

Steel driver (Pousseur d'acier) – Règles

Au 19ème siècle une toile d'acier a été créée tout autour du monde. Les hommes, l'argent et la vision ont permis de construire les chemins de fer qui ont rendu le monde moderne possible. Ce n'est nulle part plus évident qu'aux Etats-Unis d'Amérique. L'avènement de la locomotive a donné à l'Amérique les moyens d'exploiter les richesses de ses ressources naturelles, la transformant en puissance mondiale. C'est la construction des chemins de fer de l'Amérique qui est reflétée dans 'Steel Driver', qu'on joue d'une manière très simple.

Le nom se rapporte à la légende de John Henry. Il était pousseur d'acier, quelqu'un qui a creusé des trous dans la roche dure avec des clous pointus en acier. Dans le conte John Henry utilise sa force dans une course contre un marteau actionné par la vapeur. Il a gagné le concours mais est mort d'épuisement à la fin du jour.

'Steel Driver' est un jeu pour trois à six joueurs et une partie dure environ soixante à quatre-vingt-dix minutes.

Vue d'ensemble

Dans 'Steel Driver' chaque joueur représente un courtier en investissements, manipulant des capitaux importants disponibles pour être investis dans les chemins de fer américains naissants.

Il y a deux formes 'd'argent' dans le jeu. Les grands capitaux sont représentés par les cubes investissements blancs. Les bénéfices sont payés en argent liquide. Considérer l'argent liquide comme des points de victoire. Vous ne pouvez pas réinvestir l'argent liquide car c'est une fraction trop petite des cubes investissements pour faire une grande différence.

La partie dure cinq manches. A la fin des cinq manches une phase spéciale est effectuée pendant laquelle les valeurs finales des compagnies est déterminée. Le gagnant est le joueur avec le plus d'argent liquide qui sera gagné en investissant dans les meilleurs réseaux de chemin de fer.

Chaque manche se compose de cinq phases. Dans la première phase chaque joueur recevra des cubes investissements, le nombre est déterminé par le nombre de joueurs dans la partie. Chaque joueur reçoit le même nombre de cubes à chaque manche et peut conserver les cubes non dépensés lors des manches précédentes, il est possible ainsi d'avoir un avantage en cubes investissements.

Dans la deuxième phase le marqueur de contrôle de chacune des six compagnies de chemin de fer est vendu aux enchères. Les joueurs enchérissent pour ces derniers des cubes investissements. Les cubes enchéris vont dans la boîte de la compagnie. Quand un joueur achète le marqueur de contrôle d'une compagnie il prend également une de ses parts. Notez que le contrôle d'une compagnie va au joueur qui a le marqueur de contrôle, pas au joueur avec le plus de parts de la compagnie.

La troisième phase voit chacune des six compagnies dépenser ses cubes investissements en construisant des voies de chemin de fer. La carte montre les itinéraires potentiels et les coûts de construction (en cubes). La première fois qu'une compagnie construit elle doit le faire à partir d'une ville hexagonale. Ensuite chaque voie doit toujours être connectée à une voie de la même couleur. L'ordre dans lequel les compagnies construisent des voies pendant la première manche est le même que l'ordre des boîtes des compagnies (de gauche à droite). Dans les manches

suivantes il est déterminé par l'ordre dans lequel les compagnies ont passé pendant la manche précédente. Chaque compagnie doit construire autant de voies qu'elle le peut. Quand une compagnie se connecte à un emplacement elle ajuste son niveau de bénéfice avec la valeur indiquée dans l'emplacement.

Si un lien transcontinental, (une série continue de voies entre New York et San Francisco) est créé, chaque compagnie participante reçoit un bonus à son niveau de bénéfice.

Chaque joueur reçoit maintenant un paiement en argent liquide pour chaque compagnie qu'il contrôle. Ce bénéfice est déterminé par les emplacements auxquels la compagnie s'est connectée pendant cette manche. Une fois que les paiements ont été effectués, le niveau de bénéfice de chaque compagnie est remis à zéro. Les autres joueurs qui possèdent des parts dans une compagnie ne reçoivent aucun paiement.

Dans la phase finale le nouvel ordre du tour des compagnies est enregistré sur l'ordre du tour des compagnies. Cet ordre est déterminé par l'ordre dans lequel les compagnies ont passé pendant la phase de constructions des voies.

Après cinq manches la partie est presque terminée. Il y a maintenant une phase spéciale pendant laquelle la valeur finale de chaque compagnie est déterminée, suivi d'un paiement final de bénéfices pour chaque part détenue. Chaque emplacement a une couleur particulière, il y a cinq couleurs en tout. Des cubes marchandises correspondant à la couleur de chaque emplacement sont placés sur le plateau. Le contrôle final d'une compagnie va à l'actionnaire majoritaire. Dans l'ordre des compagnies, chaque compagnie prend un cube marchandise d'un emplacement auquel elle est connectée. Ce procédé est répété jusqu'à ce que tous les cubes aient été réclamés. Le niveau final de bénéfice d'une compagnie est déterminé par les ensembles de cubes marchandises qu'elle a collectés. Un ensemble se compose de cubes de différentes couleurs. Plus l'ensemble est important, plus le bénéfice est grand. Ce mécanisme est une incitation à ce qu'une compagnie s'étende dans le pays.

Le gagnant est le joueur avec le plus d'argent liquide à la fin de la partie.

Steel driver (Pousseur d'acier) – Règles

Composants



6 marqueurs de contrôle de compagnie, un pour chaque compagnie



30 jetons parts de compagnie, cinq pour chaque compagnie



12 jetons compagnie, deux pour chaque compagnie



102 voies, dix-sept pour chaque compagnie



2 marqueurs. Un à utiliser comme marqueur de joueur actif et l'autre à utiliser sur l'ordre du tour des compagnies pour indiquer quelle compagnie est actuellement active



60 cubes investissement



5 cubes marchandises orange



6 cubes marchandises argent



12 cubes marchandises noir



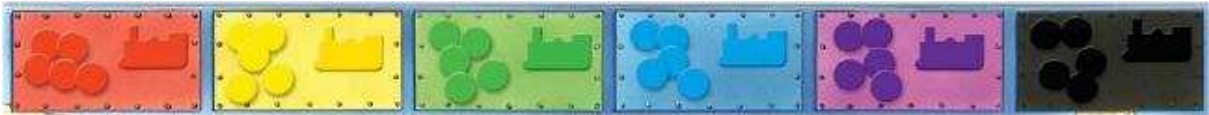
3 cubes marchandises rouge



1 pile d'argent liquide

Préparation de la partie

Placez les marqueurs de contrôle des compagnies et les jetons parts dans les boîtes des compagnies, les couleurs doivent correspondre.



Placez les voies dans une réserve à côté du plateau.



Placez les cubes investissements dans une réserve à côté du plateau.



Placez les cubes marchandises dans une réserve à côté du plateau.



Triez l'argent liquide en piles de la même valeur. Placez-les à côté du plateau pour former une banque.



Indiquez l'ordre des compagnies en plaçant des jetons compagnies sur l'ordre du tour des compagnies. L'ordre au début de la partie est identique à l'ordre dans lequel les boîtes des compagnies sont imprimées en allant de la gauche vers la droite. Placez un des marqueurs noirs sur la première case de la rangée du milieu.



Le marqueur de joueur actif est donné au plus jeune joueur.

Steel driver (Pousseur d'acier) – Règles

Le plateau

Emplacement de départ repéré par un hexagone

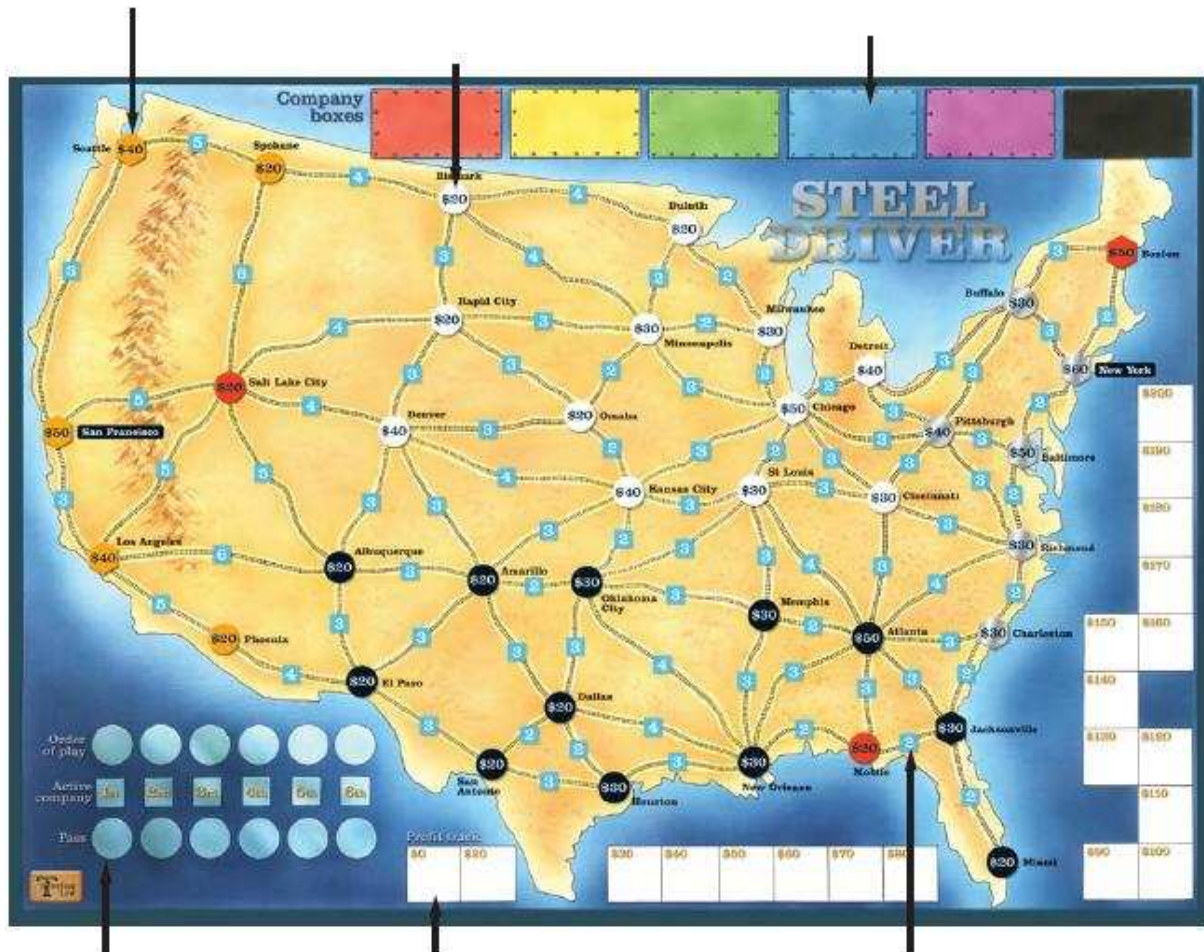
Il est possible de démarrer une compagnie de chemin de fer ici. Le bénéfice gagné pour construire un itinéraire vers cet emplacement est indiqué à l'intérieur de l'hexagone.

Emplacement normal repéré par un cercle

Le bénéfice gagné pour construire un itinéraire vers cet emplacement est indiqué à l'intérieur du cercle. Chaque emplacement a également une couleur. Elle indique la couleur du cube marchandise qui y sera placé pendant la phase finale de détermination des bénéfices.

Boîtes de compagnie

Quand vous prenez le contrôle d'une compagnie vous placez les cubes investissements que vous avez payés dans la boîte de la compagnie. Ces boîtes sont également utilisées pour détenir les jetons parts et les marqueurs de contrôle.



Ordre du tour des compagnies

La rangée supérieure est utilisée pour indiquer l'ordre du tour actuel. Un des deux marqueurs noirs doit être déplacé le long de la rangée du milieu pour indiquer quelle compagnie est actuellement active. Quand une compagnie ne peut plus construire de voie elle doit passer. Quand elle le fait, elle déplace son marqueur de couleur dans la rangée inférieure.

Piste des bénéfices

Chaque compagnie a deux jetons. L'un est utilisé pour l'ordre du tour, l'autre est utilisé sur la piste des bénéfices pour indiquer combien de bénéfice une compagnie a réalisé ce tour-ci. Quand une compagnie se connecte à un nouvel emplacement elle déplace son jeton vers le haut de cette piste. Après que les bénéfices ont été payés, le jeton est remis sur la case zéro.

Itinéraire potentiel

Une voie peut être construite le long d'un itinéraire potentiel. Le nombre sur l'itinéraire indique combien de cubes investissements doivent être dépensés par la compagnie pour y construire une voie.

Steel driver (Pousseur d'acier) – Règles

Déroulement de la partie

Le jeu est divisé en cinq manches. À chaque manche vous devez exécuter les phases suivantes :

- 1. Distribution des cubes investissements**
- 2. Enchères pour les marqueurs de contrôle**
- 3. Construction des voies**
- 4. Prise de bénéfices**
- 5. Fin de la manche**

À la fin du cinquième tour il y a une phase spéciale additionnelle :

- 6. Détermination finale des bénéfices**

Phase un : Distribution des cubes investissements

Chaque joueur reçoit un certain nombre de cubes investissements de la réserve. Le nombre de cubes reçu par chaque joueur dépend du nombre de joueurs dans la partie comme indiqué ci-dessous :

- 3 joueurs - dix cubes chacun**
- 4 joueurs - huit cubes chacun**
- 5 joueurs - sept cubes chacun**
- 6 joueurs - six cubes chacun**

S'il n'y a pas assez de cubes investissements disponibles dans la réserve pour donner sa dotation à chaque joueur, utiliser les cubes marchandises de couleur comme cubes investissements (les couleurs n'ont aucune importance).

Chaque joueur conserve ses cubes investissements d'un tour sur l'autre. Il n'y a aucune limite au nombre de cubes qu'un joueur peut conserver.

Phase deux : Enchères pour les marqueurs de contrôle

Une série d'enchères va maintenant avoir lieu pour déterminer qui contrôlera chaque compagnie. Vous enchérissez les cubes investissements que vous détenez, vous n'utilisez pas d'argent liquide pour enchérir. Vous ne pouvez pas cacher le nombre de cubes investissements que vous détenez aux autres joueurs. La quantité d'argent liquide que vous avez est également publique.

Assurez-vous que chaque boîte de compagnie contient le marqueur de contrôle de la compagnie.

Le joueur actif (le joueur détenant le marqueur de joueur actif) doit choisir entre mettre aux enchères un marqueur de contrôle de compagnie disponible ou passer le marqueur de joueur actif au joueur à sa gauche.

Si vous choisissez de mettre un marqueur de contrôle aux enchères, vous devez faire la première enchère. L'enchère initiale minimum est de un mais vous pouvez commencer par une enchère plus élevée. C'est une enchère classique où chaque joueur peut enchérir dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que l'enchère la plus élevée soit atteinte. Tout joueur qui passe ne peut pas revenir dans l'enchère.

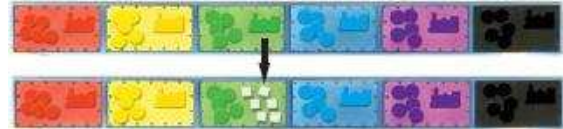
Le joueur qui gagne l'enchère prend le marqueur de contrôle de la compagnie qui a été choisie par le joueur actif. Il paye le montant qu'il a enchéri en cubes investissements et place ces derniers dans la boîte de la compagnie. Avec le marqueur de contrôle le joueur prend également un jeton part de la même compagnie. Après l'enchère, le marqueur de joueur actif est passé par le joueur détenant actuellement le marqueur au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Une fois qu'un marqueur de contrôle a été acheté par un joueur, il ne peut plus être vendu aux enchères pendant la même manche. En conséquence, il y a un maximum de six enchères, une pour chaque compagnie. Ceci signifie également que chaque

compagnie distribue un seul jeton part à chaque manche. Notez que le marqueur de joueur actif peut voyager autour de la table plusieurs fois.

Si chaque joueur passe ou si les six marqueurs de contrôle ont été vendus aux enchères, le marqueur de joueur actif doit terminer chez le joueur à gauche du dernier joueur à avoir mis un marqueur de contrôle aux enchères. Chaque marqueur de contrôle restant reste dans la boîte de sa compagnie.

Vous pouvez contrôler plus d'une compagnie.



EXEMPLE Don est le joueur actif et décide de mettre le marqueur de contrôle de la compagnie verte aux enchères. Simon gagne avec une enchère de six cubes investissements. Il place six de ses cubes investissements dans la boîte de la compagnie verte, prend le marqueur de contrôle de la compagnie verte et un jeton de la compagnie verte. Don passe maintenant le marqueur de joueur actif au joueur à sa gauche.

Phase trois : Construction des voies

Chaque compagnie va maintenant dépenser ses cubes investissements en construction de voies. Le joueur qui contrôle la compagnie décide où la voie sera construite. Cette phase va continuer jusqu'à ce que chaque compagnie ait construit autant de voies qu'elle le peut.

Assurez-vous que tous les jetons compagnie sont sur la case zéro de la piste des bénéfices au début de cette phase. Ils sont remis à zéro à la fin de chaque manche.

Dans l'ordre des compagnies indiqué sur l'ordre du tour des compagnies, chaque compagnie doit construire une voie ou passer. Utilisez un des deux marqueurs pour indiquer quelle compagnie est actuellement active. Une fois qu'une compagnie a construit une voie ou passé, le marqueur doit être déplacé d'une case le long de la rangée, ceci activera la prochaine compagnie. Après que chaque compagnie a eu l'opportunité de construire ou de passer, le marqueur est déplacé de nouveau à la première compagnie et le procédé est répété. Le jeu continue de cette manière jusqu'à ce que chaque compagnie ait passé.

Quand une compagnie est active, elle doit construire une voie si possible. Si elle n'a pas assez de cubes investissements pour construire une voie, elle doit passer. Bien que le joueur qui la contrôle décide normalement quelle voie construire, s'il y a une situation où seulement une voie peut être construite, la compagnie doit construire le long de cet itinéraire.

Le coût en cubes investissements pour construire une voie est indiqué sur l'itinéraire potentiel. Ce coût doit être payé avec des cubes investissement détenus par la compagnie. Un joueur ne peut jamais payer avec sa réserve personnelle de cubes investissements pour construire une voie.

La toute première fois qu'une compagnie construit une voie, elle doit se connecter à un emplacement hexagonal.

Dans chaque construction de voie suivante, la voie doit être placée de telle manière qu'elle se connecte à un emplacement déjà connecté à une voie de la même compagnie. C'est-à-dire que les voies doivent être contiguës, une compagnie ne peut jamais avoir deux réseaux de voies séparés. Ceci peut mener à une situation dans laquelle une compagnie ne peut plus construire de voie.

Steel driver (Pousseur d'acier) – Règles

Une seule voie peut être construite le long d'un itinéraire potentiel. Une fois qu'une voie a été placée, elle ne peut ni être déplacée ni enlevée.

Quand une voie est placée, la valeur de l'emplacement auquel elle vient de se connecter est ajoutée au niveau de bénéfice de la compagnie active.

Une fois qu'un emplacement est connecté au réseau d'une compagnie, sa valeur ne peut pas être ajoutée au niveau de bénéfice de la compagnie si elle y est connectée une deuxième fois, c'est-à-dire que vous ne pouvez jamais profiter d'un emplacement plus d'une fois. Si une compagnie se connecte à un emplacement qui est déjà connecté à une autre compagnie, elle ajuste toujours son niveau de bénéfice de la valeur de l'emplacement.

La première fois qu'une compagnie construit une voie, elle sera connectée à deux emplacements. Le joueur qui la contrôle ne peut ajouter qu'une de ces deux valeurs au niveau de bénéfice de la compagnie, c'est-à-dire que le joueur qui la contrôle déclare de quel emplacement il construit puis ajoute la valeur de l'emplacement qu'il connecte. On assume que le revenu de départ des villes est nécessaire pour les frais d'exploitation de base de la compagnie et ne devient jamais du 'bénéfice'. Notez encore que vous ne pourrez jamais profiter de l'emplacement de départ d'une compagnie même si vous vous connectez lors d'une manche ultérieure à cet emplacement par une nouvelle construction de voie.



EXEMPLE Au premier tour la compagnie rouge sera la première compagnie active. Le marqueur de contrôle rouge est détenu par Andy, il doit ainsi décider où la compagnie construira. Il décide de construire entre Baltimore et Pittsburgh ce qui coûtera trois cubes investissements. Il prend les cubes de la boîte de la compagnie rouge et les remet dans la réserve des



cubes investissements. Il déplace le jeton rouge jusqu'à la case \$40 sur la piste des bénéfices. Notez qu'il ne pourrait pas choisir d'ajouter la valeur de Baltimore à la place car il ne pourrait pas commencer la construction à Pittsburgh.

Si une compagnie n'a pas assez de cubes investissements pour construire une voie, elle doit passer et son jeton sur l'ordre du tour des compagnies doit être déplacé vers la rangée 'Pass' sur la case vide la plus à gauche. L'ordre dans lequel les compagnies passent déterminera l'ordre du tour des compagnies pour la prochaine manche.

EXEMPLE La compagnie verte a déjà été activée deux fois et a construit deux voies. Le marqueur de compagnie active l'atteint maintenant pour la troisième fois. Comme la compagnie n'a plus qu'un cube investissement, elle est forcée de passer. Son jeton vert est déplacé vers la première case vide du côté gauche de la rangée Pass. Comme c'est la première compagnie à passer pendant cette manche, elle sera la première compagnie à être activée lors de la prochaine manche.

Chaque cube investissement restant dans une boîte de compagnie peut être utilisé lors de la manche suivante.

La phase de construction de voies se termine quand chaque compagnie a passé.

Lien transcontinental

C'est une règle spéciale couvrant un événement unique. À un certain point de la partie, il y aura une série continue de voies reliant San Francisco à New York. Au moment où cette série de voies est créée, chaque compagnie impliquée reçoit un bonus à son niveau de bénéfice. Plus d'une compagnie peut être impliquée dans l'établissement d'un lien transcontinental (en fait, il est très improbable qu'une compagnie y parvienne seule).

La compagnie qui construit la voie créant le lien transcontinental reçoit un bonus de \$50 à son niveau de bénéfice. Ceci doit être ajouté immédiatement en plus de la valeur de l'emplacement auquel elle vient de se connecter.

Chaque autre compagnie impliquée dans le lien transcontinental reçoit un bonus de \$30 à son niveau de bénéfice.

Le lien transcontinental doit être tracé le long de la route qui utilise la moins de différentes compagnies. S'il y a au moins deux routes viables qui peuvent représenter le lien, celle qui utilise le moins de voies appartenant aux compagnies potentiellement impliquées doit être utilisée. S'il y a une égalité, chaque compagnie à égalité reçoit le bonus de bénéfice. Une fois que le lien transcontinental a été établi et que le bonus de bénéfice est donné, cet événement ne peut plus se reproduire. Les bonus de bénéfice ne sont gagnés que la première fois que le lien est créé.

EXEMPLE Vert est la compagnie active. Elle a cinq cubes investissements disponibles. Le joueur qui la contrôle a l'occasion de créer un lien transcontinental en construisant entre Denver et Omaha ou Denver et Kansas City. Si la voie Denver-

Omaha est construite, vert ajoutera un bonus de \$50 à son niveau de bénéfice, alors que rouge ajoutera un bonus de \$30. Les compagnies jaunes et noires peuvent participer à la série de voies du lien transcontinental. Car le nombre de voies auquel chacune contribue est identique, les deux compagnies gagnent le bonus de bénéfices de \$30. Si la voie Denver-Kansas est construite à la place, vert gagnera \$50, rouge et noir \$30. Pourpre pourrait potentiellement contribuer au lien transcontinental mais elle a besoin de quatre voies par opposition aux trois voies noires pour compléter le lien, ce qui signifie que le bonus va à la compagnie noire. Dans les deux cas, bleu ne peut réclamer aucun bonus bien que le lien pourrait passer par son réseau. C'est parce que cela exigerait plus de voies que le réseau de la compagnie rouge. Si la compagnie bleue avait construit Buffalo-New-York et la compagnie verte Denver-Omaha, bleu et rouge recevraient, avec jaune et noir, le bonus de \$30.



Steel driver (Pousseur d'acier) – Règles

Phase quatre : **Prise de bénéfices**

Chaque joueur reçoit maintenant un paiement en argent liquide égal au niveau de bénéfice de chaque compagnie qu'il contrôle. Ce paiement est pris de la banque.

Vous ne prenez pas d'argent liquide pour les parts que vous avez gagnées lors des manches précédentes. Vous ne prenez de l'argent liquide que pour les compagnies que vous contrôlez à ce moment-là.

Il faut penser à l'argent liquide comme étant des points de victoire, il n'a aucune autre utilité.

Si vous contrôlez plus d'une compagnie, vous recevrez de l'argent liquide pour chaque compagnie que vous contrôlez.

Phase cinq : **Fin de la manche**

Déplacez les jetons compagnies de la rangée Pass vers la rangée de l'ordre du tour en conservant les mêmes positions relatives.

Déplacez tous les jetons compagnies sur la piste des bénéficiés vers la case zéro.

Vous conservez tous les cubes investissements non dépensés.

Les compagnies conservent tous les cubes investissements non dépensés.

Remettez chaque marqueur de contrôle de compagnie dans sa boîte respective (sauf à la fin cinquième tour, voir la phase six ci-dessous).

Vous êtes maintenant prêt à commencer une nouvelle manche. La partie est proche de la fin après la cinquième manche. Il n'y a pas de compteur de manches. Vous pouvez compter les manches avec le nombre de parts restantes pour chaque compagnie. Si les compagnies n'ont plus de parts, la cinquième manche est terminée (NdT : Enlever un jeton part de chaque compagnie pour laquelle personne n'a enchéri).

Phase six : **Détermination finale des bénéfices**

C'est une phase spéciale qui ne se produit qu'après la cinquième manche. Le but de cette phase est de déterminer les valeurs finales des parts de chaque compagnie. Une fois que ces valeurs ont été déterminées, les joueurs reçoivent de l'argent liquide pour toutes les parts qu'ils détiennent.

Enlevez tous les cubes investissements non dépensés de toutes les boîtes de compagnie. Les cubes investissements sont maintenant utilisés comme cubes marchandises.

Placez un cube marchandise dans chaque emplacement qui est connecté aux voies. La couleur du cube doit correspondre à la couleur de l'emplacement.

Déterminez qui contrôle chaque compagnie. Le joueur avec le plus de parts d'une compagnie prend le marqueur de contrôle correspondant de la compagnie. En cas d'égalité pour les jetons parts, le joueur le plus proche dans le sens des aiguilles d'une montre du joueur qui contrôle la compagnie (en commençant par ce joueur) prend le marqueur de contrôle.

EXEMPLE Andy a trois jetons parts rouges, ce qui signifie qu'il prend le marqueur de contrôle rouge. Don et Simon ont chacun deux jetons parts verts, alors que Richard en a un. Richard était le dernier joueur à contrôler la compagnie verte. Don est assis à gauche de Richard, il prend ainsi le contrôle de la compagnie

verte. Si Simon avait été le dernier joueur à contrôler la compagnie verte, il aurait conservé le marqueur de contrôle.

Dans l'ordre du tour des compagnies déterminé pendant la cinquième manche, chaque compagnie réclame un cube marchandise. Une compagnie peut réclamer un cube marchandise d'un emplacement auquel elle est connectée par une voie. Le cube marchandise doit être placé dans la boîte de la compagnie. Le joueur qui contrôle la compagnie décide quel cube marchandise la compagnie prend.

Quand une compagnie ne peut plus réclamer de cube marchandise, son jeton doit être déplacé vers la rangée Pass. Les compagnies continuent de récupérer des cubes de cette façon jusqu'à ce que plus aucun cube marchandise ne puisse être réclamé.

Le niveau final de bénéfice pour chaque compagnie est déterminé par les cubes marchandises qu'elle a récupérés.

La valeur des cubes marchandises dépend du nombre et de la taille des ensembles qui peuvent être constitués avec.

Un ensemble de cubes se compose de un à cinq cubes de différentes couleurs. Un ensemble ne peut pas contenir de cubes de la même couleur. Le niveau final de bénéfice de chaque compagnie est égal à la somme des valeurs de tous ses ensembles. La valeur de chaque ensemble est :

Ensemble de un cube : \$10

Ensemble de deux cubes : \$30

Ensemble de trois cubes : \$60

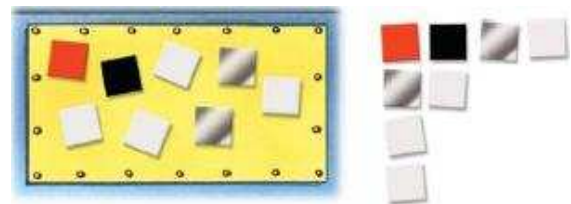
Ensemble de quatre cubes : \$100

Ensemble de cinq cubes : \$150

Marquez le niveau final de bénéfice de chaque compagnie sur la piste des bénéficiés. Il est possible que le bénéfice final d'une compagnie dépasse \$200, la limite de la piste. Dans ce cas, utiliser le deuxième jeton compagnie pour marquer son bénéfice final total.

Chaque joueur reçoit maintenant un paiement en argent liquide pour chaque jeton part qu'il détient. L'argent liquide qu'il reçoit pour chaque part est égal au niveau final de bénéfice de la compagnie qui a émis la part.

La partie est maintenant terminée. Le joueur avec le plus d'argent liquide est le gagnant. Les cubes investissements n'ont



aucune valeur résiduelle. En cas d'égalité, le joueur parmi les ex-æquo qui contrôle la compagnie ou les compagnies avec le plus de cubes marchandises est le gagnant.

EXEMPLE La compagnie jaune termine avec les cubes marchandises indiqués ci-dessus. Ceux-ci peuvent être arrangés en quatre ensembles, comme indiqué. Le niveau final de bénéfice de la compagnie sera $\$100 + \$30 + \$10 + \$10 = \$150$. Chaque joueur qui détient un jeton part jaune reçoit $\$150$ en argent liquide pour chaque part qu'il détient.

Notez que ce bénéfice final n'est pas payé pour les marqueurs de contrôle des compagnies mais seulement pour les jetons parts.

Steel driver (Pousseur d'acier) – Règles

Résumé

Chaque manche se compose de

1. Distribution des cubes investissements

3 joueurs - dix cubes chacun
4 joueurs - huit cubes chacun
5 joueurs - sept cubes chacun
6 joueurs - six cubes chacun

Chaque joueur conserve les cubes inutilisés de la manche précédente.

2. Enchères pour les marqueurs de contrôle

Chaque marqueur de contrôle peut faire l'objet d'une enchère. Le joueur avec le marqueur de joueur actif choisit la première compagnie à être vendue aux enchères. Les offres sont payées en cubes investissements de la boîte de la compagnie, comme indiqué sur l'itinéraire potentiel. Augmentez le niveau de bénéfice de la compagnie de la valeur de l'endroit connecté. La première construction doit être d'une ville hexagonale, vous n'ajoutez pas la valeur de cette ville au niveau de bénéfice de la compagnie. Toutes les voies d'une compagnie doivent être contiguës. Une compagnie doit construire si elle a assez de cubes investissements pour le faire. Si une compagnie ne peut pas construire, elle doit passer.

3. Construction des voies

Les compagnies jouent des tours en fonction de l'ordre du tour des compagnies pour construire une voie. Répétez ce procédé jusqu'à ce que toutes les compagnies aient passé. Le joueur qui détient le marqueur de contrôle d'une compagnie décide où elle construit. Le coût de construction d'une voie est payé avec des cubes investissements de la boîte de la compagnie, comme indiqué sur l'itinéraire potentiel. Augmentez le niveau de bénéfice de la compagnie de la valeur de l'endroit connecté. La première construction doit être d'une ville hexagonale, vous n'ajoutez pas la valeur de cette ville au niveau de bénéfice de la compagnie. Toutes les voies d'une compagnie doivent être contiguës. Une compagnie doit construire si elle a assez de cubes investissements pour le faire. Si une compagnie ne peut pas construire, elle doit passer.

Un lien transcontinental est créé quand il y a une série continue de voies entre New York et San Francisco. La compagnie qui termine le lien reçoit un bonus de niveau de bénéfice de \$50, chaque autre compagnie qui fait partie du lien reçoit un bonus de niveau de bénéfice de \$30. Le lien doit utiliser aussi peu de compagnies que possible, et dans le cas de liens viables multiples, le plus petit nombre de voies.

4. Prise de bénéfices

Vous prenez de l'argent liquide égal au niveau de bénéfice de la compagnie que vous contrôlez. Si vous contrôlez plus d'une

compagnie, vous recevez de l'argent liquide pour chaque compagnie que vous contrôlez. Vous ne recevez pas d'argent liquide pour les parts gagnées lors des manches précédentes.

5. Fin de la manche

Chaque jeton de niveau de bénéfice de compagnie doit être déplacé sur la case zéro. Déplacez les jetons compagnie de la rangée Pass vers la rangée supérieure pour indiquer le nouvel ordre du tour des compagnies.

La partie est proche de la fin après la cinquième manche. Après cinq tours exécutez la phase suivante :

6. Détermination finale des bénéfices

Enlevez tous les cubes investissements de toutes les boîtes de compagnie. Les cubes investissements deviennent maintenant des cubes marchandises.

Placez un cube marchandise dans chaque emplacement. La couleur du cube doit correspondre à celle de l'emplacement. Donnez le marqueur de contrôle de chaque compagnie au joueur qui détient le plus de parts devant lui. En cas d'égalité le joueur le plus proche dans le sens des aiguilles d'une montre du dernier joueur qui contrôlait la compagnie prend le marqueur de contrôle.

Dans l'ordre du tour des compagnies, chaque compagnie, au choix du joueur qui la contrôle, réclame un cube marchandises d'un emplacement auquel elle est reliée. Placez le cube marchandise dans la boîte de la compagnie. Répétez ce procédé jusqu'à tous les cubes qui peuvent être réclamés l'aient été. Pour chaque compagnie, organisez les cubes marchandises en ensembles dans sa boîte. Chaque ensemble doit se composer de cubes de différentes couleurs. La valeur de chaque ensemble est :

Ensemble de un cube : \$10
Ensemble de deux cubes : \$30
Ensemble de trois cubes : \$60
Ensemble de quatre cubes : \$100
Ensemble de cinq cubes : \$150

La valeur totale des ensembles de chaque compagnie doit être indiquée sur la piste des bénéfices.

Chaque joueur récupère maintenant de l'argent liquide pour chaque part qu'il détient. Le montant d'argent liquide qu'il prend pour chaque part est égal au niveau final de bénéfice de la compagnie.

Le joueur avec le plus d'argent liquide gagne. En cas d'égalité, le joueur qui contrôle la compagnie ou les compagnies avec le plus de cubes marchandises est le gagnant.

Notes du concepteur

'Steel Driver' a été ajouté à la gamme Treefrog comme décision de dernière minute. Je pourrais entrer dans les détails de ce qui m'a incité à le faire mais cela prendrait trop longtemps. Il est suffisant de dire que j'ai eu à l'esprit de développer et mettre à jour le système utilisé dans les chemins de fer pour régler certains des éléments de base. Comme j'aime essayer une certaine forme de cohérence, j'ai décidé d'éditer un nouveau jeu de train tous les ans pendant cinq années à venir comme élément de la gamme Treefrog.

Quant à la meilleure manière de jouer à ce jeu, c'est un jeu de valeurs mobilières, veillez à avoir les meilleurs stocks à la fin de la partie !

Je suis sûr que vous y voyez du potentiel pour des extensions. Je n'ai aucun plan à l'heure actuelle. Je serais heureux que des personnes publient leurs propres extensions en petite quantité à condition qu'ils me contactent d'abord.

Si vous vous interrogez sur le choix de couleurs impaires pour les cubes marchandises, ça peut vous intéresser de savoir qu'elles

ont été choisies pour réduire les coûts. J'ai conçu ce jeu après After the Flood, ce qui signifie que j'ai utilisé les mêmes couleurs. Les cubes noirs ont été choisis car il m'en restait beaucoup d'une précédente production.

Je suis sûr que vous noterez l'inclusion d'argent liquide et que vous vous demanderez ce qui est arrivé à la politique 'seulement en bois'. Indépendamment du fait que le papier est fabriqué à partir de bois, (mais pourquoi ne pas utiliser du carton !), la raison principale est le manque d'une solution de rechange. Des marqueurs en bois auraient pu être utilisés pour l'argent liquide mais auraient rendu le jeu trop cher. Ce que j'ai l'intention de faire jusqu'à un certain point à l'avenir est de produire un ensemble de jetons en bois qui pourront être utilisés dans n'importe quel jeu de la gamme Treefrog qui exigera de l'argent (c'est pourquoi les valeurs dans ce jeu sont des multiples de dix, pour correspondre à un autre jeu qui est en développement).

Martin Wallace