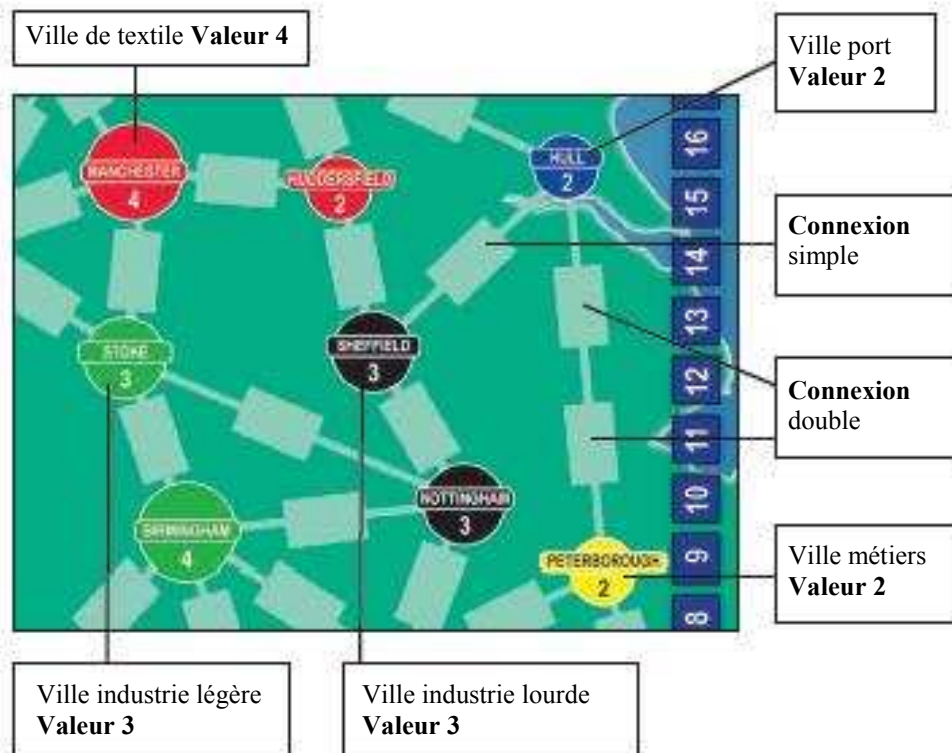




Composants

Le plateau de jeu montre l'Angleterre, l'Ecosse méridionale et l'est du Pays de Galles.

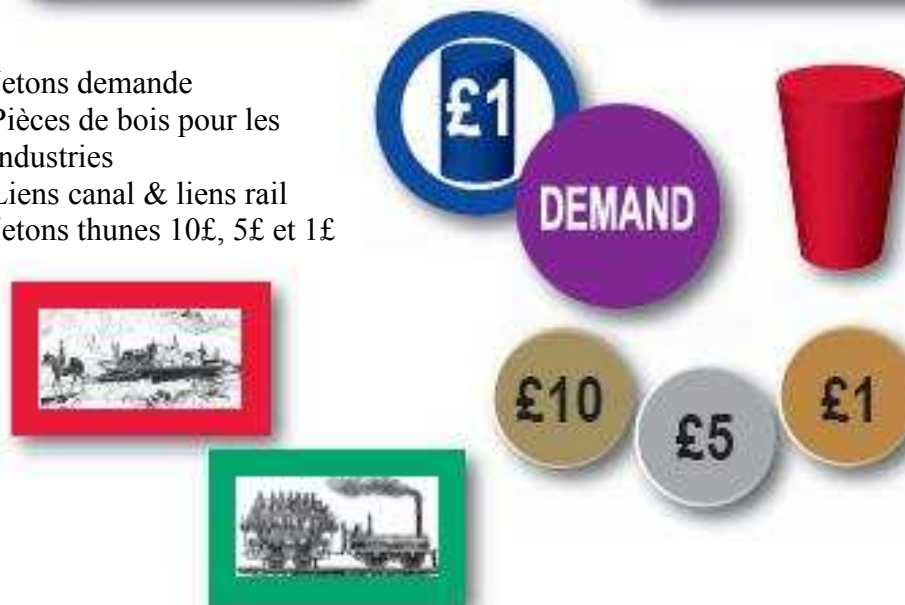


Sur le plateau de jeu se trouvent une piste ordre du tour, un diagramme de demande, des cases pour les cartes et une piste des revenus.

Il y a trois types de cartes ville : Général, au choix et mise en place.

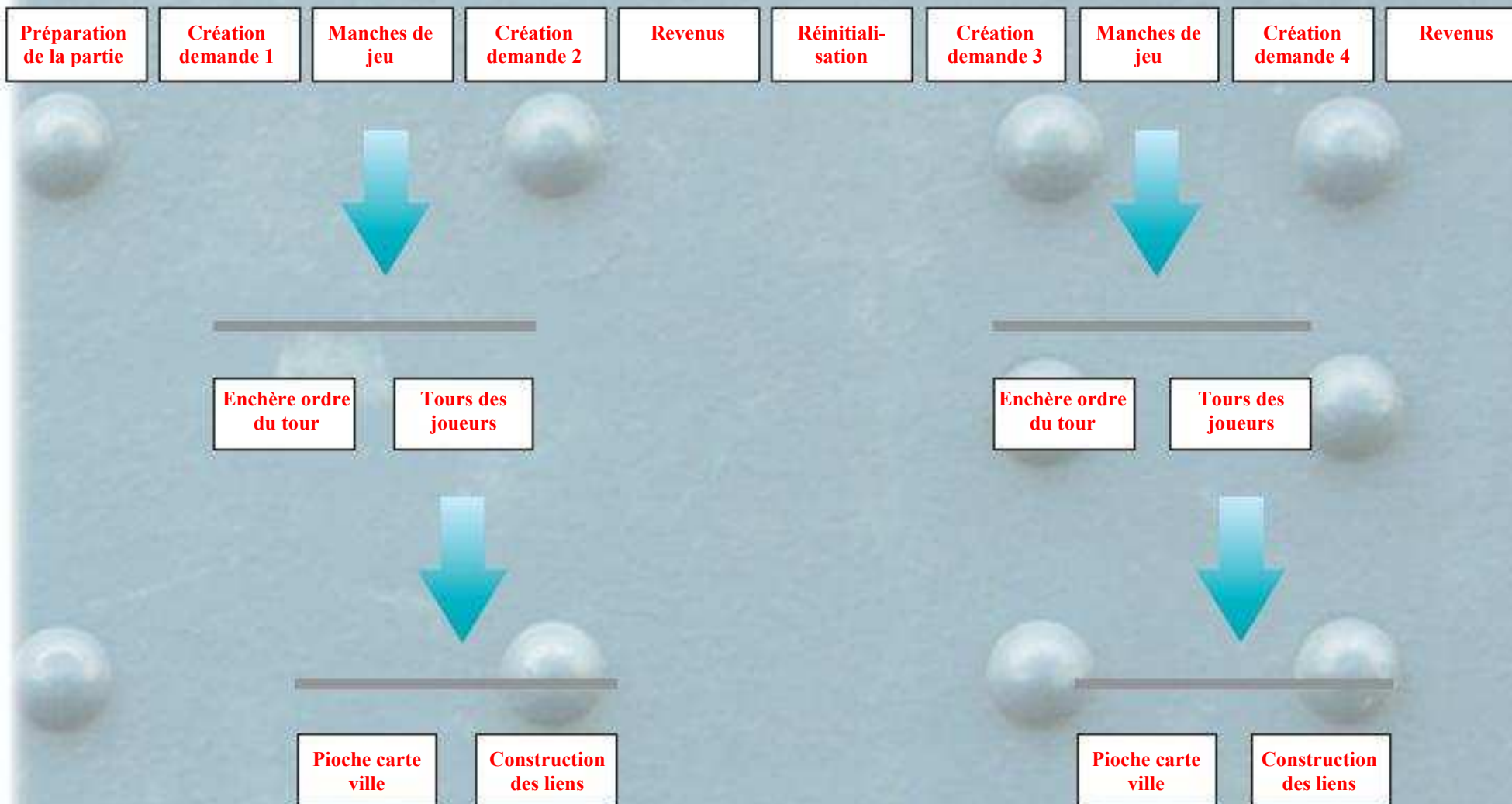


Jetons demande
Pièces de bois pour les industries
Liens canal & liens rail
Jetons thunes 10£, 5£ et 1£



Ere Canal

Ere Raïl



Le diagramme montre comment le jeu est structuré. Fondamentalement le jeu est en deux moitiés : L'ère canal et l'ère rail. Les règles ci-dessous suivent le diagramme en lisant de gauche à droite.

Préparation de la partie

1. Chaque joueur prend un ensemble de couleur d'industries et de liens et £50 de thunes. Chaque joueur place une industrie sur la case zéro de la piste de *revenus*.
2. Une industrie de chaque joueur est utilisée pour un tirage au sort. La première industrie piochée est placée dans la 1ère boîte de la piste ordre du tour, la deuxième dans la 2ème boîte et ainsi de suite.
3. Séparez les six cartes ville mise en place du paquet.

Mélangez les cartes ville restantes et mettez de côté ce qui suit :

Dans une partie à 5 joueurs, mettez de côté 9 cartes.

Dans une partie à 4 joueurs, mettez de côté 11 cartes.

Dans une partie à 3 joueurs, mettez de côté 12 cartes.

Placez ces cartes face cachée sur la case *Set-aside cards [Cartes mises de côté]*.

Placez les cartes restantes face cachée sur la case *Town deck [Paquet villes]*.

Mélangez les six cartes ville mise en place et placez-les sur le paquet villes.

Création demande 1

Placez les jetons demande face cachée et mélangez-les. Chaque joueur pioche deux jetons et les garde secrets. Chaque joueur prend un de ses jetons, le tient dans un poing fermé et tous les joueurs les révèlent simultanément. Chacun de ces jetons est placé sur sa case respective sur le diagramme de demande. L'autre jeton de chaque joueur est gardé secret.

Manches de jeu

Enchère ordre du tour

Retournez un nombre de cartes ville égal au nombre de joueurs. Placez-les face visible sur les cases carte près du paquet. Ce sont les villes qui disponibles cette manche.

Les joueurs participent maintenant à une enchère pour déterminer l'ordre du tour. Ils prennent secrètement un nombre de thunes (une enchère de zéro est possible), les tiennent dans un poing fermé puis les révèlent simultanément. Le plus haut enchérisseur sera le premier joueur et son industrie sera placée dans la 1ère boîte de la piste ordre du tour. Le deuxième plus haut enchérisseur sera placé dans la 2ème boîte et ainsi de suite.

En cas où deux joueurs ont enchéri le même montant, le joueur dont l'industrie est actuellement en avance sur la piste ordre du tour (par exemple, 2ème est avant 3ème) est considéré comme ayant gagné l'égalité et son industrie est placée dans la plus petite boîte. Si trois joueurs ou plus ont enchéri le même montant, la résolution est la même.

Toutes les enchères sont payées à la réserve de thunes.

Tours des joueurs

L'ordre du tour suit la piste ordre du tour.

Pendant votre tour il y a deux actions.

Vous devez **piocher une carte ville**

Vous pouvez alors **construire des liens**

Pioche carte ville

Piochez une des cartes ville face visible et placez une de vos industries sur cette ville. Si une carte ville au choix est piochée, vous pouvez placer votre industrie dans n'importe quelle ville de cette valeur.

De temps en temps une carte ville face visible peut montrer une ville qui a déjà des liens construits sur toutes ses connexions, rendant impossible de construire à partir de la ville. Cette carte peut quand même être piochée. Alternativement, on peut la défausser et piocher la carte du dessus des cartes mises de côté. Cette nouvelle carte doit alors être utilisée (un pari est un pari).

- Une carte au choix ne peut être défaussée que s'il on ne peut construire d'aucune des villes de cette valeur.

Un nombre d'industries égal à la valeur de la ville est le maximum autorisé dans chaque ville. Si une industrie supplémentaire est placée, vous devez alors retirer n'importe quelle industrie déjà dans la ville et la rendre à son propriétaire.

Construction des liens

Construire un lien consiste simplement à placer un de vos liens sur une connexion inoccupée. Pendant l'ère canal, placez le lien avec le côté canal visible, pendant l'ère rail, placez le lien avec le côté rail visible.

A chaque tour vous pouvez ne construire aucun lien ou construire un ou deux liens.

Le premier lien doit être construit à partir de la ville où votre industrie vient juste d'être placée (1).

Un deuxième lien peut également être construit à partir de cette ville (2) ou d'une ville atteinte par le premier lien (3) ou peut être construit avec un premier lien sur une connexion double (4).

- Une connexion double doit être construite dans sa totalité en un tour.



Roger vient juste de placer une industrie à Reading. Il a déjà des industries à Southamton et à Gloucester. L'illustration montre des exemples de constructions possibles correspondant à la numérotation ci-dessus.

Chaque lien construit pendant l'ère canal coûte 3£ par lien. Chaque lien construit pendant l'ère rail coûte 2£ par lien. Vous devez payer immédiatement les liens construits.

Une ou plusieurs villes connectées par des liens qui viennent d'être construits seront occupées par vos industries. Ajoutez la valeur de chacune de ces villes à votre total sur la piste des revenus.

- Si vous construisez deux liens à partir d'une ville, vous n'ajoutez la valeur qu'une fois.
- Si vous avez plus d'une industrie dans une ville, vous n'ajoutez la valeur qu'une fois.

Si Roger construisait le lien entre Reading et Oxford, il ajouterait 2£ sur la piste des revenus car il a une industrie à Reading. S'il construisait le lien entre Reading et Southamton, il ajouterait 4£ sur la piste des revenus : 2£ pour Reading et 2£ pour Southamton. S'il construisait ces deux liens, il n'ajouterait que 4£. S'il construisait les deux liens entre Reading et Gloucester il ajouterait 4£ : 2£ pour Reading et 2£ pour Gloucester.

Récupération de thunes

Si vous êtes à court de thunes, vous pouvez en récupérer en faisant reculer votre industrie sur la piste des revenus. Pour chaque recul de deux cases, vous récupérez 1£ de thunes. Ceci peut être fait à tout moment.

Fin de la manche

La manche finit quand chaque joueur a eu son tour.

Création demande 2

La manche finale de l'ère se produira quand il n'y aura plus aucune carte ville dans le paquet villes. Chaque joueur peut maintenant placer (suivre la même méthode qu'avant) son deuxième jeton demande sur le diagramme de demande. Alternativement il peut ne rien faire et conserver le jeton.

Revenus

On collecte maintenant des revenus de trois manières.

1. Collectez un nombre de thunes égal à votre revenu. Remettez votre industrie à zéro sur la piste des revenus.
2. Collectez des thunes pour vos liens. Des liens qui sont contigus s'appellent un réseau. Calculez d'abord lequel de vos réseaux a le plus de liens et collectez 2£ pour chaque lien dans ce réseau. Remettez ces liens dans votre réserve. Collectez maintenant 1£ pour chacun de vos autres liens et remettez alors ces derniers dans votre réserve.



Le réseau de Roger autour de Reading a le plus de liens (quatre) et il collecte pour lui 8£. Il collecte encore 1£ pour le lien non-contigu entre Portsmouth et Guildford.

3. Collectez des thunes pour vos industries. Chacune de vos industries vaut une valeur égale à la demande indiquée sur le diagramme de demande.

S'il y a trois jetons port sur le diagramme de demande, Roger collectera 3£ pour l'industrie à Bristol et 3£ pour l'industrie à Southampton.

- Si un joueur a plusieurs industries dans une ville, il collectera des thunes pour chaque industrie.
- Il est possible qu'un type d'industrie n'ait aucun jeton sur le diagramme de demande. Dans ce cas, aucune industrie dans une telle ville ne rapportera de thunes.

Les industries restent sur la carte à la fin de l'ère canal, prêtes à être utilisées pour un plus grand bénéfice pendant l'ère rail.

Réinitialisation

L'ère rail commence avec les industries déjà sur la carte et les jetons demande sur le diagramme de demande. Chaque joueur a une industrie sur la case zéro de la piste des revenus et la piste ordre du tour est déjà en place.

Mélangez toutes les cartes ville ensemble.

- Ceci inclut celles mises de côté pendant l'ère canal et les six cartes ville mise en place (celles-ci sont mélangées dedans avec le reste, pas placées sur le paquet).

Mettez de côté le même nombre de cartes que pendant la préparation initiale et placez-les face cachée sur la case Set-aside cards [Cartes mises de côté]. Placez les cartes restantes face cachée sur la case Town deck [Paquet villes].

Commencez l'ère rail en suivant la même structure de jeu que pendant l'ère canal.

Création demande 3

Chaque joueur pioche deux jetons demande supplémentaire en les gardant secrets. Chaque joueur prend un de ses jetons (qui pourrait être un jeton précédemment conservé), le tient dans un poing fermé et tous les joueurs les révèlent simultanément. Chacun de ces jetons est placé sur sa case respective sur le diagramme de demande. Chacun des autres jetons de chaque joueur est gardé secret.

Manches de jeu

Les manches de jeu ont maintenant lieu en suivant la même mécanique que pendant l'ère canal. Rappelez-vous que chaque lien construit pendant l'ère rail ne coûte que 2£.

Création demande 4

La manche finale de l'ère se produira quand il n'y aura plus aucune carte ville dans le paquet villes. Chaque joueur peut maintenant placer (suivre la même méthode qu'avant) un jeton demande supplémentaire sur le diagramme de demande. Alternativement il peut ne rien faire et conserver le(s) jeton(s).

Revenus

Les revenus sont collectés comme dans l'ère canal. Dans le cas peu probable où la réserve serait épuisée, chaque joueur doit rendre 50£ à la réserve.

- Les joueurs peuvent préférer utiliser la piste des revenus pour calculer leur collecte finale de thunes plutôt que les pièces de monnaie.

Fin de la partie et victoire

La partie se termine après la collecte de thunes pendant l'ère rail. Le joueur avec le plus de thunes à la fin de la partie est le gagnant. En cas d'égalité, le joueur parmi les ex-æquo dont l'industrie est la plus avancée sur la piste ordre du tour est le gagnant.

Divers

Secret

Les joueurs peuvent garder leurs thunes et leurs jetons demandes secrets.

La connexion Leeds - Liverpool

C'est un croisement de connexions. Un joueur plaçant une industrie sur Leeds ou Liverpool ne peut pas construire un lien sur la connexion entre Manchester et Lancaster. De même un joueur plaçant une industrie sur Manchester ou Lancaster ne peut pas construire de liens sur la connexion entre Leeds et Liverpool.

Jouer à Workshop of the World à deux joueurs

Bien que le jeu soit conçu pour trois, quatre ou cinq joueurs, il est possible de jouer à deux joueurs en utilisant les modifications de règles suivantes :

Préparation de la partie

Chaque joueur utilise deux ensembles de couleur d'industries et de liens et commence avec 100£ partagées par les deux ensembles de couleur. Chaque joueur ne place qu'une industrie sur la piste des revenus. Il n'y a aucune pioche aléatoire des industries. Dans une partie à 2 joueurs, mettez de côté 11 cartes.

Création demande 1

Chaque joueur pioche quatre jetons et en place deux sur le diagramme de demande.

Enchère ordre du tour (1)

Chaque joueur prend un certain nombre de thunes et une de ses industries, les tient dans un poing fermé et tous les joueurs les révèlent simultanément. Le plus haut enchérisseur place son industrie dans la 1^{ère} boîte de la piste ordre du tour. Le plus bas enchérisseur place son industrie dans la 2^{ème} boîte.

Dans l'ordre indiqué, chaque joueur joue maintenant un tour pour l'ensemble de couleur du diagramme.

Enchère ordre du tour (2)

Une deuxième enchère a maintenant lieu pour établir l'ordre du tour (3^{ème} et 4^{ème}) pour les deux ensembles de couleur restants.

Chaque joueur joue alors un tour pour son deuxième ensemble de couleur.

Les autres règles de la section manches de jeu sont les mêmes que dans une partie à 3-5 joueurs, sauf que le revenu est calculé en n'utilisant qu'une industrie par joueur.

Création demande 2

Les joueurs peuvent maintenant placer deux, un ou zéro jetons demande sur le diagramme de demande.

Revenus

La collecte des thunes est la même que dans une partie à 3-5 joueurs.

Création demande 3

Chaque joueur pioche quatre jetons demande et place deux de ses jetons sur le diagramme de demande.

Création demande 4

Les joueurs peuvent maintenant placer deux, un ou zéro jetons demande sur le diagramme de demande.

Toutes les autres règles restent les mêmes.

Crédits

Conception du jeu

Menée par Steve Kendall
Aidée de Phil Kendall et Gary Dicken.

Conception graphique et production

Creative Design Partnership 07703 404886
steve@thecreative.demon.co.uk

Art

Illustration du dessus de la boîte par Oscar Eaton

Traduction en français Didier Duchon

Les notes de conception pour Workshop of the World
et toutes les clarifications de règles qui pourraient devenir nécessaires
peuvent être trouvées sur le site Web des Ragnar Brothers
www.ragnarbrothers.co.uk

Workshop of the World © Ragnar Brothers 2010