

## Age of Steam – Extension 04 (France/Italie) – Règles

### Composants :

Carte de France (en deux parties), carte d'Italie (en deux parties), sept tuiles voie, ces règles

### Règles particulières pour la carte de France :

#### **Mise en place :**

Placez 2 cubes marchandises dans chaque ville, sauf Paris, Lyon et Nice. Nice obtient 1 cube marchandise, Lyon obtient 3 cubes marchandises et Paris obtient 8 cubes marchandises.

#### **Actions :**

L'action Ingénieur a changé. Elle permet maintenant à un joueur de placer une tuile voie dans un hexagone de terrain difficile (voir ci-dessous). Elle permet aussi à un joueur de remplacer une tuile voie dans un hexagone de terrain difficile.

L'action Production est étendue. Les joueurs peuvent soit exécuter l'action Production standard soit choisir d'annoncer une Ville, piocher aléatoirement un cube marchandises de la tasse et le placer directement dans cette Ville.

L'action Urbanisation est modifiée. Pendant le premier tour, 2 joueurs peuvent la choisir. Un joueur choisissant l'action Urbanisation peut seulement placer/remplacer 2 tuiles voie en plus du placement d'une tuile de nouvelle ville.

#### **Construction des voies :**

Un hexagone de colline (terrain difficile) coûte 2 \$. Un hexagone de colline avec un petit hexagone noir (terrain très difficile) coûte 4 \$.

Une tuile voie ne peut pas être placée (ou remplacer) dans un hexagone de terrain difficile sauf si le joueur a choisi l'action Ingénieur.

#### **Déplacement des marchandises :**

Paris est une ville à quatre couleurs. Les marchandises Bleues, Rouges, Jaunes et Pourpres doivent s'arrêter à Paris.

#### **Production :**

Paris est l'équivalent des villes 1 à 6 sur le côté noir de l'affichage des marchandises.

#### **Frais :**

Si le revenu d'un joueur doit descendre sous zéro, il est simplement réduit à zéro. Les joueurs ne peuvent pas faire faillite.

### Règles particulières pour la carte d'Italie :

#### **Mise en place :**

Placez tous les cubes marchandises rouges, bleus, jaunes et pourpres dans une tasse. Placez 4 marchandises à Rome, 3 marchandises à Milan, Naples, Venise et Florence et deux dans chacune des villes restantes. Ajoutez les cubes marchandises noirs dans la tasse, mélangez vigoureusement et placez les marchandises sur l'affichage des marchandises. Ne placez pas de marchandise dans les cases pour les nouvelles villes E, F, G et H car elles ne sont pas utilisés.

#### **Parts :**

Quand un joueur émet des parts pendant la phase 1 d'un tour, ils reçoivent 5 \$ pour chaque part émise, comme dans le jeu standard. De plus, un joueur peut émettre plus de parts pendant la phase Enchères, la phase Construction de voies et la phase Frais, recevant 3 \$ pour chaque part émise. Il n'y a plus aucune limite au nombre de parts émises.

Si un joueur émet plus de 15 parts, notez-les sur du papier.

#### **Actions :**

L'action Ingénieur a changé. Elle permet maintenant à un joueur de placer/remplacer une tuile voie sans aucun coût.

L'action Urbanisation a changé. L'action Urbanisation permet maintenant à un joueur d'enlever un cube marchandise noir d'une Ville ou de l'affichage des marchandises, le mettre dans la tasse de marchandises et piocher ensuite aléatoirement un nouveau cube marchandise pour le remplacer. Le joueur peut faire cela **deux** fois consécutivement pendant son action Urbanisation.

#### **Construction des voies :**

Un joueur peut seulement construire une liaison complète à chaque tour. Les sections de voies non terminées ne sont pas autorisées. Il n'y a aucune limite au nombre de tuiles voie qu'un joueur peut placer/remplacer pendant la construction de sa liaison, mais il doit construire sa Liaison de la façon la moins coûteuse.

Sept tuiles voie complémentaires sont incluses pour l'utilisation avec la carte d'Italie. Deux nouvelles tuiles complexes de coexistence et 5 tuiles complètes sont incluses. Une tuile complète peut seulement être utilisée pour remplacer une tuile complexe (son coût est 7 \$) et elle ne peut ni être placée initialement ni redirigée.

Le coût pour construire une voie dans les montagnes est 4 \$.

Il n'y a aucune ville, les tuiles consacrées aux villes et les disques villes ne sont pas utilisés. Les Nouvelles villes ne sont pas utilisées.

#### **Déplacement des marchandises :**

Un cube marchandises noir peut être déplacé comme un cube marchandises normal, sauf que ce cube ne doit pas s'arrêter à une ville noire (il n'y en a pas) et que chaque tronçon emprunté diminue le revenu du propriétaire de la liaison correspondante de 1 sur la piste des revenus.

Rome est une ville à deux couleurs. Les marchandises bleues et rouges doivent s'arrêter à Rome.

#### **Production :**

Rome est l'équivalent des villes 1 et 2 sur le côté noir de l'affichage des marchandises.

#### **Impôt :**

Cette phase est supprimée, sautez-la.

#### **Points de victoire :**

Chaque joueur perd 2 points de victoire pour chaque action émise au lieu de 3.