pour revendiquer une Découverte (9.42), il peut ensuite acheter un Pionnier supplémentaire lors de ce tour pour l'utiliser le tour d'après.

9.232 Caractéristiques du Pionnier : Chaque Pionnier fournit un jet de dé pour la Recherche de Découvertes (9.4). Lorsqu'on les acquiert, les Pionniers peuvent être utilisés immédiatement, tant qu'un jet de dé de recherche n'a pas encore été effectué durant le tour en cours du joueur. Les Pionniers sont également disponibles pour la recherche lors de chaque tour de jeu ultérieur. Les Pionniers peuvent rechercher des Découvertes différentes lors de tours différents.

9.233 Pionniers gratuits : Certaines Cartes Influences accordent à un joueur un Pionnier gratuit. Un joueur n'est pas obligé de prendre le Pionnier gratuit. Si un joueur ne le peut pas (à cause de la limite de Pionniers) ou qu'il choisit de ne pas prendre son Pionnier gratuit lorsque la Carte Influence est jouée, le Pionnier gratuit est perdu.

9.24 Cartes : Un joueur peut acheter une Carte Influence par tour avec les jetons qu'il a acheté tant qu'il possède la Progression Circus. Lorsqu'un joueur achète une Carte Influence, il tire immédiatement la Carte Influence suivante du paquet.

9.241 Caractéristique Think Tank : Les joueurs possédant la Découverte Think Tank peuvent garder la Carte Influence tirée ou prendre la prochaine Carte Influence du paquet (après quoi la Carte Influence rejetée est remélangée dans le paquet en cours). Si plusieurs joueurs reçoivent des Cartes Influence au même moment, tous les joueurs obtiennent leur Carte Influence avant que la caractéristique Think Tank ne soit utilisée. Cette caractéristique peut être utilisée à chaque fois qu'un joueur reçoit une Carte Influence.

9.2411 Utilisation à la fin d'une Période : Si un joueur tire la dernière Carte Influence d'une Période et veut utiliser la caractéristique Think Tank, la première Carte Influence de la Période suivante est prise et la Carte Influence d'origine est mélangée au paquet de la nouvelle Période.

9.3 Acheter des Progressions

Les Progressions peuvent être achetées pour le montant indiqué sur le Tapis des Progrès, moins les crédits fournis par les Cartes Influence applicables. Lorsqu'un joueur achète une Progression, il place son Acte de Progression sur la case correspondante de son Tapis des Progrès.

9.31 Restrictions aux achats – Catégories : Les Progressions à l'intérieur d'une Catégorie (c'est-à-dire : Transportation, Telecommunications, Government, Leisure et Culture) doivent être achetés dans l'ordre : premier niveau, puis second niveau, enfin troisième niveau.

9.32 Restrictions aux achats – Niveaux : Les joueurs ne peuvent acheter des Progressions de niveau 3 (Progressions à 3 PV) tant qu'ils n'ont pas acheté toutes les Progressions de niveau 1 (Progressions à 1 PV).

9.33 Bonus de Progression : Lorsqu'un joueur a acheté toutes les Progressions de niveau 1 (Progressions à 1 PV), le Profit du joueur augmente de +10; lorsqu'un joueur a acheté toutes les Progressions de niveau 2 (Progressions à 2 PV), le Profit du joueur augmente de +20.

9.34 Points de Victoire pour Progression : Les Progressions achetées valent un nombre de Points de Victoire égal à leur niveau (de 1 à 3), comme indiqué sur le Tapis des Progrès. Lorsqu'une Progression est achetée, le Jeton PV du joueur est avancé sur la Piste des PV du nombre de PV indiqué sur le Tapis des Progrès.

9.35 Caractéristiques de la Progression : Chaque Progression possède une caractéristique qui est associée et qui devient disponible immédiatement à l'achat de la Progression. La seule exception est Unity, dont la caractéristique n'est pas disponible avant le tour suivant.

9.351 Collaboration (Licence) : A chaque tour, lors de la Phase d'Investissement, un joueur qui possède Unity peut collaborer avec un autre joueur possédant lui aussi Unity. Pour collaborer, les deux joueurs doivent posséder Unity avant que la Phase d'Investissement ne débute. Si les deux joueurs qui possèdent Unity sont d'accord pour collaborer, ils peuvent partager n'importe quelle combinaison de Cartes Influence de Chefs jouées par accord mutuel. Si les joueurs partagent un Chef, le joueur qui désire utiliser le Chef de l'autre joueur paye à cet autre joueur un droit de licence correspondant à la moitié du montant du crédit pour

chaque Progression achetée et obtient tous les bénéfices du Chef. Un joueur ne peut collaborer qu'avec un seul joueur à chaque tour de jeu et la collaboration doit être acceptée à chaque Tour de Jeu. Unity permet également la collaboration pour achever des Découvertes (9.423). Une collaboration de Licence et une collaboration de Découverte peuvent être utilisées dans le même tour pourvu que la règle sur la collaboration avec un seul joueur dans chaque Tour de Jeu est respectée.

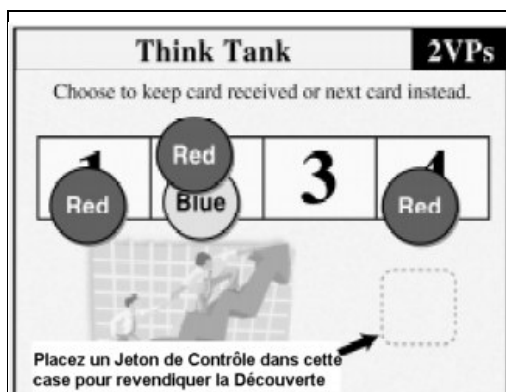
9.4 Recherche de découvertes

Les Découvertes sont des inventions ou des caractéristiques spéciales qui ont historiquement eu lieu. Les joueurs effectuent des recherches afin d'aboutir à la Découverte. Une fois parvenu à une Découverte, celle-ci apporte des Points de Victoire et des caractéristiques spéciales.

9.41 Conduire une recherche : Un joueur conduit une recherche en sélectionnant une Découverte qui n'a pas déjà été revendiquée et en lançant un dé pour chaque Pionnier qu'il possède. Un joueur ne peut rechercher qu'une seule Découverte à chaque Phase d'Investissement. Un joueur qui revendique une Découverte suite à une Carte Influence jouée dans la Phase d'Utilisation des Cartes (8.334) peut rechercher une autre Découverte dans la Phase d'Investissement.

9.411 Limitations dans la recherche : Les joueurs ne peuvent pas rechercher de Découvertes de niveau 2 (Découvertes à 2 PV) avant le début de la Période 2 et ne peuvent pas rechercher de Découvertes de niveau 3 (Découvertes à 3 PV) avant le début de la Période 3. Les joueurs peuvent rechercher la Découverte e-Commerce avant de satisfaire à son pré-requis (posséder Computers) mais ne peuvent pas la revendiquer tant qu'ils ne satisfont pas au pré-requis.

9.412 Etapes de la recherche : Un joueur qui obtient au dé un chiffre correspondant à une étape de la Découverte en train d'être recherchée place un Jeton Etape de Découverte sur le chiffre correspondant du Tableau des Découvertes. Un résultat « 6 » peut devenir le chiffre que le joueur désire. Les chiffres qui ne sont pas nécessaires ou qui ont déjà été obtenus représentent l'aboutissement des recherches et sont ignorés. Les joueurs ayant précédemment acheté la Progression Innovation peuvent relancer un dé de recherche par tour. Cette relance s'effectue avant que le joueur décide le chiffre dans le cas d'un résultat « 6 ».



EXEMPLE DE RECHERCHE : Le Rouge et le Bleu recherchent tous deux « Think Tank ». Le Rouge n'a besoin que d'un « 3 » pour accomplir la Découverte, le Bleu a besoin de 1,3 et 4. Le Rouge possède deux Pionniers et a donc droit à deux jets de dé. Il obtient un « 1 » et un « 6 ». Le « 1 » n'a aucun effet, mais le « 6 » peut être utilisé à la place de n'importe quel chiffre et le Rouge le convertit en « 3 » et complète la Découverte Think. Le Rouge reçoit l'Acte Think Tank, 2 PV et retire ses quatre jetons Découvertes rouges de la piste pour une utilisation future. Il

déplace l'un de ses Pionniers de la case Pionnier au cercle en pointillés pour indiquer qu'il a revendiqué la Découverte. Le Bleu récupère le jeton bleu.

9.413 Tentatives multiples de recherche : Plus d'un joueur peuvent rechercher la même Découverte. Les étapes de la recherche d'une Découverte peuvent être complétées sur plus d'un tour.

9.414 Limite de Jetons Etape de Decouverte : Chaque joueur est limité à 7 Jetons Etape de Decouverte. Un joueur peut volontairement retirer un Jeton Etape de Decouverte d'une Découverte inachevée. Les Jetons Etape de Decouverte sont remis à leur propriétaire lorsqu'un joueur revendique la Découverte sur laquelle étaient posés les jetons.

9.42 Revendiquer des Découvertes : Le premier joueur qui complète toutes les étapes requises d'une Découverte (y compris les pré-requis de e-Commerce) a réussi à parvenir à la Découverte. Ce joueur revendique la Découverte en plaçant l'un de ses Pionniers sur la case du Tableau des Découvertes indiquée. Ce Pionnier ne peut plus être utilisé pour la Recherche (9.41). Tous les joueurs récupèrent leurs Jetons Etape de Découverte ayant été utilisés pour rechercher cette Découverte. Les Découvertes peuvent être revendiquées seulement lors de la Phase d'Investissement, sauf les Découvertes complétées par l'utilisation d'une Carte Influence (8.334)

9.421 Actes de Découverte : Le joueur qui complète la recherche d'une Découverte reçoit un Acte de Découverte correspondant à la Découverte revendiquée et le place à côté de son Tapis des Progrès. Aucun autre joueur ne peut revendiquer la Découverte. Ces Actes représentent des Points de Victoire selon leur niveau (1 PV pour les niveaux 1, 2 PV pour les niveaux 2, 3 PV pour les niveaux 3). Lorsque la Découverte est revendiquée, avancez le Jeton PV sur le Tableau des PV.

9.422 Caractéristiques de la Découverte : Lorsqu'une Découverte est revendiquée, toutes les caractéristiques de la Découverte sont immédiatement disponibles.

9.423 Collaboration (Recherche) : Chaque tour durant la Phase d'Investissement, un joueur qui possède Unity peut collaborer avec un autre joueur possédant aussi Unity. Pour collaborer, les deux joueurs doivent posséder Unity avant que la Phase d'Investissement ne commence. Pour collaborer, les joueurs qui collaborent doivent avoir complété toutes les étapes de la Découverte lorsqu'ils combinent leurs étapes de recherche existantes d'une Découverte. La Découverte est alors revendiquée par les deux joueurs qui collaborent, lors de la Phase d'Investissement du joueur se déplaçant en premier. Aucun des deux joueurs ne peut effectuer de jet de dé de recherche lors de ce Tour de Jeu. Les deux joueurs placent un Pionnier sur le Tableau des Découvertes (9.42) et prennent un Acte de Découverte (9.421). Un joueur ne peut collaborer qu'avec un seul joueur à chaque Tour de Jeu et la collaboration doit être acceptée à chaque Tour de Jeu. Unity permet également la collaboration pour l'utilisation des Cartes Influence de Chef (9.351). Une collaboration de Licence et une collaboration de Recherche peuvent être utilisées dans le même tour, pourvu que la règle sur la collaboration avec un seul joueur dans chaque Tour de Jeu est respectée.

10.0 PHASE D'EXPANSION

Les joueurs agissent dans l'ordre du tour pendant la Phase d'Expansion et peuvent utiliser les jetons restant qu'ils ont acheté durant la Phase d'Investissement afin de maximiser leur empire territorial.

10.1 Placer des Jetons

Les joueurs peuvent placer des Jetons de Contrôle dans n'importe quel Territoire adjacent par voie de terre à un Territoire dans lequel ils possèdent une Présence Etablie (10.23) ou à partir de leur Territoire d'Origine. Les Territoires qui sont connectés par l'un de leurs coins, y compris la case à quatre coins, sont considérés adjacents. Une fois que des Jetons de Contrôle sont placés sur le plateau de jeu, ils ne peuvent pas être retirés volontairement, sauf si la Progression Wireless est achetée (10.19).

10.11 Limites de Westward Ho : Les joueurs ne peuvent pas placer de Jetons de Contrôle à l'intérieur ou à travers des territoires du nord-ouest ou du sud-ouest tant qu'ils n'ont pas acheté la Progression Westward Ho.

10.12 Amériques du Sud orientale et occidentale : Les Amériques du Sud orientale et occidentale sont considérées adjacentes. L'Amérique du Sud occidentale se trouve sur la côte pacifique et l'Amérique du Sud orientale sur la côte atlantique.



10.13 Caractéristique de Telegraph : Les joueurs ayant acheté la Progression Telegraph peuvent s'étendre à travers un Territoire adjacent en direction d'un Territoire limitrophe tant que le Territoire adjacent n'est pas une Présence Etablie d'un autre joueur. Un joueur ne peut pas utiliser Telegraph pour s'étendre à travers un Territoire contenant des natifs ou par delà l'eau.



10.14 Caractéristique Railroads : Les joueurs qui ont acheté la Progression Railroads peuvent placer des Jetons de Contrôle dans n'importe quel territoire adjacent à une Région dans laquelle le joueur possède une Présence Etablie, tant que le placement ne se fait pas à travers une rivière. Un joueur peut utiliser Railroads pour s'étendre au-delà de Territoires contrôlés par des natifs ou d'autres joueurs.



10.15 Caractéristique Steamships : Les joueurs qui ont acheté la Progression Steamships peuvent placer des Jetons de Contrôle dans n'importe quel Territoire situé sur la même côte qu'une Présence Etablie de ce joueur. La côte atlantique inclut le Golfe du Mexique. L'Amérique Centrale et l'Oaxaca sont frontaliers des deux côtes. Hawaï, l'Amérique du Sud orientale et l'Amérique du Sud occidentale ne peuvent être atteints que par paquebot (*Steamships*). L'Alaska et Cuba ne peuvent être atteints que par paquebot (*Steamships*) ou par ferry (*Ferry*) (10.17).

NOTE : L'Alaska est relié à la Colombie Britannique, pas à Washington. Quebec se trouve sur la Côte Atlantique.

CANAL DE PANAMA : Une fois que l'événement Panama Canal a été joué, tous les Territoires côtiers sont considérés sur la même côte pour les paquebots (*Steamships*). Lors de l'utilisation de cet événement, placez un jeton noir sur la case Panama Canal située entre les frontières du Yucatan, de l'Oaxaca et de l'Amérique Centrale pour indiquer que le Canal de Panama est désormais ouvert.



10.16 Caractéristique Airplanes : Les joueurs qui ont acheté la Progression Airplanes peuvent placer des Jetons de Contrôle dans n'importe quel Territoire autre que les Marchés Etrangers et jusque dans trois Territoires de Marchés Etrangers.

10.161 Restrictions aux Marchés Etrangers : Pour placer des Jetons de Contrôle dans un Territoire de Marché Etranger en utilisant Airplanes, le joueur doit satisfaire l'un des pré-requis suivants :

- posséder une Présence Etablie avec une Cité localisée sur la rive du même océan, atlantique (y compris le Golfe du Mexique) ou pacifique, que le Territoire du Marché Etranger, ou
- posséder une Cité dans un autre Marché Etranger.

10.17 Ferry : Tous les Territoires connectés par une ligne blanche en pointillés sont automatiquement adjacents par Ferry. Les joueurs ne peuvent pas utiliser les caractéristiques Telegraph ou Railroads en association avec avec un Ferry.

10.18 Caractéristique e-Commerce : Le(s) joueur(s) possédant la Découverte e-Commerce peu(ven)t placer des Jetons de Contrôle dans n'importe quel Territoire du plateau de jeu (y compris les Marchés Etrangers).

10.19 Caractéristique Wireless : Un joueur qui achète la Progression Wireless peut, lors du tour où il acquiert cette Progression, retirer jusqu'à cinq de ses Jetons de Contrôle (nombre soumis au maximum de l'Ordre du Tour) placés sur n'importe quel territoire, sans coût ni perte de Profit, et les réaffecter pour acheter un Pionnier, acheter une Cité, acheter une Carte avec Circus ou les placer dans la case des Jetons Achetés (*Purchased Tokens*) du joueur pour un usage, n'importe où sur le plateau de jeu (y compris les Marchés Etrangers), pendant la prochaine Phase d'Expansion du joueur.

10.2 Contrôler un Territoire

Chaque Territoire peut être contrôlé en dépensant des Jetons de Contrôle. Ces Jetons de Contrôle doivent provenir de la Case des Jetons Achetés (*Purchased Tokens*) du Tapis des Progrès du joueur.

10.21 Contrôler un Territoire vacant : Chaque Territoire vacant peut être contrôlé en dépensant un nombre de Jetons de Contrôle égal au Nombre de Contrôle du Territoire (les Nombres de Contrôle varient entre 1 et 3). Le contrôle partiel, par exemple en plaçant 1 jeton dans un territoire « 2 », n'est pas autorisé.

10.22 Nouvelle Présence : Lorsqu'un joueur prend le contrôle d'un Territoire, placez un Jeton de Contrôle dans le Territoire et renvoyez les Jetons de Contrôle présents (s'il y en a) dans le stock. Indiquez que le contrôle est une Nouvelle Présence en plaçant le Jeton de Contrôle avec sa face blanche visible.

NOTE : Autrement, si les joueurs ne désirent pas utiliser les autocollants, ils peuvent indiquer une Nouvelle Présence en plaçant leur Jeton de Contrôle sur la case du Nombre de Contrôle imprimé sur le territoire, puis le retirer de la case lorsque la présence devient établie.

10.23 Présence Etablie : Une Nouvelle Présence toujours en place à la fin de la Phase d'Ajustements devient une Présence Etablie. Indiquez une Présence Etablie en retournant le Jeton de Contrôle. Un joueur doit posséder une Présence Etablie pour collecter les paiements et s'étendre à partir d'un Territoire. Les Territoires de Présences Etablies n'augmentent pas le Profit d'un joueur (11.11), ni ne comptent comme des Territoires pris lorsqu'il s'agit de déterminer le bénéficiaire de la Carte Bonus d'Expansion.

10.24 Contrôler un Territoire avec une Présence Etablie : Pour prendre le contrôle d'un Territoire dans lequel il y a la Présence Etablie d'un autre joueur ou des Natifs (8.322), le joueur (l'attaquant) doit placer un nombre de Jetons de Contrôle égal au Nombre de Contrôle du Territoire et remporter un Duel de Jets de Dés.

10.241 Duels de Jets de dés : Pour gagner un Duel de Jets de Dés, l'attaquant lance deux dés et le défenseur en lance un. Le résultat le plus élevé sur un dé gagne. Le défenseur gagne les égalités sauf si une Carte Influence mentionne le contraire (10.242) ou que l'attaquant possède Television (10.243). Le joueur qui perd le Duel de Jets de Dés doit retirer ses Jetons de Contrôle du Territoire. Si les Jetons de Contrôle du perdant étaient établis, ils sont placés dans la Case des Pertes (10.26). Les Nouvelles Présences perdues retournent à leur propriétaire.

10.242 Ajustements de carte : Certaines Cartes Evénement peuvent modifier ou affecter les jets de dés.



10.243 Caractéristique Television : Un joueur qui a acheté la Progression Television gagne toutes les égalités lorsqu'il attaque.

10.244 Caractéristique Telephone : Un joueur qui a acheté la Progression Telephone lance trois dés lorsqu'il attaque.

10.245 Ajustements de défense de cité : Si le Territoire de la Présence Etablie contient une Cité, le joueur tentant d'en prendre le contrôle doit dépenser un Jeton de Contrôle supplémentaire pour effectuer la tentative. De plus, le défenseur obtient de lancer un dé supplémentaire. Si le Territoire contenant la Cité est vaincu, la Cité reste dans le Territoire.



10.246 Caractéristique Pro Sports : Un joueur qui a acheté la Progression Pro Sports peut attaquer des Territoires contenant des Cités avec 1 jeton de moins que ce qui est normalement requis.

10.247 Ajustements de Territoire d'Origine : Un joueur lance un dé supplémentaire s'il attaque ou défend dans son propre Territoire d'Origine.

EXEMPLE DE DUELS DE JETS DE DÉS : Le Jaune possède une Présence Etablie à la fois en Utah et au Colorado. Le Rouge désire prendre le contrôle des deux territoires. Il place d'abord un jeton en Utah (le montant requis) et déclare un Duel de Jets de Dés. Le Jaune obtient un 4 et le Rouge un 1 et un 5 – le Rouge gagne et le jeton jaune est retiré. Ensuite, le Rouge attaque le Colorado, qui requiert deux jetons. Les deux joueurs effectuent leur Duel de Jets de Dés. Le Jaune obtient un 3 et le Rouge un 2 et un 3. Le défenseur gagne les égalités, donc le Jaune gagne et le Rouge retire ses deux jetons du Colorado.

10.248 Caractéristique Rock 'n Roll : Le(s) joueur(s) possédant la Découverte Rock n' Roll peu(ven)t retenter leur premier jet de dés de duel pour chaque Territoire attaqué.

10.25 Duels multiples : L'attaquant peut déclencher un duel dans un Territoire autant de fois que son stock de Jetons de Contrôle dans la Case des Jetons Achetés (*Purchased Tokens*) le permet.

10.26 Case des Pertes : Une Présence Etablie qui est retirée du plateau de jeu, quelqu'en soit la raison (y compris suite à l'utilisation d'une carte) est placée dans la Case des Pertes (*Loss Box*). Les Nouvelles Présences perdues reviennent à leur propriétaire. Les jetons dans la Case des Pertes retournent aux joueurs à la fin du tour.

10.27 Carte Bonus d'Expansion : Le joueur avec le plus de Nouvelles Présences à la fin de la Phase d'Expansion du dernier joueur tire une Carte Influence du paquet. En cas d'égalité, c'est le joueur qui s'est déplacé en premier pendant le tour qui reçoit la Carte Influence.

11.0 AJUSTEMENTS

11.1 Ajustement du Profit de fin de phase

Une fois que tous les joueurs se sont étendus, le Jeton Profit de chaque joueur est ajusté selon les Nouvelles Présences (10.22) et les Jetons de Contrôle dans la Case des Pertes (10.26).

11.11 Profit pour les Nouvelles Présences : Le Profit de chaque joueur est ajusté de +1 case (5 dollars) pour chaque Nouvelle Présence que celui-ci possède sur la carte.

11.111 Caractéristique Computers : Si un joueur achète la Progression Computers, son Profit est ajusté de +2 cases (10 dollars) pour chaque Nouvelle Présence qu'il possède sur la carte.

11.12 Jetons de Contrôle dans la Case des Pertes (*Loss Box*) : Le Profit de chaque joueur est ajusté de -1 case (5 dollars) pour chaque Jeton de Contrôle que celui-ci a dans la Case des Pertes. Une fois que le Profit d'un joueur a été ajusté selon les jetons de la Case des Pertes, ces jetons sont remis dans le stock du joueur pour un usage futur.

11.13 Profit Minimum : Tous les joueurs ont un Profit minimum de 20 dollars. Ne déplacez pas le Jeton Profit d'un joueur sous le niveau \$20.

11.14 Profit supérieur à 100 dollars : Si le Profit d'un joueur excède 100 dollars, placez un Jeton Profit +100 sous le Jeton Profit du joueur.

11.2 Changer les Jetons de Contrôle en Présence Etablie

Toutes les Nouvelles Présences deviennent à présent des Présences Etablies (10.23).

11.3 Profits de fin de phase

Après l'ajustement des Jetons Profit des joueurs, chaque joueur reçoit une somme d'argent égale à son Profit.

11.4 Caractéristiques de Safety Net

Un joueur ayant acheté la Progression Safety Net collecte la rémunération générée par son Safety Net selon la position de son Profit (c'est-à-dire que le joueur avec le revenu le plus faible recevra le montant le plus élevé). En cas d'égalité de Profit, tous les joueurs à égalité sont concernés par le paiement le plus élevé pourvu qu'ils possèdent Safety Net.

11.5 Caractéristiques de Urban Renaissance

Le(s) joueur(s) possédant la Découverte Urban Renaissance reçoivent 10 dollars pour chacune des Cités qu'il(s) contrôle(nt) par le biais d'une Présence Etablie dans le Territoire (10.23). Si Cold War a été jouée ce tour, le joueur avec Urban Renaissance ne reçoit pas de paiement d'une cité située dans un Marché Etranger affecté.

11.6 Caractéristiques de Motion Pictures

Le(s) joueur(s) possédant la Découverte Motion Pictures reçoivent 5 dollars des joueurs ne possédant pas cette Découverte. Les joueurs ayant auparavant acheté le Progrès Television sont immunisés et n'ont pas à effectuer le paiement.

11.7 Retour des jetons

Retournez tous les jetons se trouvant sur la Piste d'Ordre du Tour (*Turn Order Track*), dans la Case des Pertes (*Loss Box*) (10.26, 11.12) et dans les Cases de Cités (*Cities*), de Pionniers (*Pioneers*) et de Cartes (*Cards*) (9.21) à leur propriétaire.

11.8 Tirer une carte

Dans l'ordre du tour, chaque joueur tire une Carte Influence du paquet.

Après la Phase d'Ajustement, le tour est terminé et un nouveau tour démarre, en commençant par une nouvelle Phase d'Ordre du Tour (7.0).

12.0 Conventions du jeu

12.1 Montrer les cartes :

Les joueurs peuvent ne pas montrer leurs Cartes Influence aux autres joueurs.

12.2 Argent :

12.21 Cacher l'argent : L'argent peut être gardé secret, mais doit rester sur la table. Le seul moment où l'argent doit être révélé est lorsqu'une Carte Influence ayant un effet basé sur l'argent qu'un joueur a en main est jouée. Si une telle Carte Influence est jouée, tous les joueurs doivent révéler l'argent qu'ils ont en main.

12.22 Fractions : Les fractions sont arrondies au détriment du joueur.

13.0 FIN DU JEU

Le jeu se termine :

- A la fin de la Phase d'Investissement en cours (si la dernière Carte Influence est tirée lors de la Phase d'Investissement) ou de la Phase d'Investissement suivante (si la dernière Carte Influence est tirée durant toute autre phase) une fois que la dernière Carte est tirée ou
- A la fin de la Phase d'Investissement en cours lorsqu'un joueur atteint au moins 30 Points de Victoire ou
- A la fin de la Phase d'Expansion en cours lorsqu'un joueur atteint au moins 30 Points de Victoire.

Les cartes restantes dans les mains des joueurs ne sont pas jouées.

Le joueur avec le plus grand nombre de Point de Victoire à la fin de la partie gagne. En cas d'égalité, le joueur ayant le plus d'argent parmi ceux à égalité gagne. S'il y a toujours égalité, le joueur avec le Profit le plus élevé gagne.

Description des Jetons



Utilisez l'un des jetons blancs pour indiquer la Période en cours. Les quatre blocs blancs restants sont en plus.



Utilisez l'un des jetons noirs pour indiquer que le Canal de Panama a été construit. Mettez-le de côté au début du jeu (10.15).



Utilisez les cinq jetons rouges foncés et les cinq autocollants de Natifs pour indiquer la présence de Natifs. Mettez-les de côté au début du jeu (8.322).



Utilisez l'un des jetons noirs pour indiquer un Surplus de produit. Placez-le dans la case « Surplus All » lorsque ceci a lieu (8.3311).



Utilisez les cinq blocs bleus foncés pour indiquer +100 sur la Piste des Profits (Empilez le Jeton Profit du joueur sur le bloc).



Utilisez les trois blocs oranges et les trois autocollants de Touristes pour ajouter le produit « Touriste » à un Territoire. Mettez-les de côté au début du jeu (8.321).



Utilisez les deux blocs marrons et les deux autocollants de Technologies pour indiquer que la Technologies ont été ajoutées à un Territoire. Mettez-les de côté au début du jeu (8.321).



Utilisez le bloc vert clair et l'autocollant 2 VP pour représenter les deux Points de Victoire de celui qui possède le plus de Cités. Le joueur gratifié de ces points place le bloc sur son Tapis des Progrès.



Utilisez les 20 jetons gris pour indiquer une Cité.

Cylindres



Cinq (un de chaque couleur) sont utilisés sur les Piste des Points de Victoire.



Cinq (un de chaque couleur) sont utilisés sur les Piste des Profits.



Cinq (un de chaque couleur) sont utilisés sur la Piste de l'Ordre du Tour en Cours.



Chaque joueur utilise sept des jetons de sa couleur pour suivre les étapes de recherche achevées en Découvertes (9.412).



Cinq (un de chaque couleur) sont utilisés pour suivre le Choix de l'Ordre du Tour du prochain tour (8.62)















Cinq (un de chaque couleur) sont des rechanges.



Chaque joueur possède 25 petits blocs de sa couleur. Ces jetons sont utilisés pour le contrôle des territoires sur la carte, suivre les Pionniers, suivre les Découvertes et acheter des Cités, des Pionniers et des Cartes. Placez un autocollant sur un côté de chaque jeton pour indiquer plus facilement une Nouvelle Présence. Placez un autocollant G sur les blocs verts, un B sur les blocs bleus, un Y sur les blocs jaunes etc.

PAIEMENTS

<i>Ressources</i>	Nombre de territoires					
	1	2	3	4	5	6
 Fruits et Légumes	5	10	15	20	30	40
 Cheptel	5	10	20	30	40	50
 Bois	5	10	20	30	45	60
 Grain	10	20	30	40	60	80
 Textile	10	20	40	60	80	100
 Minerai	10	25	50	75	100	125
 Fourrure	10	30	60	90	120	-
 Tabac	10	30	60	90	120	-
 Pétrole	10	30	60	90	120	-
 Or	20	40	70	100	150	200
 Technologies	20	40	70	100	150	200
 Touristes	20	40	70	100	150	200

GMT Games, LLC
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308
www.GMTGames.com