



UNION PACIFIC

Plaisir et profit dans le monde des compagnies ferroviaires

Joueurs : 2-6

Age : 10 ans et plus

Durée : 90 minutes

Index :

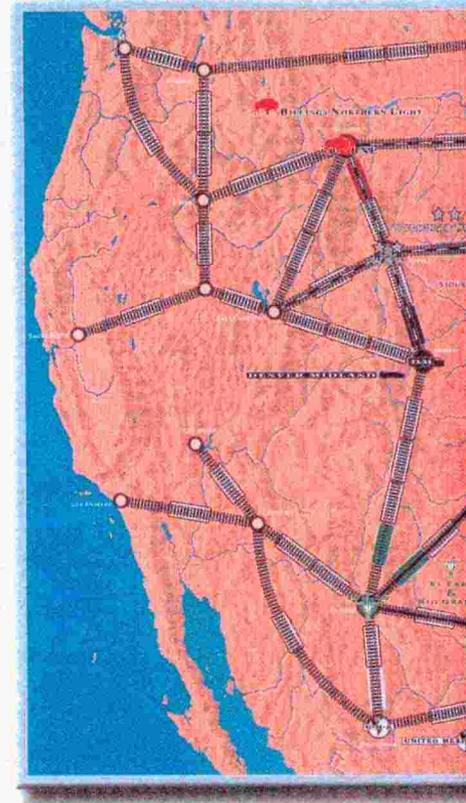
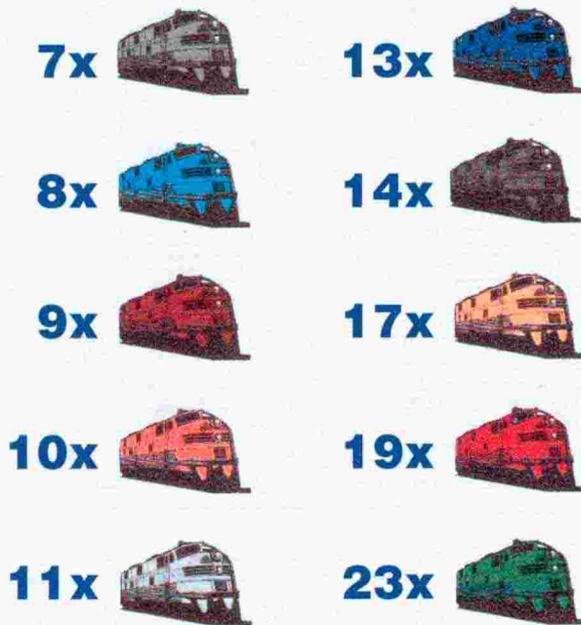
Vue d'ensemble et matériels	2
Préparation	4
Le réseau de voies ferrées	6
Les quatre types de rails	6
Les cartes actionnaires	6
Jouer le jeu	7
Construction de voies ferrées	7
La compagnie Union Pacific	9
Investissement	9
Paiements de dividende	10
Rémunérations spéciales de paiements de dividende	11
Paiements de dividende de la Union Pacific	11
Rémunérations spéciales de paiements de dividende de la Union Pacific	11
Fin du jeu	12
Règles pour 2 joueurs	12

Vue d'ensemble

La Union Pacific est une des plus grandes compagnies de chemin de fer en Amérique. Ses voies ferrées connectent entre elles plusieurs des plus grandes villes d'Amérique. Pour augmenter encore plus son champ d'activités, elle a des ententes avec des compagnies plus petites pour employer leurs voies ferrées. Cela permet à l'Union Pacific de desservir plus de villes. Les dix plus petites compagnies sont présentées sur la carte avec leurs villes de départ et leurs sections de voies ferrées. Chaque section de voies ferrées se connecte à deux villes et possède une ou plusieurs cases train. Le nombre de cases train indique combien de compagnies peuvent construire des voies ferrées le long de cette section. Les joueurs sont les actionnaires des compagnies de chemin de fer et se combattent pour devenir les actionnaires majoritaires de ces compagnies. Ils développent aussi des réseaux en construisant des voies ferrées pour ces compagnies. Ils acquièrent ainsi un plus grand nombre d'actions de ces compagnies, les joueurs essaient de gagner les plus grands dividendes possible pour ainsi, à la fin de la partie, être le joueur le plus riche.

Matériels :

131 locomotives



98 cartes actionnaires de 10 compagnies de chemin de fer



Cartes dividende



Cartes sommaire



150 billets de banque

60x



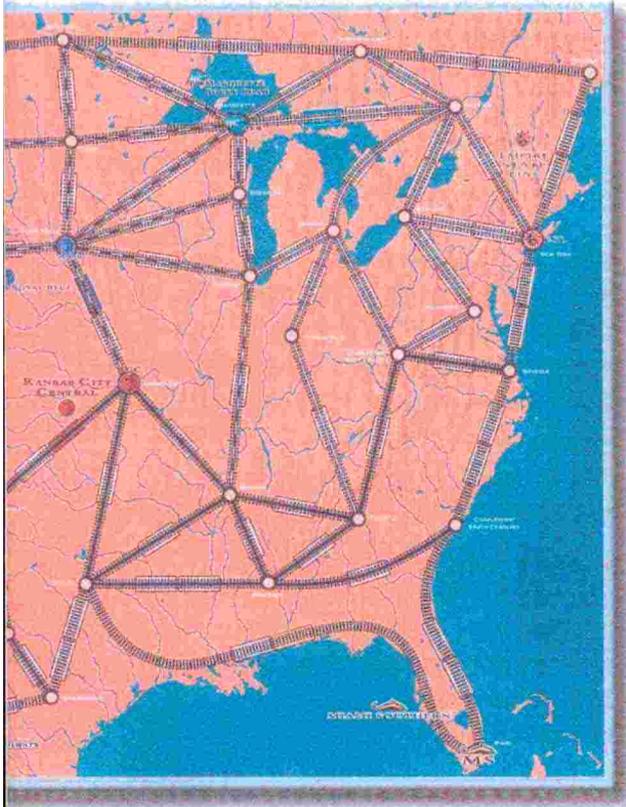
50x



40x



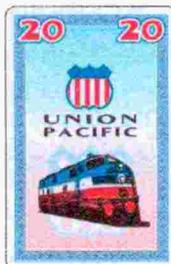
plateau de jeu



40 cartes rails

20 actions de la Union Pacific

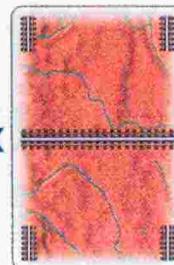
20x



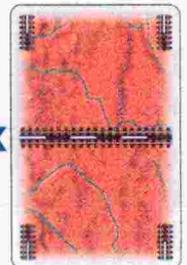
4x



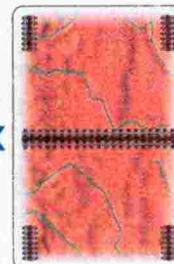
6x



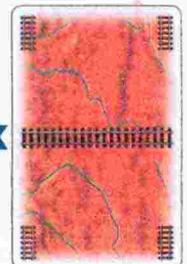
9x



7x

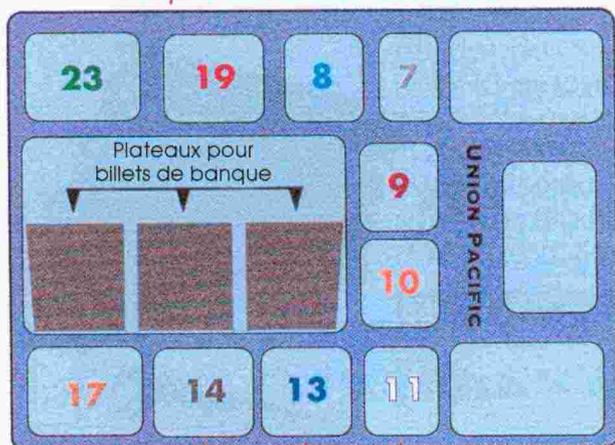


14x



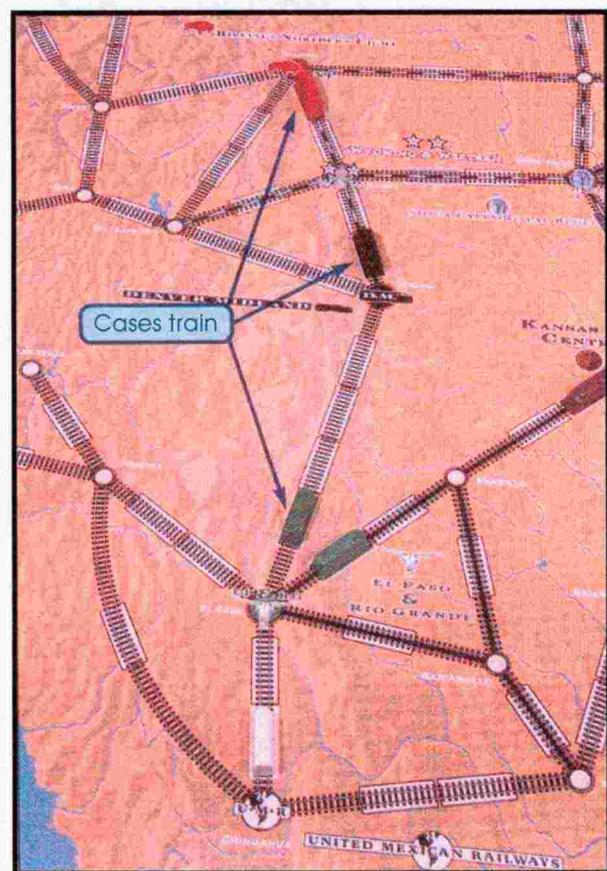
PRÉPARATION

Disposition de la boîte



Plateaux numérotés pour les trains

-  Placez le plateau au milieu de la table.
-  Choisissez un joueur pour être le banquier. Il administre les billets de banque et les trains.
-  Triez les billets de banque et les trains par couleur. Mettez les billets de banque dans les trois plateaux conçus à cette effet. Mettez les trains dans les plateaux numérotés selon le nombre de trains de chaque couleur. Par exemple, mettez les 23 trains verts dans le plateau numéroté " 23 ".



-  Pour chacune des dix compagnies de chemin de fer, une ou deux (pour El Paso et Rio Grande) cases train sont colorées sur la carte. Placez un train de la couleur correspondante sur chacune de ces 11 cases colorées de la carte. Laissez les trains restants dans leurs plateaux dans la boîte avant qu'ils ne soient employés.

-  Chaque joueur prend une carte sommaire qui indique le nombre d'actions et de train et le type de rails pour les 10 compagnies qui développent un réseau de voie ferrée sur le plateau. Comme l'Union Pacific ne construit pas de voie ferrée, il n'est pas inclus sur les cartes.



-  Mélanger les cartes rails et donnez en trois à chaque joueur faces cachées. Placez le reste des cartes rails à côté du plateau. Quand pendant le jeu, la dernière carte est tirée, mélangez les cartes rails discarté et placez-les faces cachés à côté du plateau.



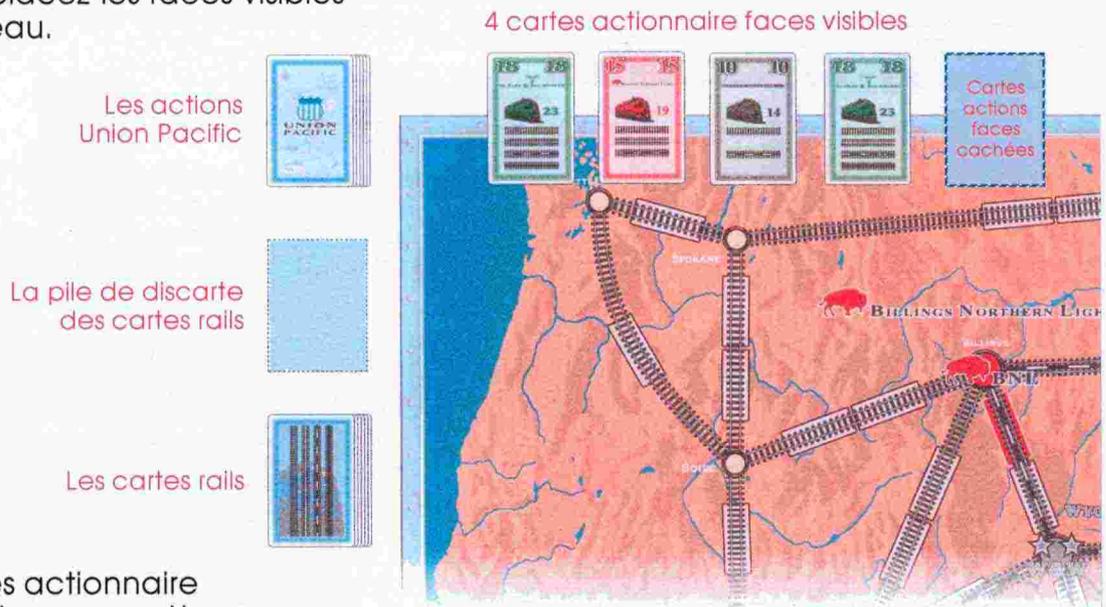
-  Chaque joueur prend une action Union Pacific et l'ajoute aux trois cartes rails dans sa main. Placez les actions Union Pacific restantes dans une pile à côté du plateau.



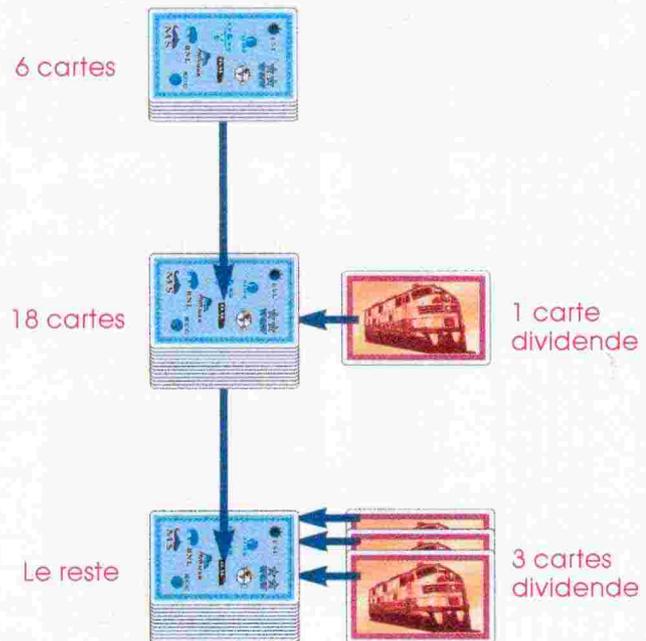
Mélangez les cartes actionnaire des dix autres compagnies de chemin de fer et donnez-en quatre à chaque joueur face cachée. Les joueurs ajoutent celles-ci à la carte actionnaire Union Pacific et aux trois cartes rails de leurs mains. Tous les joueurs choisissent une des cinq actions de leurs mains et la place face cachée sur la table. Les joueurs les retournent face visible en même temps. Ces premières actions sont les investissements initiaux des joueurs dans les compagnies de chemin de fer. Les cartes dans les mains des joueurs doivent être tenues secret des autres joueurs.



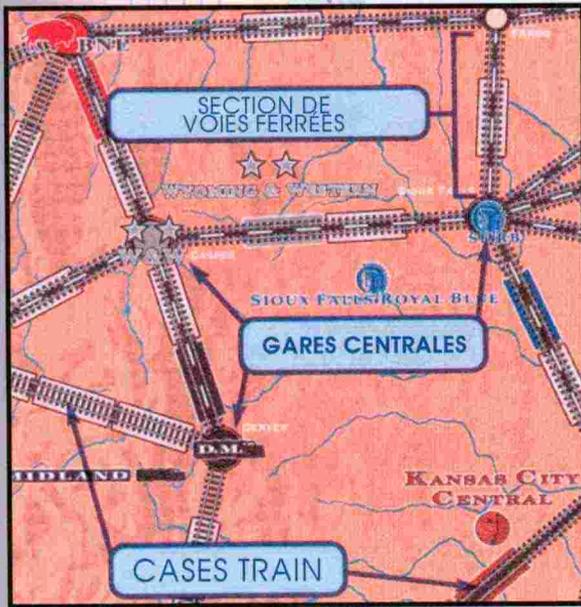
Tirez quatre cartes de la pile de cartes actionnaire et placez-les faces visibles à côté du plateau.



Divisez les cartes actionnaire restantes en trois groupes. Un groupe de six cartes, un deuxième groupe de 18 cartes et les cartes restantes formant le troisième groupe. Mélangez trois cartes de dividende dans le grand groupe et placez-les faces cachées sur la table. Mélangez la quatrième carte de dividende dans le groupe de 18 cartes et placez ce groupe face caché sur le sommet du grand groupe. Finalement, mettez le groupe de 6 cartes faces cachées sur le sommet des autres groupes. Mettez la pile entière à côté des quatre cartes actionnaire faces visibles.



Note : Les cartes actionnaire et les cartes dividende sont toutes placées dans le même sens, c'est à dire, leurs dos dans le même sens.



Le réseau de voies ferrées

Le réseau de voies ferrées sur le plateau consiste en sections de voies ferrées dont chacune d'elle se connectent à 2 villes. Chaque section a une, deux, trois ou quatre cases train dessinée. Le nombre de cases train sur une section détermine combien de compagnies différentes peuvent employer cette section pour leurs itinéraires. Les cases train sont colorés dans les couleurs des dix compagnies et une onzième couleur neutre. Ces cases train colorés sont les itinéraires de départ pour les dix compagnies. Les joueurs emploient les cases train neutres pour construire des itinéraires pour ces dix compagnies. Chacune des dix compagnies a une gare centrale. Les gares sont indiqués sur le plateau avec la couleur de la société et le logo (nommer le logo quand vous vous référez à une compagnie de chemin de fer). L'Union Pacific n'a ni gare centrale, ni trains pour construire des itinéraires.

Les quatre types de rails

Dans le réseau de voies ferrées il y a quatre types différents de rails. À part El Paso et Rio Grande (EP&RG), les compagnies sont limitées à un, deux ou trois types de rails pour leurs itinéraires. Les cartes sommaires et les cartes actionnaire montrent graphiquement les types de rails qu'un joueur peut employer pour l'itinéraire d'une compagnie.

Nom de la compagnie Logo Action Trains Types de rails

UNITED MEXICAN RAILWAYS		8	11	
EMPIRE STATE LINE		7	10	
KANSAS CITY CENTRAL		7	9	
MARQUETTE ROCKY ROAD		6	8	
WYOMING & WESTERN		6	7	

Nom de la compagnie Logo Action Trains Types de rails

EL PASO & RIO GRANDE		18	23	
BILLINGS NORTHERN LIGHT		15	19	
MIAMI SOUTHERN		12	17	
DENVER MIDLAND		10	14	
SIoux FALLS ROYAL BLUE		9	13	

Les cartes actionnaires

Chaque compagnie de chemin de fer a de 6 à 20 cartes actionnaire. Chaque carte actionnaire montre le nom de la compagnie et le logo, le nombre total d'action disponibles, combien de trains sont disponibles pour la construction de voies ferrées et le type de rails que les joueurs doivent employer pour l'itinéraire de cette compagnie.



← Nombre d'actions →

← Nom et logo de la compagnie →

← Nombre de train →

← Types de rails →



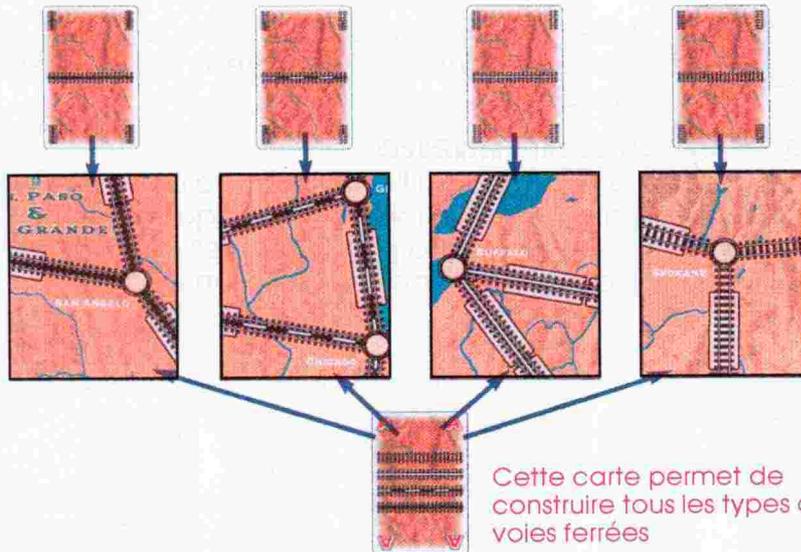
JOUER LE JEU

Le joueur le plus jeune commence. Le jeu se poursuit alors dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à la fin du jeu. Sur le tour d'un joueur, il tire d'abord une carte rails et l'ajoute à sa main. Ensuite, il peut exécuter un des deux choix suivant : ou bien il construit une section de voie ferrée, l'ajoutant à l'itinéraire d'une compagnie (en plaçant un train) et tire une carte actionnaire ou bien il joue une ou plusieurs cartes actionnaire de sa main (en investissant), en les plaçant sur le plateau.

Construction de voies ferrées

1. Choisir une carte rails.

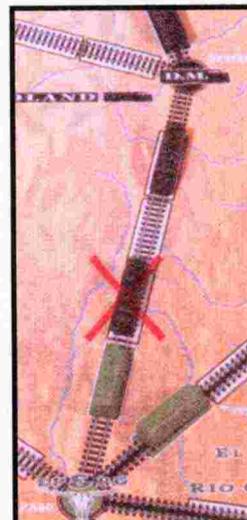
Le joueur choisit une de ses quatre cartes rails et la place face visible sur la pile de cartes rails discartées. Cette carte détermine le type de rails qui recevra un train.



2. Choisir une compagnie / un train

Le joueur prend un train de la boîte. Sa couleur doit correspondre à la couleur de la compagnie pour laquelle il construit la voie ferrée. Un joueur peut alors placer le train choisi sur une case train vide du plateau, si les conditions suivantes sont rencontrées :

-  Le type de rails de la case train sur le plateau doit correspondre à la carte rails jouée.
-  Le type de rails où le train est joué doit correspondre au type de rails que cette compagnie peut construire.
-  Le train doit être placé sur une case train vide et de couleur neutre.
-  La compagnie de chemin de fer ne doit pas avoir de train de placé sur la section de voie ferrée choisie. (une seule couleur de train par section de voies ferrées).

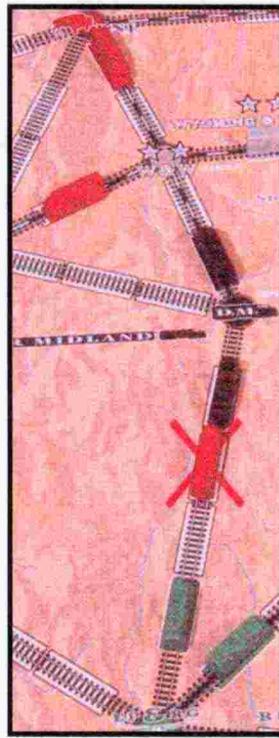


Le joueur tire une carte rails et ensuite, soit construit une section de voies ferrées ou bien investit.

Il y a des cartes rails pour chaque type de voies ferrées et des cartes rails générales, qui peuvent être employées pour n'importe quel type de voies ferrées.

Exemple : *Un deuxième train noir de Denver Midland ne peut pas être placé sur la section de voies ferrées entre Denver et El Paso. (car il y a déjà un train de cette compagnie sur cette section de voies ferrées).*

Exemple : Les trains rouges de Billings Northern Lights (BNL) sur les sections de voies ferrées entre Billings et Casper et entre Casper et la Ville de Salt Lake City sont connectés avec la gare centrale du BNL à Billings. Un joueur ne peut pas placer de train rouge sur la section de voies ferrées entre Denver et El Paso à moins que de Denver à Casper ou bien de Denver aux sections de voies ferrées de la Ville de Salt Lake City il n'y aie un train rouge et que Denver soit, ainsi, connecté à Billings .



 La section de voie ferrée choisie doit se connecter à la gare centrale de la compagnie via les sections de voies ferrées où des trains de cette compagnie ont déjà été placés (voir l'exemple d'accompagnement).

 Cela doit être un train de la couleur de la compagnie dans la boîte. Quand tous les trains de cette compagnie ont été placés, la compagnie ne peut plus s'étendre plus loin.

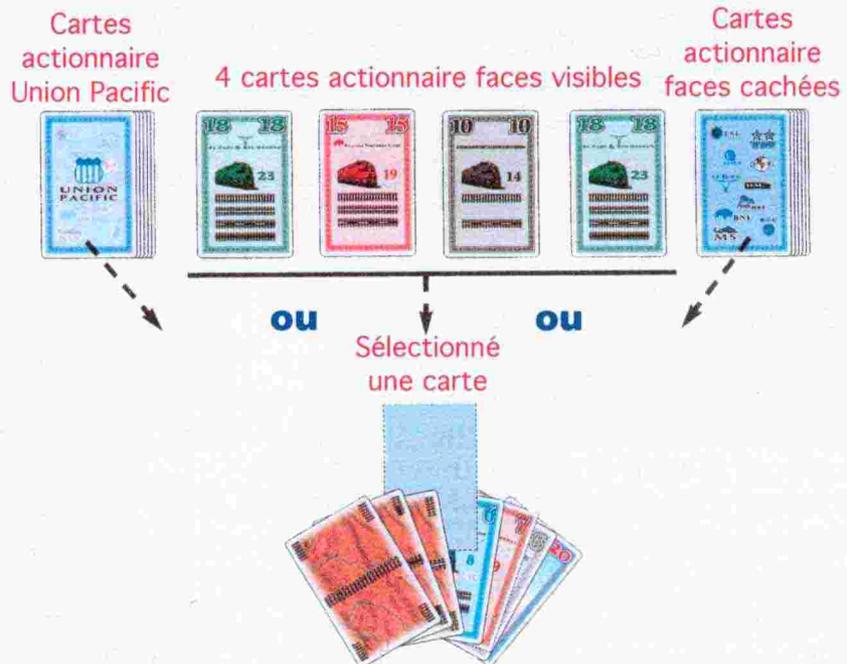
 Un joueur peut jouer des trains pour n'importe quelle compagnie qu'il a choisit. Il n'a pas besoin d'avoir, ni de projeter d'avoir d'actions dans la compagnie quand il place un train pour cette compagnie.

Note : Les termes "action", "carte action" et "carte actionnaire" désignent tous la même chose.

3. Tirer une carte actionnaire

Après que le joueur a placé un train il doit tirer une carte actionnaire et la mettre dans sa main. Il peut choisir entre les quatre cartes faces visibles ou la carte sur le dessus de la pile de cartes actionnaire faces cachées ou une carte actionnaire de la pile Union Pacific.

Après la construction d'une section de voies ferrées, le joueur tire une des quatre cartes faces visibles ou la carte sur le dessus de la pile de cartes actionnaire faces cachées ou une carte de l'Union Pacific.



S'il prend une des quatre cartes faces visibles, il doit la remplacer immédiatement par la carte du dessus de la pile de cartes actionnaire faces cachées. Cela termine le tour du joueur.

Note : Si les quatre cartes faces visibles sont de la même compagnie de chemin de fer, elles sont immédiatement enlevées du jeu et remisent faces cachées dans la boîte. Elles sont remplacés par les quatre cartes faces cachées du dessus de la pile de cartes actionnaire. Les actions enlevées ne pourront pas de cette façon être examinées plus tard.

La compagnie de chemins de fer Union Pacific

Les actions de la Union Pacific sont traitées comme les actions des dix autres compagnies. Chaque fois qu'un joueur peut tirer une carte actionnaires après la construction de voies ferrées (la pose d'un train), il peut prendre une action Union Pacific au lieu d'une action d'une des dix autres compagnies. Quand la pile de cartes Union Pacific est épuisée, il n'y a plus d'actions Union Pacific de disponible.

Note : Après avoir pigé une carte, un joueur peut échanger n'importe quelle carte actionnaires de sa main pour une carte de la pile Union Pacific (s'il y a toujours des cartes de disponibles). La carte actionnaires peut être celle qu'il vient juste de tirée ou une autre action de sa main (incluant une action Union Pacific). Le joueur met l'action Union Pacific dans sa main et met l'action discartée face cachée dans la boîte. Elle n'est plus disponible aux autres joueurs et ne pourra pas être examiné plus tard.

Pendant un investissement, les actions Union Pacific sont traitées comme les actions des autres compagnies. Par contraste avec les autres compagnies, l'Union Pacific n'a pas de trains et ne peut pas avoir de voies ferrées construite en sa faveur.

Investissement

1. Jouez une ou plusieurs cartes actionnaires

Après qu'un joueur tire une carte rails pour commencer son tour, il peut décider d'investir. Pour investir, il met une carte actionnaire face visible sur la table. Il peut jouer une ou plusieurs actions **d'une seule** compagnies de chemin de fer,



ou



Ou **une** action de **deux** compagnies de chemin de fer différentes.



+



ou



+



Les actions d'une même compagnie sont disposées les unes sur les autres sur la table.

2. Discarter une carte rails

Le joueur termine son tour en discartant une de ses quatre cartes rails . Il ne peut pas placer de train, ni tirer de cartes actionnaires quand il investit.

Note : Seulement les actions sur la table sont considérées comme faisant partie de l'investissement d'un joueur pour gagner des paiements de dividende. Les actions dans la main du joueur ne sont pas considérées pendant les paiements de dividende.

Pendant un Investissement, il n'y a aucune différence entre les actions Union Pacific et les actions des dix autres compagnies de chemin de fer.

L'Union Pacific n'a pas de trains, ni de gare centrale.

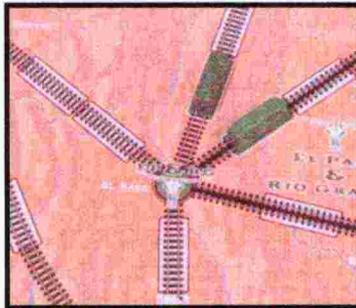
En investissant un joueur peut jouer une ou plusieurs actions d'une compagnie ou exactement une action de deux compagnies différentes.

La carte rails est discartée.

Les paiements de dividende

Quand un joueur tire une carte de dividende de la pile de cartes actions faces cachées, il la place immédiatement face visible sur la table, annonçant un paiement de dividende. Avant que les dividendes ne soient payés, le joueur tire la carte suivante de la pile pour la placer dans sa main ou face visible sur la table. Si cette seconde carte est aussi une carte de dividendes, un dividende double est payé. Quand les dividendes sont payés, la carte de dividende est remise dans la boîte et le jeu continue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre avec le voisin du joueur qui a tiré la carte de dividende.

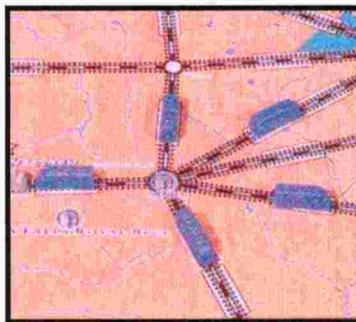
El Paso & Rio Grande ont 2 trains : la valeur est de \$3 million (2 trains + la gare centrale)



Le montant du dividende d'une compagnie est basée sur le nombre de trains qui ont été joués pour cette compagnie. Un million est ajouté à ce montant pour représenter la gare centrale. Au commencement du jeu toutes les compagnie ont une valeur de dividende de 2 millions \$ (1 train + la gare centrale), sauf EP&RG qui a une valeur de 3 millions \$ (2 trains + la gare centrale).

Dans la progression du jeu, la valeur des dividendes d'une compagnie augmente de 1 million pour chaque train joué pour la compagnie.

Sioux Falls Royal Blue ont 5 trains : la valeur est de \$6 million (5 trains + la gare centrale)



Ce ne sont pas tous les actionnaires d'une compagnie qui recevront des paiements de dividende. Le joueur avec le plus grand nombre d'actions d'une compagnie de chemin de fer est l'actionnaire principal et reçoit la valeur de dividende complète comme calculé ci-dessus. Le joueur avec le deuxième plus grand nombre d'actions est l'actionnaire secondaire et obtient la moitié du montant (arrondi vers le bas). Le banquier distribue les billets de banque du montant approprié à ces actionnaires.

Les dividendes sont payés seulement aux actionnaires principaux et secondaires d'une compagnie.

Note : Pour effectuer un paiement de dividende, le joueur doit commencer par l'EP&RG et poursuivre avec le reste des compagnies dans l'ordre inscrit sur les cartes sommaires. Après que ceux-ci sont faits, le dividende pour l'Union Pacific est payé.

Exemple de paiements de dividende :

 EL PASO & RIO GRANDE	 SIoux FALLS ROYAL BLUE
Valeur = \$3 Million	Valeur = \$6 Million
<p>Anna a 3 actions => actionnaire principal</p>	<p>Anna a 4 actions => actionnaire principal</p>
<p>Frank a 2 actions => actionnaire secondaire</p>	<p>Bob a 2 actions => actionnaire secondaire</p>
<p>Gary a 1 action => Il ne gagne aucun dividende.</p>	<p>Clarissa a 1 action => Elle ne gagne aucun dividende.</p>

Note : Seulement les actions investies sur la table sont comptées pour le paiement de dividende. Les cartes actionnaires dans les mains des joueurs ne sont pas comptées.

Rémunérations spéciales de paiements de dividende

 Si un joueur a **toutes** les actions investies dans une compagnie de chemin de fer, il reçoit les sommes en tant qu'actionnaire principal et secondaire.

 Si plusieurs joueurs sont à égalité pour le plus d'actions investies dans une compagnie de chemin de fer, les sommes en tant qu'actionnaire principal et secondaire sont calculées ensemble et divisées par le nombre d'actionnaires à égalité (arrondi vers le bas). Les actionnaires qui possèdent moins d'actions de cette compagnie que les joueurs à égalité ne reçoivent aucun dividende.

 S'il y a un actionnaire principal, mais plusieurs joueurs à égalité comme actionnaire secondaire, l'actionnaire principal reçoit son dividende comme d'habitude. Les actionnaires secondaires à égalité doivent partager également la somme en tant qu'actionnaire secondaire. Comme cette somme est arrondie vers le bas, il peut arriver qu'ils ne reçoivent rien (voir l'exemple d'accompagnement).

Il y a quatre paiements de dividende pendant le jeu. Ils arrivent quand les cartes de dividende sont tirées. Après que le quatrième paiement de dividende a été payé, le jeu prend fin.

Les paiements de dividende de l'Union Pacific

l'Union Pacific (UP) payera un dividende à jusqu'à 5 actionnaires au lieu de seulement 2. La valeur de paiements de l'Union Pacific augmente pendant le jeu. Pendant le premier dividende, les actions de l'Union Pacific n'ont aucune valeur. Pour les trois dividendes suivant, les joueurs reçoivent leurs paiements dans l'ordre des actions qu'ils possèdent comme indiqué dans le tableau ci-dessous (voir aussi l'exemple).

Tableau des dividendes de l'Union Pacific

	1er	2ème	3ème	4ème
1er actionnaire	\$0 Mill.	\$10 Mill.	\$15 Mill.	\$20 Mill.
2ème actionnaire	\$0 Mill.	\$8 Mill.	\$12 Mill.	\$16 Mill.
3ème actionnaire	\$0 Mill.	\$6 Mill.	\$9 Mill.	\$12 Mill.
4ème actionnaire	\$0 Mill.	\$4 Mill.	\$6 Mill.	\$8 Mill.
5ème actionnaire	\$0 Mill.	\$2 Mill.	\$3 Mill.	\$4 Mill.

Rémunérations spéciales de paiements de dividende de l'Union Pacific

 Si moins de cinq joueurs ont investi dans l'Union Pacific, ils reçoivent seulement le paiement pour leurs positions sur le tableau. Les positions de tableau inutilisées ne sont **pas** divisées parmi ces actionnaires.

 Si plusieurs joueurs sont à égalité pour les actions de l'Union Pacific, un nombre de dividendes égale au nombre de joueurs à égalité sont additionnés puis divisé par ce même nombre de joueurs. (arrondi vers le bas, voir l'exemple).

 Si plusieurs joueurs sont à égalité pour une position en-dessous du premier, l'assignation est traitée comme ci-dessus en additionnant le montant de chaque position et en divisant par le nombre de joueurs à égalité.

Exemple :

Une compagnie a une valeur de dividende de \$7 millions avec 3 actionnaires principaux à égalité. Chacun reçoit \$3 millions ($7 + 3 = 10/3 = > 3$).

\$7M = actionnaire principal,
\$7M/2 = \$3M = actionnaire secondaire,
\$7M+\$3M = \$10M,
\$10M pour 3 actionnaires = \$3M chaque.

Une compagnie a une valeur de dividende de \$5 millions. L'actionnaire principal reçoit \$5 millions. Avec trois actionnaires secondaire à égalité, aucun d'eux ne reçoit de paiement [$5/2 = 2$; $2/3 = > 0$ (arrondi vers le bas)]

\$5M = actionnaire principal,
\$5M/2 = \$2M,
\$2M pour 3 actionnaires = \$0 chaque.

Exemple :

Dans le 2ème dividende, le 1er actionnaire de l'Union Pacific reçoit \$10 millions, le 2ème reçoit \$8 millions, etc.

Exemple :

Si trois joueurs sont à égalité pour le plus d'actions pour le 3ème dividende, chacun reçoit \$12 millions ($15 + 12 + 9 = 36/3 = > 12$).

\$15M = 1er actionnaire,
\$12M = 2ème actionnaire,
\$9M = 3ème actionnaire,
\$15M+\$12M+\$9M = \$36M,
\$36M pour 3 actionnaires = \$12M chaque.

FIN DU JEU

Le jeu prend fin après que le quatrième dividende a été payé. Le joueur avec le plus d'argent liquide est le gagnant. Les cartes dans la main des joueurs n'ont aucune valeur.

RÈGLES SPÉCIALES POUR LE JEU À DEUX JOUEURS

Pour que Union Pacific devienne excitant et amusant à deux joueurs, employez les modifications de règle suivantes :

-  Le jeu prend fin avec le troisième paiement de dividende. La quatrième carte de dividende est mélangé dans la pile, mais n'est pas employée dans le jeu.
-  Quand la troisième carte de dividende est tirée, les joueurs trient les quatre actions face visible et la pile de cartes actions face caché selon les différentes compagnies de chemin de fer. Ces actions triées et les actions restante de l'Union Pacific appartiennent à un troisième joueur imaginaire.
-  Maintenant les derniers paiements de dividende sont faits considérant le troisième joueur imaginaire comme un actionnaire. Puisque les plus grands paiements sont gagnés dans ce dernier dividende, le joueur imaginaire a une chance de gagner.

LA VARIANTE DE CARTE DE DIVIDENDE

Nous suggérons les changements suivants pour la préparation du jeu : Après que chaque joueur a reçu ses actions et que les quatre actions face visible ont été placées à côté du plateau, enlevé 24 cartes actionnaires et séparer les en quatre piles de six cartes chacune. Séparez alors les cartes actionnaires restantes en piles approximativement égales. Mélangé une carte de dividende dans chacune d'elle. Construisez alors la pile de cartes actionnaires en plaçant une " piles de dividende " sur la table. Placez une des six piles de cartes dessus, poursuivez avec un autre " pile de dividende ", une deuxième pile des six piles de cartes, etc. jusqu'à ce que toutes les cartes soient empilées dans la pile de cartes actionnaires.



Tableau Paiement des dividendes de l'Union Pacific

	1er	2ème	3ème	4ème
1er actionnaire	\$0 Mill.	\$10 Mill.	\$15 Mill.	\$20 Mill.
2ème actionnaire	\$0 Mill.	\$8 Mill.	\$12 Mill.	\$16 Mill.
3ème actionnaire	\$0 Mill.	\$6 Mill.	\$9 Mill.	\$12 Mill.
4ème actionnaire	\$0 Mill.	\$4 Mill.	\$6 Mill.	\$8 Mill.
5ème actionnaire	\$0 Mill.	\$2 Mill.	\$3 Mill.	\$4 Mill.

Si vous avez des questions, des commentaires ou des suggestions écrire à :
Rio Grande Games, PO Box 45715, Rio Rancho, NM 87174
ou RioGames@aol.com

ou visitez notre site web au www.riograndegames.com

Traduction et mise en page : Alien



©1999 AMIGO Spiel + Freizeit GmbH

