



STORMY, HUSKY, BRAWLING,

City of the
Big Shoulders



EN FRANÇAIS

RAYMOND CHANDLER, III

EMILY R. DEARRING

CHICAGO

Toi qui abats toutes les truies du monde,
Qui forges les outils, qui entasses le blé,
Qui jongles avec les chemins de fer et qui diriges les transports du pays ;
Orageuse, forte, querelleuse,
Ville aux larges épaules :

Ils me disent tous que tu es mauvaise, et je les crois, car j'ai vu tes femmes fardées sous
les réverbères séduire les garçons de ferme.

Et ils me disent tous que tu es malhonnête, et je réponds : Oui, il est vrai que j'ai vu le
bandit assassiner, puis, libre, assassiner de nouveau.

Et ils me disent tous que tu es brutale, et voici ma réponse : Sur le visage des femmes
et des enfants j'ai vu les signes de la faim lubrique.

Ma réponse faite, je me tourne une fois de plus vers les dénigreur et je leur dis :
Montrez-moi donc une autre ville qui chante, la tête haute, si fière d'être en vie,
grossière, forte, rusée.

Proférant des injures magnétiques et peinant à empiler besogne après besogne, c'est
une grande turbineuse qui se bagarre contre les petites villes molles ;

Féroce comme un chien dont la langue claque d'impatience, adroite comme un
sauvage qui se mesure contre le monde sauvage,

Nu-tête,

Elle bêche,

Elle démolit,

Elle calcule,

Elle construit, détruit, reconstruit,

Sous la fumée, la bouche pleine de poussière, elle rit de ses dents blanches ;

Sous l'horrible fardeau du destin, elle rit comme rit un jeune homme,

Elle rit comme un lutteur stupide qui n'a jamais perdu de combat.

Elle se vante, elle rit, car sous son poignet, il y a le pouls, car sous son thorax, il y a le
cœur du peuple.

Elle rit !

Elle rit du rire orageux, fort et querelleur de la jeunesse, à demi nue, en sueur ; fière
d'abattre les truies, de forger les outils, d'entasser le blé, de jongler avec les
chemins de fer, de diriger les transports du pays.

~ Carl Sandburg (1914)

CITY OF THE BIG SHOULDERS

Un jeu de : Raymond Chandler III
Illustrations & Conception graphique : Emily R. Dearing

Édité par : Jan Bednarczuk & Ted Dickinson

Publié par : Parallel Games

ParallelBoardGames.com



@ParallelSpiel



ParallelBoardGames

Veillez vous rendre sur ParallelBoardGames.com pour d'autres traductions de ce livret de règles.

Gold Rules – Novembre 2018

Copyright 2019 Parallel Games, Inc. - Tous droits réservés

APERÇU DU JEU

Après le grand incendie de Chicago en 1871, ses habitants entreprirent de rendre à la ville sa gloire passée. Au cours des 50 années suivantes, Chicago connut un âge d'or économique tel qu'elle accueillit l'Exposition universelle de 1893, puis celle de 1933.

Nombre de marques emblématiques sont nées à Chicago durant cette période. Oscar Mayer, Quaker Oats, Swift & Co, Armour & Co, Schwinn Bicycles, Cracker Jack et beaucoup d'autres se sont bâties là dans cette grande turbineuse.

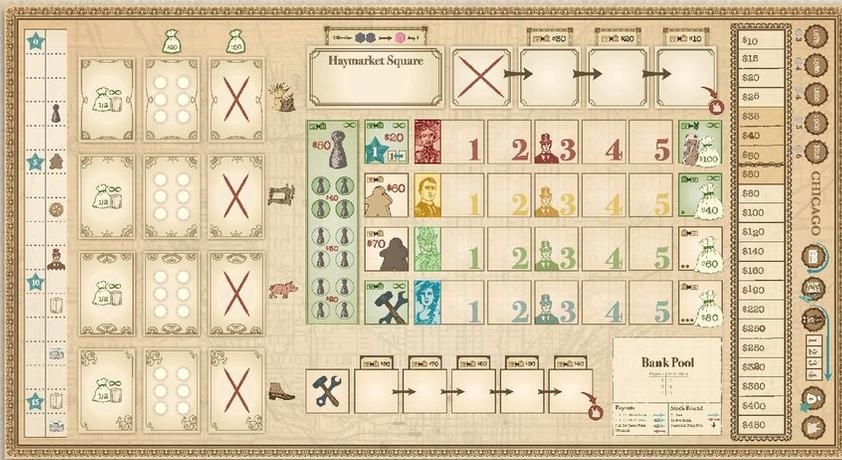
Dans *City of the Big Shoulders*, vous assumez le rôle d'un investisseur. Vous créez de nouvelles entreprises, achetez et vendez des actions, embauchez des employés, développez des usines, produisez des Biens et les vendez pour qu'ils soient acheminés dans les foyers du Midwest.

Vous allez vivre la renaissance de Chicago au cours de 5 décennies. Chaque décennie consiste en cinq phases : une Phase de Spéculation lors de laquelle vous achetez et vendez des actions ; une Phase de Construction lors de laquelle vous ajoutez de nouveaux emplacements d'action sur le plateau ; une Phase d'Action lors de laquelle vous envoyez vos Partenaires parcourir la ville pour effectuer des transactions au nom de vos entreprises ; une Phase d'Opération lors de laquelle vos entreprises achètent des ressources, produisent des Biens et les expédient ; et enfin une Phase d'Entretien lors de laquelle le plateau est préparé pour la Décennie suivante. À la fin de la 5e Décennie, la partie s'achève. Vous échangez alors les actions que vous avez achetées au cours de la partie contre du liquide, recevez des récompenses pour les objectifs publics que vous avez accomplis et totalisez l'argent que vous possédez pour déterminer qui est le plus grand entrepreneur de Chicago, le vainqueur de la partie.

OBJECTIF DU JEU

Le but est simple : devenir aussi riche que possible, aussi vite que possible. Vous commencez la partie avec un modeste pécule que vous allez utiliser pour démarrer de nouvelles entreprises et investir dans celles appartenant aux autres joueurs. À mesure qu'elles grandissent, ces entreprises versent des Dividendes aux joueurs qui en détiennent des parts et la valeur de ces actions augmente. Cet argent vous permet d'acheter de nouvelles actions et ce cycle se répète. À la fin de la partie, vous vendez vos actions à la banque pour la valeur qu'elles auront alors atteinte. Le joueur avec le plus d'argent gagne la partie.

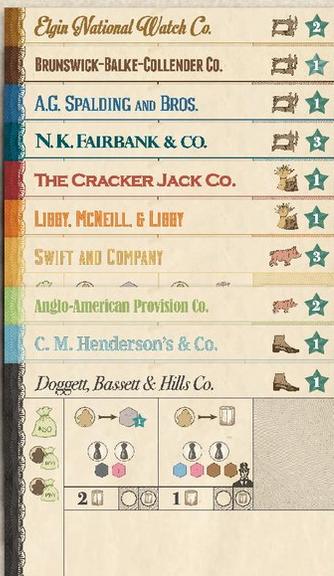
MATÉRIEL



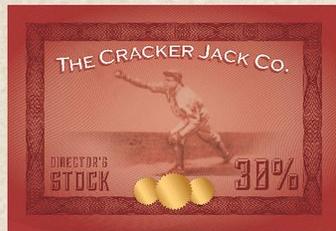
1 Plateau



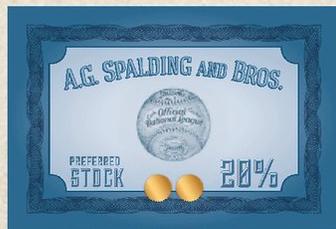
4 Aides de jeu
Rouge, Bleu, Vert, Jaune



10 Chartes d'entreprise



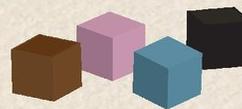
10 Certificats d'Action
du directeur (30%)
1 par entreprise



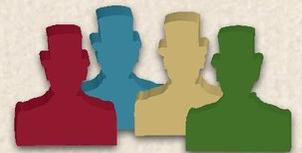
10 Certificats d'Action
priviliégés (20%)
1 par entreprise



50 Certificats d'Action
ordinaires (10%)
5 par entreprise



70 Cubes Ressource
20 Bétail (rose)
18 Acier (bleu)
16 Bois (marron)
16 Charbon (noir)



24 Pions Partenaire
6 Rouge, 6 Bleu,
6 Vert, 6 Jaune



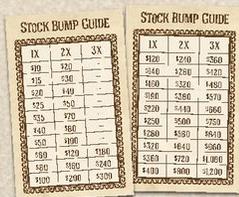
1 Marqueur de Décennie
1 Marqueur Phase



1 Bloc-note pour le
décompte des points à la
fin de la partie



12 Jetons Bonus de
Production



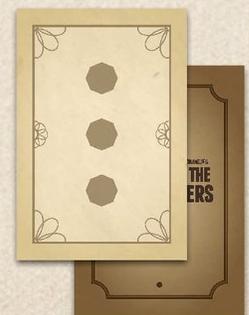
4 Guides d'Évolution
des Actions



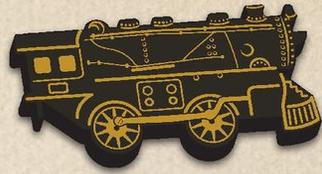
20 Marqueurs
d'entreprise
2 par entreprise



1 Sac Ressources



24 Tuiles Demande
6 pour chaque niveau 1-4



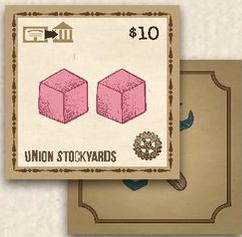
Marqueur de Priorité

44 Tuiles Bâtiment

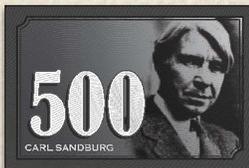
12 Bâtiments Ère I
16 Bâtiments Ère II
16 Bâtiments Ère III



10 Tuiles Objectif



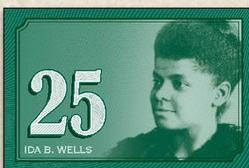
16 Actifs immobilisés



40 Billets de \$500
(20 000 \$)



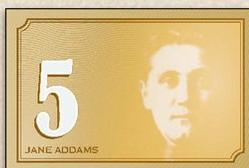
40 Billets de \$100
(4 000 \$)



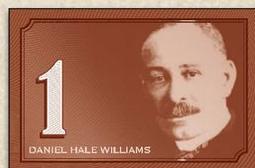
60 Billets de \$25
(1 500 \$)



40 Billets de \$10
(400 \$)



40 Billets de \$5
(200 \$)



40 Billets de \$1
(40 \$)

TABLE DES MATIÈRES

MISE EN PLACE DU JEU 4

- Matériel 6
- Bonus d'Attractivité 8
- Chartes d'entreprise 10
- Démarrer sa première entreprise 12
- Concepts importants concernant l'Argent 12

DÉROULEMENT DE LA PARTIE 13

- Ordre du tour 13

PHASE DE SPÉCULATION 13

(Achat & Vente d'Actions)

- Transfert de la Direction (Jeu avancé) 15

PHASE DE CONSTRUCTION 16

PHASE D'ACTION 17

(Embauche d'Ouvriers, de Vendeurs & de Managers)

- Emplacements d'Action 19

PHASE D'OPÉRATION 22

(Achat de ressources, Production de Biens, Distribution)

- Levée de fonds d'urgence (Jeu avancé) 22
- Paiement des Dividendes 26
- Ajustement de la valeur des Actions 27

AJUSTEMENT DE LA VALEUR DES ACTIONS 29

DÉCOMPTE DE FIN DE PARTIE 30

- Variantes 31
- Index des Tuiles Objectif 32
- Index des Bâtiments 33
- Index des Actifs immobilisés 37
- Notes de l'Auteur 39
- Crédits 40

MISE EN PLACE DU JEU

- 1 Placez le plateau sur la table avec le marqueur de Décennie sur la Décennie notée 1875 sur le plateau.
- 2 Placez le Marqueur de Phase sur l'emplacement Phase de Spéculation du plateau de jeu.
- 3 Séparez les 24 Tuiles Demande en 4 piles de 6 tuiles en fonction du nombre de points sur le verso de chaque tuile. Mélangez chaque pile séparément. Placez la pile #4 face cachée à côté du plateau de jeu. Placez la pile #3 face cachée sur la pile #4. Faites de même pour les piles #2 et #1 pour former une pile Demande face cachée. Placez cette pile à proximité du bord gauche du plateau.

Parties à 2 joueurs : retirez toutes les Tuiles Demande pour 3 ou 4 joueurs (voir l'indication en bas des tuiles).

Parties à 3 joueurs : retirez toutes les Tuiles Demande pour 4 joueurs (voir l'indication en bas des tuiles)

Parties à 4 joueurs : jouez avec toutes les tuiles Demande fournies.

- 4 En commençant par l'emplacement en haut à droite de la Zone de Demande, remplissez chaque colonne en piochant les cartes de la pile Demande et en les plaçant face visible sur chaque emplacement.

- 5 Séparez les 5 tuiles \$ Actifs immobilisés de départ. Placez l'Actif Immobilisé "Marketing brillant" sur l'emplacement \$80, puis mélangez les 4 tuiles restantes et placez-les face visible au hasard sur les emplacements marqués \$40 à \$70. Enfin, mélangez les tuiles Actifs immobilisés restantes pour former une pile et placez-la sur l'emplacement correspondant du plateau de jeu.

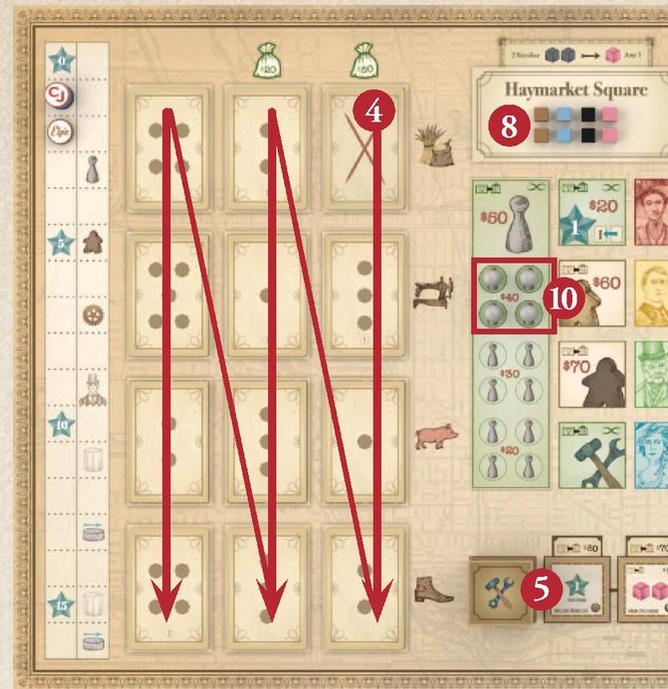
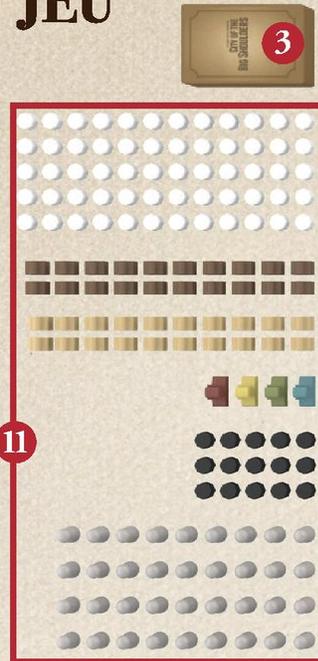
- 6 Mélangez les 10 cartes Objectif et piochez-en 5 au hasard, placez-les face visible à côté du plateau de jeu.

- 7 Triez les Bâtiments en fonction de leur ère (voir les points au dos des tuiles) en 3 piles. Mélangez ces piles séparément et placez-les sur les emplacements correspondants du plateau de jeu.

Parties à 2 joueurs : retirez tous les Bâtiments pour 3 ou 4 joueurs (voir l'indication en bas des tuiles).

Parties à 3 joueurs : retirez tous les Bâtiments pour 4 joueurs (voir l'indication en bas des tuiles).

Parties à 4 joueurs : jouez avec tous les Bâtiments fournis.





- 8 Prenez 2 ressources de chaque type pour les placer sur l'emplacement Haymarket Square du plateau de jeu.
- 9 Mélangez le contenu du sac. Piochez 3 ressources et placez-les sur chaque emplacement de ressource à côté du haut du plateau de jeu, y compris sur l'emplacement marqué d'un X.
- 10 Placez 4 Ouvriers sur les 4 emplacements d'ouvrier forcés du Marché de l'Emploi à côté de l'emplacement \$40.

- 11 Placez les réserves d'Ouvriers, de Managers, de Vendeurs, de Biens et de jetons Automatisation à côté du plateau à portée de tous les joueurs. Placez les jetons Bonus de Production à côté du plateau.
- 12 Placez l'argent de la banque à proximité du plateau à portée de tous les joueurs.
- 13 Distribuez à chaque joueur 3 Bâtiments de la pile Bâtiment de l'Ère 1.

- 14 Donnez à chaque joueur 175 \$ de la banque, une aide de jeu et 2 Partenaires de leur couleur préférée. Placez un Partenaire de chaque joueur sur le 3e emplacement vide de la piste de Bâtiment et un Partenaire de chaque joueur à côté de la piste d'Attractivité.
- 15 Donnez à chaque joueur un Guide d'Évolution des Actions. Ensuite chaque joueur choisit son entreprise de départ comme décrit page 12.

MATÉRIEL

TUILES DEMANDE

Lors de la Phase d'Opération de chaque Décennie, votre entreprise vend à ces Tuiles Demande des Biens qu'elle a produits. Le nombre d'octogones sur la Tuile Demande indique combien de Biens peuvent lui être vendus.



Le nombre de points au dos de la Tuile Demande indique dans quelle pile cette tuile doit être mélangée lors de la mise en place du jeu. Les tuiles présentant peu d'emplacements de Bien sont disponibles au début du jeu ; des tuiles avec plus d'emplacements de Bien apparaissent ensuite au cours de la partie. Une des Tuiles Demande est marquée d'un **X rouge**, indiquant qu'aucun Bien ne peut lui être vendu. Cette tuile sera retirée du plateau de jeu lors de la première Phase d'Entretien de la partie.



ACTIFS IMMOBILISÉS

Pendant la Phase de Spéculation de chaque Décennie, votre entreprise peut acheter des Actifs immobilisés qui lui confèrent des capacités spéciales.



Les Actifs immobilisés peuvent être activés en tant qu'action gratuite durant votre tour, soit pendant la Phase de Spéculation, soit quand votre entreprise opère lors de la Phase d'Opération. De plus, quand votre entreprise achète un Actif immobilisé, elle reçoit immédiatement un bonus à usage unique indiqué par l'icône en bas à droite. Toutes les entreprises peuvent acheter des Actifs immobilisés (et recevoir leur bonus à usage unique), mais seules certaines entreprises ont l'espace disponible leur permettant d'en utiliser la capacité spéciale durant la partie. Chaque entreprise ne peut accueillir qu'un Actif immobilisé par emplacement Actif immobilisé de sa charte.

Certains Actifs immobilisés nécessitent que votre entreprise paie des frais à la banque, comme indiqué dans le coin supérieur gauche de chaque tuile.

Le coût d'utilisation d'un Actif immobilisé lors de votre tour est toujours indiqué dans le coin supérieur droit.



Le bonus immédiat de chaque Actif immobilisé est toujours indiqué dans le coin inférieur droit.

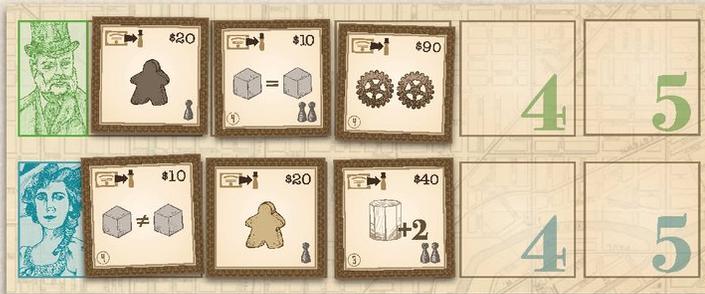
Le 5 au dos de la tuile indique que la tuile est disponible dès le début de la partie.

Les capacités de chaque Actif immobilisé sont énumérées dans l'index à la fin de ces règles.

BÂTIMENTS

Lors de la Phase de Construction de chaque Décennie, vous avez une main de 3 Bâtiments. Vous choisissez un des Bâtiments et le placez face cachée sur le plateau de jeu sur l'emplacement de Bâtiment de votre couleur disponible avec le chiffre le plus faible. Vous choisissez ensuite un Bâtiment à défausser face cachée hors du jeu. Il vous reste donc un Bâtiment que vous gardez jusqu'à la Phase de Construction suivante.

Lors de la Phase d'Action, les Bâtiments deviennent des emplacements d'action où les joueurs peuvent envoyer leurs Partenaires effectuer des actions au nom de leur entreprise.



Une fois que tous les joueurs ont choisi leur Bâtiment, tous les Bâtiments sont révélés. Le nombre d'Ouvriers indiqué dans le coin inférieur droit de chaque tuile représente le nombre d'Ouvriers à ajouter au Marché de l'Emploi sur le plateau de jeu.

Les points au dos de chaque Bâtiment indiquent la pile dans laquelle le Bâtiment doit être mélangé lors de la mise en place.



Ce Bâtiment est mélangé dans la première pile pendant la mise en place.

Ce Bâtiment ajoute un Ouvrier au Marché de l'Emploi.

Les capacités de chaque Bâtiment sont décrites dans l'index à la fin de ces règles.

OBJECTIFS PUBLICS

Lors de la mise en place du jeu, piochez 5 Objectifs au hasard et placez-les face visible à proximité du plateau de jeu. Chaque Objectif décrit une condition qui doit être satisfaite pour qu'il rapporte des points. Remplir un Objectif ajoute 200 \$ à votre score à la fin de la partie. Si vous et un autre joueur êtes à égalité pour l'accomplissement d'un Objectif, chacun de vous gagne alors 200 \$.

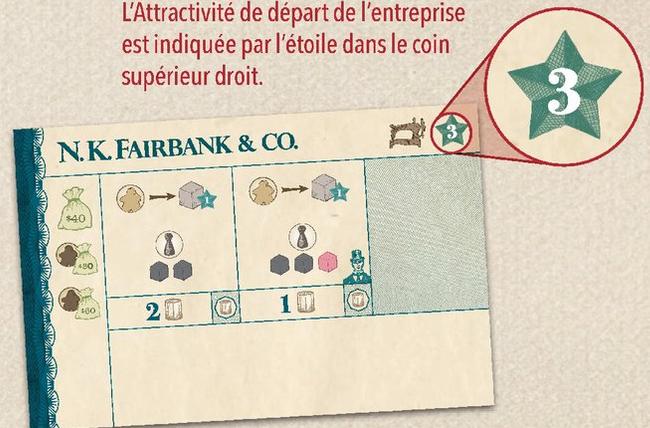
Les Objectifs sont décrits en détails dans l'index à la fin de ces règles.



PISTE D'ATTRACTIVITÉ

Quand vous démarrez une entreprise, vous placez un des marqueurs de votre entreprise sur la Piste d'Attractivité, en fonction de l'Attractivité de départ indiquée sur la Charte de l'entreprise.

L'Attractivité de départ de l'entreprise est indiquée par l'étoile dans le coin supérieur droit.



PISTE D'ATTRACTIVITÉ, SUITE

Au cours de la partie, vous augmentez l'Attractivité de votre entreprise en déplaçant son marqueur sur cette piste.

L'Attractivité détermine l'ordre du tour lors de la Phase d'Opération. L'entreprise à l'Attractivité la plus élevée commence, suivie par celle ayant la deuxième plus élevée, et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les entreprises aient agi. Les marqueurs des entreprises sont empilés les uns sur les autres quand ils occupent le même emplacement. Quand c'est le cas, celui du dessus indique l'entreprise agissant la première.

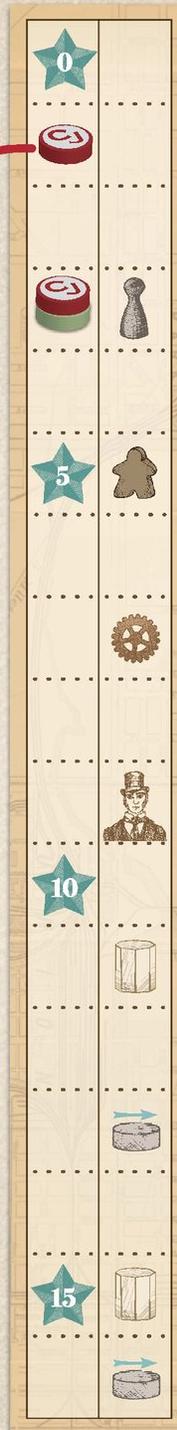
Quand votre entreprise augmente son Attractivité et arrive sur un emplacement occupé par au moins une autre entreprise, placez son marqueur au-dessus de ceux de vos compétiteurs présents sur le même emplacement.

À chaque fois que vous démarrez une nouvelle entreprise, son marqueur est placé en-dessous de ceux appartenant aux autres joueurs sur l'emplacement d'attractivité de départ.

En progressant sur la piste d'attractivité, une entreprise peut parfois recevoir un des Bonus d'Attractivité décrits à droite. Tous les Bonus d'Attractivité sont gagnés immédiatement. Si l'entreprise ne peut pas recevoir le bonus ou ne le souhaite pas, elle peut mettre 25 \$ de la banque dans sa trésorerie à la place.

Quand vous exploitez 2 ou 3 entreprises différentes, vous ne pouvez donner le bonus qu'une entreprise a gagné à une autre entreprise.

Quand le marqueur de votre entreprise arrive sur un emplacement occupé, votre marqueur est placé au-dessus.



BONUS D'ATTRACTIVITÉ

GAGNER UN OUVRIER : votre entreprise peut prendre un Ouvrier dans la Réserve Générale. Cet Ouvrier peut être placé dans n'importe quelle usine de sa Charte.



AUTOMATISATION : votre entreprise peut automatiser un Ouvrier dans une de ses usines en déplaçant le jeton automatisation le plus à gauche sous cette usine vers un emplacement d'Ouvrier de cette usine actuellement occupé par un ouvrier. L'Ouvrier automatisé de cette manière peut être déplacé vers un autre emplacement d'Ouvrier disponible de la même entreprise. Sinon, l'Ouvrier est remis dans le Marché de l'Emploi. Si le Marché de l'Emploi est plein, l'Ouvrier est remplacé dans la Réserve Générale.



Vous pouvez automatiser n'importe quelle usine de votre entreprise, mais chaque usine doit automatiser ses Ouvriers de la gauche vers la droite.

L'automatisation des Ouvriers révèle parfois des bonus (cachés par les jetons d'automatisation) de production de biens supplémentaires.

GAGNER UN VENDEUR : votre entreprise peut prendre un vendeur dans la Réserve Générale et le placer sur l'emplacement de vendeur le plus haut de sa Charte.



PRODUCTION D'UN BIEN SUPPLÉMENTAIRE : votre entreprise peut prendre un jeton Bonus de Production. À la fin de l'étape de production de cette entreprise, lors de la Phase d'Opération, elle produit immédiatement 1 Bien si elle possède ce jeton.



Quand le marqueur de l'entreprise arrive sur l'emplacement du Bonus de Production, ajoutez immédiatement un jeton Bonus de Production sur sa Charte.

AUGMENTATION DE LA VALEUR DES ACTIONS : votre entreprise peut augmenter la valeur de ses actions d'un cran sur la Piste des Actions.



GAGNER UN PARTENAIRE : vous recevez immédiatement un Partenaire supplémentaire. Ce nouveau Partenaire peut être utilisé lors de la Phase d'Action pendant laquelle il est acquis. Ce bonus peut être obtenu une seule fois par joueur.



Le dernier type de certificats est le Certificat Privilégié. Ce certificat spécial vaut 2 actions, 20 % de l'entreprise.

Vous ne pouvez pas posséder à la fois le Certificat du Directeur et le Certificat Privilégié de la même entreprise. De plus, vous devez acheter le Certificat Privilégié "d'un coup", en une seule action. Autrement dit, si vous possédez un Certificat Ordinaire d'une entreprise, vous ne pouvez pas acheter un autre Certificat Ordinaire et ensuite échanger ces deux Certificats contre le Certificat Privilégié.

Vous ne pouvez jamais posséder plus de 60 % (6 actions) d'une entreprise.

Le nombre total de Certificats d'Action que vous pouvez posséder est limité. Il est donc plus avantageux de posséder des Certificats du Directeur et Privilégiés que de posséder des Certificats Ordinaires. Cette restriction est appelée la limite de certificats et est imprimée sur le plateau de jeu dans la zone Pool de la Banque. La limite de certificats est fondée sur le nombre de joueurs :

NOMBRE DE JOUEURS	LIMITE DE CERTIFICATS
2	10
3	12
4	14

JEU DE BASE : vous ne pouvez jamais vendre le Certificat du Directeur. Vous restez jusqu'à la fin de la partie le Directeur des entreprises que avez démarrées.

JEU AVANCÉ : il y a 2 façons de perdre ou de céder la Direction d'une entreprise.

LA CÉDER : vous pouvez vendre le Certificat du Directeur si un adversaire possède à lui seul 30 % ou plus de votre entreprise.

LA PERDRE : un adversaire peut prendre le contrôle de votre entreprise s'il possède plus d'actions de cette entreprise que vous.

Quand l'une de ces conditions est remplie, vous devez échanger votre Certificat du Directeur contre une combinaison de Certificats Privilégiés et de Certificats Ordinaires que votre adversaire détient dans cette entreprise, lui donner la Charte de l'entreprise et tout ce qu'il y a sur cette Charte. Ce processus est appelé "Transfert de Direction" et est décrit en détails page [15].

CERTIFICATS D'ACTION

City of the Big Shoulders est un jeu de manipulation de marché dans la veine des 18xx. Une part importante du jeu consiste à investir au bon moment dans les bonnes entreprises. Vous pouvez investir dans vos propres entreprises, ainsi que dans celles de vos adversaires. Quand vous investissez dans une entreprise, vous en acquérez une part. Quand cette entreprise "opère" lors de la Phase d'Opération, elle vous verse des Dividendes fondés sur le nombre d'Actions de cette entreprise que vous détenez.



Le Nom de l'entreprise est toujours indiqué en haut.

Le pourcentage de l'action est indiqué par le texte et le nombre d'emblèmes dorés.

Le type de Certificat d'action est indiqué dans le coin inférieur.

Chaque entreprise du jeu possède 10 actions. Chaque action vaut 10 % de l'entreprise. Les Certificats d'Action permettent de voir qui contrôle quelles actions. Il y a trois types de Certificats d'Action :



Le premier est le Certificat du Directeur, possédé par le joueur qui contrôle l'entreprise. Le joueur qui démarre une entreprise devient son premier Directeur. Ce certificat spécial vaut 3 actions, 30 % de l'entreprise.

Le deuxième type de certificats est le Certificat Ordinaire. Ce certificat vaut 1 action, 10 % de l'entreprise, et peut être possédé par n'importe qui.

PISTE DES ACTIONS

La piste des Actions indique la valeur des actions de chaque entreprise durant la partie. Quand vous achetez une action d'une entreprise, vous payez le montant indiqué sur la Piste des Actions pour chaque action que vous achetez. De même, quand vous vendez des actions, vous recevez le montant indiqué sur la Piste des Actions pour chaque action que vous vendez.

Vous pouvez démarrer une nouvelle entreprise pour 35 \$, 40 \$, 50 \$ ou 60 \$ par action, c.-à-d. dans la zone foncée de la Piste des Actions.

Quand vous démarrez une entreprise, vous fixez la valeur initiale des actions de l'entreprise en plaçant un jeton de l'entreprise sur un emplacement situé dans la zone foncée de la Piste des Actions.

Quand vos entreprises opèrent durant la Phase d'Opération, vous ajustez leur valeur d'action sur la Piste des Actions en fonction du choix que vous avez fait, soit de Payer des Dividendes aux actionnaires, soit de Conserver les revenus dans les caisses de l'entreprise. Quand vous choisissez de Conserver les revenus ou que vous ne vendez pas de Biens, la valeur des actions de votre entreprise baisse.

Quand vous choisissez de Payer des Dividendes, votre entreprise peut effectuer une avancée simple, double, ou triple sur la piste en fonction du montant d'argent versé.



Quand vous vendez des Certificats d'Action à la banque lors de la Phase de Spéculation, vous placez ces certificats dans le Pool de la Banque et recevez de l'argent de la banque en retour. Quand vous le faites, la valeur des actions de l'entreprise concernée baisse d'un cran sur la Piste des Actions pour chaque Action vendue. De plus, à la fin de chaque Phase de Spéculation, si les actions de votre entreprise sont toutes possédées par des joueurs, leur valeur augmente d'un cran sur la Piste des Actions.

Quand des Certificats d'Action sont vendus à la banque, le prix des actions baisse sur la Piste des Actions pour chaque action vendue.

Quand votre entreprise paie des dividendes inférieurs à la valeur de ses actions, la valeur de ses actions ne change pas.

Certains Actifs immobilisés et autres bonus affectent la valeur des actions des entreprises de différentes façons.

CHARTES DES ENTREPRISES

La Charte d'une entreprise est la représentation de l'entreprise dans le jeu. Chaque Charte a une trésorerie, où vous stockez les actions non vendues de l'entreprise ainsi que son argent, ses ressources et ses Biens non vendus. Il n'y a pas de limite à la quantité de ressources, d'argent ou de Biens non vendus qu'une entreprise peut stocker dans sa trésorerie.

Dans la colonne la plus à gauche de la Charte se trouve le service des ventes. Le montant en dollars dans le symbole d'argent supérieur est le prix pour lequel cette entreprise vend ses Biens. Embaucher de nouveaux Vendeurs augmente ce montant.

A Nom de l'entreprise

B Type d'entreprise :

 Filière viande

 Textile

 Chaussures

 Produits laitiers et autres produits alimentaires

C Attractivité de départ de l'entreprise

D Prix de vente des Biens que l'entreprise produit.

E Si un vendeur est employé, le prix de vente des Biens augmente. Les Vendeurs sont ajoutés du haut vers le bas.

F Si un Manager est employé, un effet spécial est déclenché à chaque fois que l'usine produit.

G Chaque entreprise est composée de 2-3 usines, ce bloc est la première usine.

H S'il s'agit de votre première entreprise, placez un Partenaire ici. La première fois que votre entreprise produit dans toutes ses usines, vous recevez ce Partenaire.

I Le nombre d'emplacements indique combien d'Ouvriers sont nécessaires pour faire fonctionner pleinement cette usine.

J Ressources que cette usine consomme pour produire des Biens.

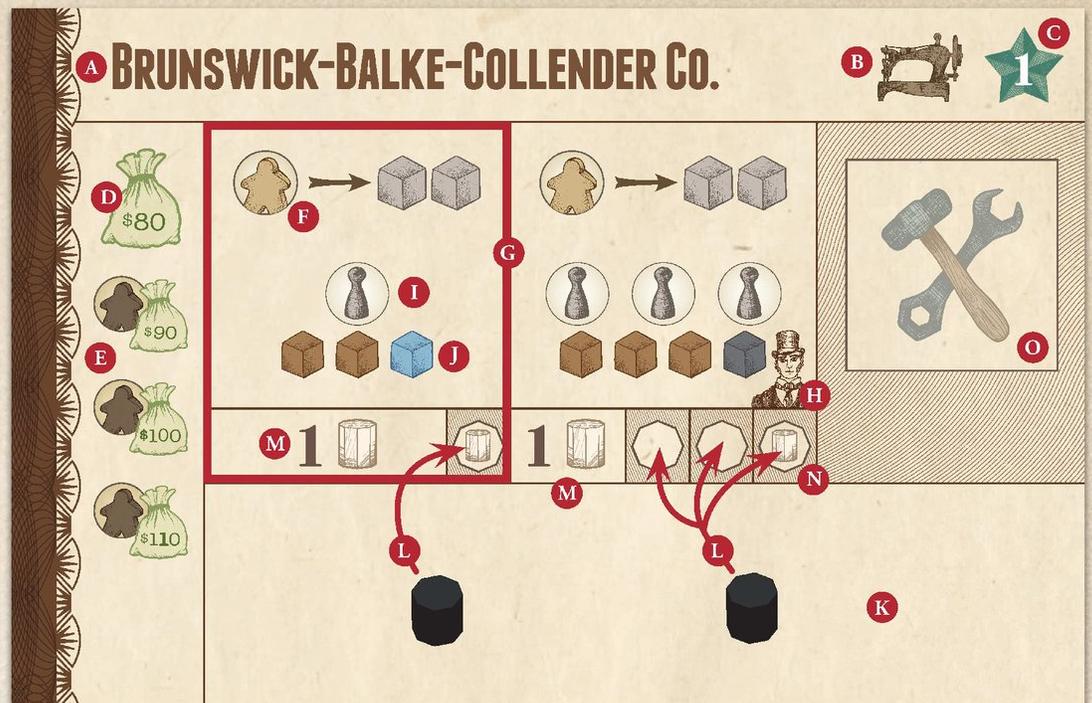
K Trésorerie de l'entreprise. Placez l'argent, les ressources, les Biens non vendus et les actions non achetées ici.

L Quand vous démarrez une entreprise, placez des jetons d'automatisation noirs sur les octogones au bas de chaque usine.

M Nombre de Biens que cette usine produit.

N Une fois que cette usine est complètement automatisée et que le symbole de Bien supplémentaire est révélé, cette usine produit un Bien supplémentaire.

O Les Actifs immobilisés que cette entreprise achète sont placés ici.



L'icône d'étoile dans le coin supérieur droit de cette Charte d'entreprise est son Attractivité de départ. Lors de la Phase d'Opération, l'entreprise avec l'Attractivité la plus élevée sur la Piste d'Attractivité est la première à pouvoir acheter des ressources, exploiter ses usines, produire des Biens et en vendre pour satisfaire la demande du marché.

Les usines de l'entreprise sont représentées au centre. Chaque usine a besoin d'un nombre précis d'Ouvriers et de ressources pour produire des Biens. Les entreprises produisent des Biens dans leurs usines de la gauche vers la droite. Pour produire dans votre deuxième usine, vous devez avoir produit dans la première. Si vous embauchez un Manager dans votre usine, la capacité de ce dernier s'active immédiatement après que cette usine a produit des Biens. Les Managers aident votre entreprise à produire plus de Biens, à gagner des Ressources ou à augmenter son Attractivité.

Sur la droite de cette Charte se trouvent les emplacements sur lesquels placer les Actifs immobilisés. Ceux-ci donnent à votre entreprise différentes capacités spéciales. Certaines entreprises n'ont aucun emplacement disponible pour stocker les Actifs immobilisés. Toutes les entreprises peuvent toutefois en acheter pour leur bonus à usage unique immédiat. Mais une entreprise qui n'a pas d'emplacement sur sa Charte ne peut pas utiliser sa capacité continue et doit le défausser immédiatement après l'avoir acheté. Votre entreprise peut défausser ses Actifs immobilisés à n'importe quel moment. Chaque Actif immobilisé ne peut être utilisé qu'une fois par Décennie et est décrit en détails page [37].

DÉMARRER SA PREMIÈRE ENTREPRISE

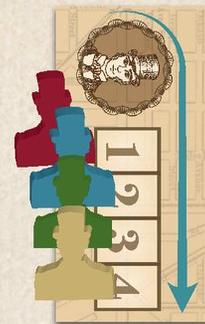
Avant que les joueurs ne démarrent leur première entreprise, ils peuvent examiner toutes les Chartes d'entreprise. Les joueurs devraient aussi se familiariser avec la Zone de Demande sur le plateau, leurs Bâtiments de départ et les ressources disponibles.

Désignez au hasard un joueur qui démarrera le premier une entreprise. En commençant par ce joueur et en continuant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, chaque joueur doit démarrer une entreprise de son choix en suivant la procédure décrite dans la section Phase de Spéculation de la page [14]. En plus de la procédure normale, placez un de vos Partenaires sur le dernier emplacement d'usine de la Charte de votre entreprise de départ.

Le dernier joueur à choisir une entreprise de départ reçoit le marqueur de Priorité. Ensuite, en commençant par le joueur qui détient le marqueur de Priorité, et en continuant

en sens horaire, placez un Partenaire de chaque joueur sur la piste d'ordre du tour de la Phase d'Action sur le plateau de jeu. Le joueur avec le marqueur de Priorité place son Partenaire sur l'emplacement marqué 1, le joueur à sa gauche sur l'emplacement marqué 2, et ainsi de suite. Le joueur qui a choisi le premier son entreprise est le dernier dans l'ordre du tour.

L'ordre du tour est déterminé uniquement au début de la partie. Vous pouvez modifier cet ordre du tour en visitant l'emplacement Publicité & Premier joueur du plateau de jeu avec un de vos Partenaires lors de la phase d'Action (voir les détails page [19]).



Le joueur rouge a le marqueur de Priorité, donc il place son Partenaire sur le premier emplacement. Le joueur bleu est à la gauche du joueur rouge et place son Partenaire sur le deuxième emplacement.

CONCEPTS IMPORTANTS AU SUJET DE L'ARGENT

Dans City of the Big Shoulders, l'argent des joueurs est indépendant de l'argent que les entreprises ont dans leur trésorerie. Il peut être utile de voir ça comme s'il y avait deux types de joueurs différents : les joueurs à proprement parler, qui jouent lors des Phases de Spéculation et de Construction de chaque Décennie ; et les entreprises, qui jouent lors des Phases d'Action et d'Opération de chaque Décennie.

Quand les joueurs investissent dans des entreprises, leur argent est transféré dans les trésoreries des différentes entreprises en échange d'actions de ces entreprises.

Quand les Partenaires effectuent sur le plateau de jeu des actions au nom des entreprises, ces dernières paient pour l'utilisation de ces actions.

Lors des Phases d'Action et d'Opération de chaque Décennie, ne dépensez pas votre argent personnel pour effectuer des actions au nom de vos entreprises.

L'argent qui est dépensé pour effectuer ces actions provient toujours de la trésorerie des entreprises.

Lors de vos premières parties, faites attention à ce point. Mélanger les sources d'argent est l'erreur la plus fréquente que commettent les nouveaux joueurs des jeux économiques de type 18xx.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Quand vous mettez en place le jeu, veuillez vous référer à la section "Démarrer sa première entreprise" sur la page d'en face. Lors de la mise en place, chaque joueur doit démarrer une entreprise.

Il y a différents types d'ordres du tour durant la partie. Pour chaque phase, l'ordre du tour est indiqué par un symbole bleu

La partie continue en sens horaire, en commençant par la personne qui a le marqueur de Priorité.

Les joueurs jouent dans l'ordre établi, en commençant par le numéro 1. Voir page [19] comment cet ordre peut changer.



Le jeu est simultané, tous les joueurs agissent en même temps.

Les entreprises produisent dans l'ordre d'Attractivité, en commençant par l'entreprise la plus avancée sur la piste d'Attractivité, voir un exemple page [22].

Pas d'ordre du tour.



PHASE DE SPÉCULATION

La première phase de chaque Décennie est la Phase de Spéculation. En commençant par le joueur qui détient le marqueur de Priorité et en continuant dans le sens horaire, chaque joueur peut effectuer tout ou partie des actions suivantes, dans l'ordre :

1. Vendre des Actions (autant que vous le souhaitez)
2. Puis Acheter des Actions (un certificat)

OU:

- Démarrer une nouvelle entreprise (après la première Décennie)
- Renoncer à réaliser une action de spéculation.

VENDRE DES ACTIONS

En tant qu'action de Spéculation, vous pouvez vendre à la banque autant de Certificats d'Action que vous le voulez d'autant d'entreprises que vous le voulez. Quand vous le faites, vous recevez de la banque un montant égal au nombre d'actions vendues multiplié par la valeur actuelle des actions indiquée sur la Piste des Actions pour cette entreprise. Vous placez ensuite les Certificats d'Action vendus sur l'emplacement du Pool de la Banque, à côté de la Piste des Actions.

Enfin, la valeur des actions de chaque entreprise baisse d'un cran sur la Piste des Actions pour chaque action de cette entreprise que vous avez vendue. Ainsi, vendre un Certificat Privilégié baisse la valeur des actions deux fois. Dans le Jeu avancé, vendre le Certificat du Directeur baisse la valeur des actions trois fois.

Bank Pool	
Players	Stock Max
2	10
3	12
4	14

Payoffs	Stock Round
Full 1x Share Price →	Soldout →
Full 2x Share Price →x2	Sold to Bank →
Full 3x Share Price →x3	Shares in Bank Pool ↓
Withhold ←	

Toutes les actions vendues sont placées dans le Pool de la Banque.

JEU DE BASE : le Directeur de l'entreprise ne peut jamais vendre le Certificat du Directeur.

JEU AVANCÉ : le Directeur de l'entreprise ne peut pas vendre le Certificat du Directeur à moins qu'un adversaire ne détienne lui aussi 30 % ou plus de l'entreprise. Si c'est le cas, ceci déclenche un Transfert de Direction (voir les détails Page [15])

ACHETER DES ACTIONS

Après avoir choisi de vendre ou non des actions, vous pouvez acheter un seul Certificat d'Action à la banque ou à n'importe quelle entreprise.

Quand vous achetez un Certificat d'Action à la banque, vous le payez à la banque. Quand vous achetez un Certificat d'Action à une entreprise, vous le payez à l'entreprise.

Une fois que vous avez vendu des actions d'une entreprise, vous ne pouvez plus acheter d'actions de cette entreprise pour le reste de la Décennie. Cependant, lors de la prochaine Décennie vous pourrez de nouveau acheter des actions de cette entreprise.

Vous pouvez acheter le Certificat Privilégié en une seule action. Si c'est le cas, vous devez payer deux fois la valeur actuelle de l'action. Vous ne pouvez PAS le faire pour une entreprise dont vous êtes actuellement le Directeur (c'est à dire dont vous détenez le Certificat du Directeur).

Vous ne pouvez PAS acheter plus de 6 actions (60 % du capital) d'une entreprise.

CONSEIL STRATÉGIQUE: typiquement, la valeur des actions augmente au cours de la partie. Si vous avez le choix entre conserver de l'argent personnel à la fin de la Phase de Spéculation, et acheter une action, vous devriez quasiment toujours acheter une action même si cette entreprise est contrôlée par un adversaire. Cette action vous rapporte de l'argent quand l'entreprise opère et paie des dividendes. De plus, contrairement à votre argent, sa valeur augmentera certainement d'une Décennie à l'autre. Aussi, le meilleur investissement est d'acheter des actions, même s'il ne s'agit pas de la meilleure entreprise en jeu. Vous pourrez toujours revendre plus tard.

PROCÉDURE POUR DÉMARRER UNE ENTREPRISE

1. Pour démarrer une entreprise, sélectionnez une Charte d'entreprise pas encore en jeu. Fixez la valeur initiale des actions de cette entreprise en plaçant un de ses jetons sur un des emplacements de Valeur d'Action foncés (\$35, \$40, \$50 ou \$60) de la Piste des Actions.



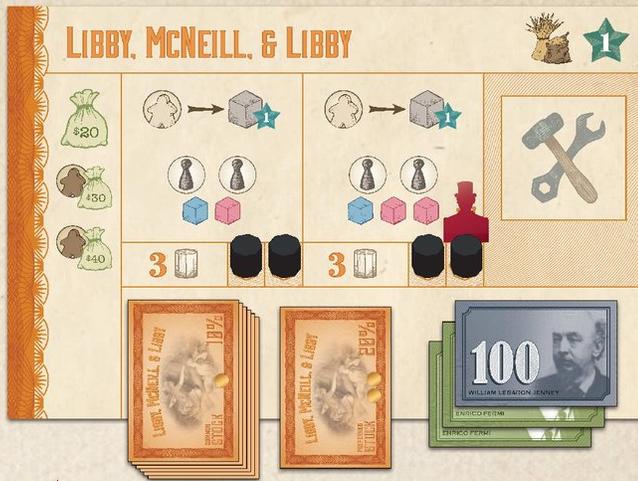
2. Vous devez acheter le Certificat du Directeur en payant 3 fois la valeur initiale des actions de l'entreprise que vous avez fixée lors de l'étape précédente. À chaque fois que vous achetez des actions, y compris lorsque que vous démarrez une entreprise, vous payez toujours avec votre trésorerie personnelle et placez l'argent directement dans la trésorerie de l'entreprise. Une fois acheté, le Certificat du Directeur doit être placé dans votre zone de jeu

Au début de la partie, les joueurs n'ont pas assez d'argent pour démarrer une entreprise à 40 \$ par action. Ce sera cependant possible plus tard durant la partie !

Par exemple, si vous démarrez une entreprise en fixant la valeur initiale des actions à 40 \$, vous payez 120 \$ de votre trésorerie personnelle dans la trésorerie de l'entreprise en échange du Certificat du Directeur. Si vous ne possédez pas 120 \$, vous ne pouvez pas démarrer l'entreprise en fixant cette valeur pour les actions.

3. Placez la Charte d'entreprise dans la zone de jeu devant vous. Placez un marqueur de l'entreprise sur la Piste d'Attractivité comme indiqué par l'icône d'étoile dans le coin supérieur droit de sa Charte. Si l'emplacement de la Piste d'Attractivité est occupé, votre marqueur est placé sous les autres.

Ensuite, prenez les jetons d'Automatisation (octogones noirs) de la Réserve Générale et placez-les sur les emplacements orthogonaux en bas de chaque usine listée sur la Charte.



Voici l'exemple d'une entreprise de départ installée et prête à jouer.

Libby, McNeill and Libby a été démarrée par le joueur rouge avec une valeur d'action de 40 \$. 120 \$ ont donc été ajoutés dans la trésorerie de l'entreprise à partir de la trésorerie personnelle du joueur rouge.

RENONCER À L'ACTION DE SPÉCULATION

Si vous ne voulez pas effectuer d'action de spéculation, vous pouvez passer. Faire ce choix ne vous empêche pas d'effectuer une action plus tard lors de la même phase pendant la même Décennie. La phase de spéculation ne se termine que lorsque tout le monde a passé successivement. Une fois que cela se produit, la phase prend immédiatement fin et le marqueur de Priorité passe à la gauche du dernier joueur qui a effectué une action de spéculation autre que passer.

À la fin de la Phase de Spéculation, le marqueur de Priorité passe à la gauche du dernier joueur qui a effectué une action de spéculation.

TRANSFERT DE DIRECTION (JEU AVANCÉ UNIQUEMENT)

Dans le jeu de base, le Directeur est défini comme le joueur qui a démarré une entreprise, indépendamment du nombre d'actions possédées par les autres joueurs. Dans le jeu avancé, le Directeur d'une entreprise est défini comme le joueur qui possède le plus d'actions de cette entreprise.

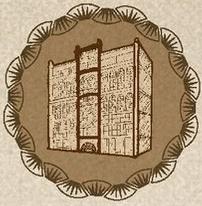
Dans le jeu avancé, il est possible que la Direction d'une entreprise passe d'un joueur à un autre. Cela peut se produire soit quand vous vendez des actions d'une entreprise dont vous êtes le Directeur et que vous vous retrouvez avec moins d'actions qu'un de vos adversaires, soit quand un de vos adversaires achète une action et se retrouve avec plus d'actions que vous. Dans tous les cas, la Direction est transférée à votre adversaire.

Pour effectuer le transfert, vous devez donner votre Certificat du Directeur à l'adversaire qui possède plus d'actions que vous. En échange, il vous donne soit le Certificat Privilégié (s'il le possède) et un Certificat

Ordinaire soit trois Certificats Ordinaires. Ensuite, vous devez lui donner la Charte de l'entreprise et tout ce qui s'y trouve. Votre adversaire est maintenant le Directeur de cette entreprise et responsable de la réalisation des actions au nom de cette entreprise lors de la Phase d'Action, ainsi que de ses choix opérationnels lors de la Phase d'Opération.

Si vous perdez la Direction de votre entreprise et que plusieurs adversaires sont à égalité pour son contrôle (c'est à dire qu'ils en possèdent tous 30 %), c'est le premier adversaire à votre gauche qui devient le Directeur de l'entreprise.

Quand vous perdez la Direction de votre entreprise de départ et que vous n'avez pas encore gagné le bonus lié à l'utilisation de toutes les usines de cette entreprise, placez votre Partenaire bonus dans le Pool de la Banque. Vous gagnerez ce Partenaire quand toutes les usines d'une de vos entreprises produiront.



PHASE DE CONSTRUCTION

Lors de la mise en place, distribuez à chaque joueur trois Bâtiments de l'Ère I (un seul point) face cachée.

Au début des phases de construction des Décennies 2 & 3, distribuez à chaque joueur deux Bâtiments de l'Ère II (double point) face cachée.

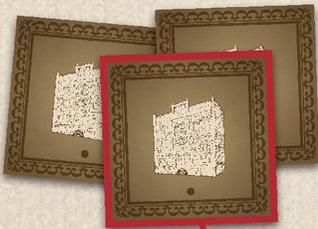
Au début des phases de construction des Décennies 4 & 5, distribuez à chaque joueur deux Bâtiments de l'Ère III (triple point) face cachée.

Ensuite, les joueurs sélectionnent simultanément un bâtiment qu'ils souhaitent jouer et le placent face cachée sur l'emplacement de Bâtiment à leur couleur de la Décennie en cours. Puis, ils retirent un des deux Bâtiments restants de la partie (face cachée) et gardent la dernière tuile pour la jouer éventuellement lors d'une Décennie suivante.



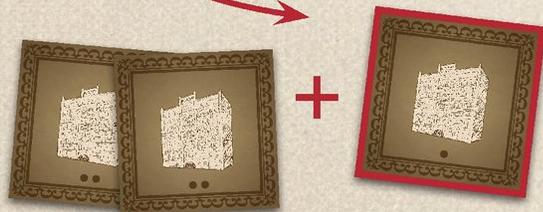
Les joueurs placent le Bâtiment sélectionné sur leur emplacement face cachée.

DÉCENNIE 1



Un Bâtiment est gardé pour les rounds suivants, de sorte qu'à tous les rounds vous avez 3 Bâtiments parmi lesquels choisir.

DÉCENNIE 2



À chaque round, un joueur reçoit deux nouveaux Bâtiments.

Une fois que tout le monde a placé un Bâtiment face cachée sur le plateau, révélez-les tous. Comptez le nombre d'Ouvriers indiqués dans le coin inférieur droit de chaque Bâtiment joué à ce round et placez autant d'Ouvriers dans les emplacements les plus chers de la zone du Marché de l'Emploi du plateau de jeu.

Une fois que la Phase de Construction est terminée, passez à la Phase d'Action.



Au début de la partie, les quatre emplacements d'Ouvrier forcés sont occupés par des Ouvriers.

Les Bâtiments choisis par les joueurs lors de la première Décennie indiquent qu'il faut ajouter 3 Ouvriers au Marché de l'Emploi.

Quand des Ouvriers sont ajoutés au Marché de l'Emploi, ils sont placés dans les emplacements les plus chers en premier.





PHASE D'ACTION

Maintenant que vous avez aidé à construire de petits établissements à Chicago, vous pouvez faire des échanges avec ces derniers pour faire croître votre entreprise.

En commençant par le joueur qui est le premier dans l'ordre du tour et en continuant selon la piste d'ordre du tour de la Phase d'Action, chaque joueur pose un de ses Partenaires sur un emplacement de Bâtiment du plateau de jeu pour effectuer son action. Continuez jusqu'à ce que tous les joueurs aient placé tous leurs Partenaires.

Vous commencez la partie avec deux Partenaires, mais divers événements vous permettront d'en gagner d'autres.

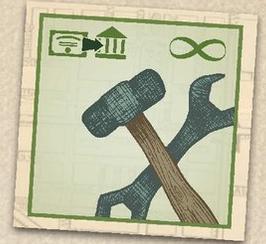
1. Vous gagnez un Partenaire quand vous opérez toutes les usines de l'entreprise avec laquelle vous commencez la partie.
2. Vous gagnez automatiquement un Partenaire lors de la troisième Décennie.
3. Vous gagnez un Partenaire la première fois qu'une de vos entreprises atteint l'emplacement de bonus "Gagnez un Partenaire" de la Piste d'Attractivité.

Chacune de ces possibilités ne vous permet de gagner qu'un Partenaire.

Lors de votre tour, vous pouvez poser un Partenaire sur n'importe quel emplacement du plateau pour effectuer une action au nom de votre entreprise. Cela inclut les emplacements d'action possédés par la banque, par d'autres joueurs ou par vous-même.

Important ! Tous les coûts d'une action doivent être payés avec la trésorerie de votre entreprise, pas avec votre trésorerie personnelle. Vous ne dépensez l'argent de votre trésorerie personnelle que lors de la Phase de Spéculation.

Certains emplacements du plateau de jeu sont marqués d'un fond vert et d'un symbole infini. Vos adversaires et vous pouvez utiliser ces emplacements d'action plusieurs fois, même si un autre joueur a déjà utilisé cette action plus tôt lors de cette phase. Tous les autres Bâtiments ne peuvent être utilisés qu'une fois par Décennie.



Vos Partenaires ne sont pas associés à une entreprise en particulier et peuvent être partagés comme vous le souhaitez entre les entreprises dont vous êtes le Directeur. Quand c'est votre tour, vous décidez pour quelle entreprise vous effectuez une action. Vous n'êtes pas obligé d'utiliser tous vos Partenaires pour effectuer des actions (c'est toutefois préférable !).

Quand vous placez un Partenaire sur un emplacement d'action, vous devez effectuer l'action complètement si vous le pouvez.

Vous ne pouvez effectuer une action qu'au nom d'une entreprise dont vous êtes le Directeur (c'est-à-dire que vous détenez le Certificat du Directeur de cette entreprise).

Si vous possédez plusieurs entreprises, vous ne pouvez pas utiliser les fonds d'une d'elles pour effectuer une action pour une autre. La trésorerie de chaque entreprise est indépendante de celle des autres. De la même façon, vous ne pouvez pas utiliser vos fonds personnels pour effectuer une action pour une entreprise.



Dans cet exemple, le joueur rouge effectuera une action, puis le joueur bleu, le joueur vert et enfin le joueur jaune.

PHASE D'ACTION, SUITE

VOTRE ENTREPRISE PAIE LE JOUEUR : quand vous placez un Partenaire sur un emplacement d'action appartenant à un autre joueur, votre entreprise paie ce joueur pour l'utilisation de cette action. Quand vous placez un Partenaire sur un emplacement d'action qui vous appartient, votre entreprise vous paie pour l'utilisation de cette action.



VOTRE ENTREPRISE PAIE LA BANQUE : quand vous placez un Partenaire sur un emplacement d'action qui appartient à la banque, votre entreprise paie la banque pour l'utilisation de cette action.



LA BANQUE PAIE LE JOUEUR : certains emplacements d'action indiquent que la banque paie le joueur qui possède le Bâtiment pour l'utilisation de cette action.



NOTE : utiliser ces Bâtiments permet au joueur qui les possède de recevoir de l'argent de la banque, mais votre entreprise doit toujours payer pour acheter l'Actif immobilisé au prix réduit indiqué sur le Bâtiment.

LA BANQUE PAIE VOTRE ENTREPRISE : certains emplacements d'action indiquent que la banque paie l'entreprise. Il s'agit des emplacements de levée de fonds. Ces Bâtiments s'améliorent au fil de la partie



VOTRE ENTREPRISE PAIE SES ACTIONNAIRES : enfin, certains emplacements d'action indiquent que l'entreprise verse des dividendes à ses actionnaires. Ceci est couvert en détails plus loin dans ce livret de règles.



Dans l'exemple ci-dessous, tous les emplacements d'action encadrés en rouge sont disponibles lors de la première phase d'action de la partie.

Sur le plateau de jeu, tous les emplacements à fond vert avec un symbole infini ∞ peuvent être utilisés par n'importe quel joueur, n'importe quel nombre de fois.



EMPLACEMENTS D'ACTION DE BASE

EMBAUCHER DES OUVRIERS

Quand vous placez un Partenaire à cet endroit, votre entreprise peut embaucher n'importe quel nombre d'Ouvriers en payant à la banque chaque Ouvrier qu'elle embauche. Le prix de chaque Ouvrier est indiqué dans son groupe et dépend donc du nombre d'Ouvriers disponibles. S'il n'y a pas d'Ouvriers disponibles, votre entreprise peut en prendre dans la Réserve Générale en payant à la banque 50 \$ par Ouvrier qu'elle embauche.

Les Ouvriers de ce groupe coûtent 30 \$ chacun à embaucher.

Les Ouvriers de ce groupe coûtent 20 \$ chacun à embaucher.



S'il n'y a pas d'Ouvrier disponible au Marché de l'Emploi, vous pouvez en embaucher pour 50 \$ chacun depuis la réserve Générale.

LEVÉE DE FONDS

Quand vous placez un Partenaire à cet endroit, vous permettez à votre entreprise d'augmenter son capital en prenant la somme indiquée dans la banque et en la plaçant dans sa trésorerie. Le premier emplacement vaut 40 \$ et peut être sélectionné plusieurs fois, par n'importe quel nombre d'entreprises à chaque Décennie.

Au cours de la partie, des emplacements de Levée de fonds supplémentaires deviennent disponibles. Ces emplacements d'action ont une valeur supérieure mais ne peuvent être sélectionnés qu'une fois par Décennie.

NOTE : lors de la première Décennie, seul le premier emplacement d'action de Levée de fonds est disponible. Lors de la troisième décennie, le deuxième emplacement d'action de Levée de fonds devient disponible. Lors de la cinquième et dernière décennies, le troisième emplacement d'action de Levée de fonds devient disponible.

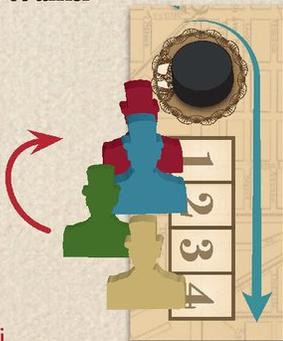
PUBLICITÉ & PREMIER JOUEUR

Quand vous placez un Partenaire à cet endroit et payez 20 \$, augmentez l'Attractivité de votre entreprise d'un cran sur la Piste d'Attractivité. Tout Bonus est appliqué immédiatement. On peut renoncer aux Bonus d'Attractivité gagnés de cette façon pour ajouter 25 \$ à la trésorerie de l'entreprise à la place.



Vous pouvez en outre devenir le premier joueur pour la Phase d'Action en déplaçant votre marqueur sur la piste d'ordre du tour sur le premier emplacement. Le joueur qui était premier est désormais deuxième, le joueur qui était deuxième est maintenant troisième, et ainsi de suite. Ce changement d'ordre du tour prend effet immédiatement.

Dans cet exemple, le joueur vert avance son Partenaire sur le premier emplacement, ce qui déplace le joueur rouge à la deuxième place, le joueur bleu à la troisième, le joueur jaune reste à la quatrième place.



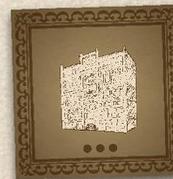
C'est le joueur jaune qui effectue ensuite son action, puis ce sera à nouveau au joueur vert, qui commencera la séquence d'actions suivante.



Distribué lors de la 1re Décennie.



Distribué lors des 2e et 3e Décennies.



Distribué lors des 4e et 5e Décennies, révèle le dernier emplacement pour la dernière Décennie.



EMBAUCHER UN MANAGER

Vous pouvez dépenser 60 \$ et placer un Partenaire à cet endroit pour embaucher un Manager.

Quand votre entreprise embauche un Manager, vous pouvez le placer sur une usine de la Charte d'entreprise. Chaque fois qu'une usine avec un Manager produit des Biens, cette usine active la capacité du Manager.



L'action Embaucher un Manager ne peut être choisie qu'une seule fois par Décennie.

EMBAUCHER UN VENDEUR

Vous pouvez dépenser 70 \$ et placer un partenaire à cet endroit pour embaucher un Vendeur.

Les Vendeurs doivent être placés sur la Charte d'entreprise du haut vers le bas. Les Vendeurs augmentent le prix de chaque Bien que votre entreprise vend lors de la Phase d'Opération.



Cette action ne peut être choisie qu'une seule fois par Décennie.

EFFECTUER UN INVESTISSEMENT

Quand vous placez un Partenaire à cet endroit, votre entreprise peut acquérir un Actif immobilisé parmi les tuiles Actifs immobilisé du plateau de jeu. Pour cela, votre entreprise paie à la banque le montant indiqué au-dessus de la tuile et vous placez ensuite cette tuile sur la Charte d'entreprise. Chaque Actif immobilisé restant est déplacé vers la droite, un nouveau est pioché dans la pile et placé sur l'emplacement \$80. Cette action peut être effectuée un nombre illimité de fois par chaque entreprise à chaque décennie.



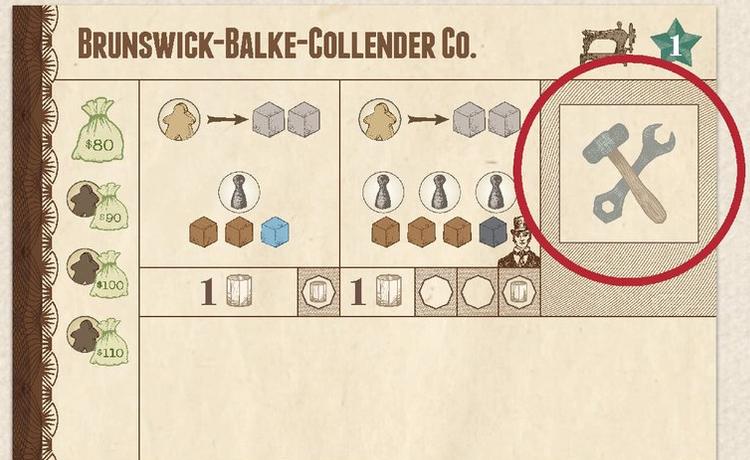
Quand vous placez un Partenaire à cet endroit, votre entreprise peut acquérir un Actif immobilisé parmi les tuiles Actifs immobilisé du plateau de jeu. Pour cela, votre entreprise paie à la banque le montant indiqué au-dessus de la tuile et vous placez ensuite cette tuile sur la Charte d'entreprise. Chaque Actif immobilisé restant est déplacé vers la droite, un nouveau est pioché dans la pile et placé sur l'emplacement \$80. Cette action peut être effectuée un nombre illimité de fois par chaque entreprise à chaque décennie.



Quand vous achetez un Actif immobilisé, votre entreprise paie le prix indiqué au-dessus de l'Actif acheté.

Certaines entreprises n'ont pas la possibilité de conserver les Actifs immobilisés, mais toutes les entreprises peuvent les acheter pour leur capacité à usage unique. Si l'entreprise n'a pas d'emplacement, elle défause immédiatement l'Actif immobilisé.

Si votre entreprise a de la place, vous pouvez placer l'Actif immobilisé sur sa Charte. Vous pouvez défusser n'importe quel Actif immobilisé possédé par votre entreprise pour faire de la place, même si votre entreprise a déjà utilisé cet Actif lors de cette décennie.



Après avoir acheté un Actif immobilisé, votre entreprise gagne immédiatement le bonus à usage unique indiqué dans le coin inférieur droit de l'Actif. Les bonus possibles sont :

AUTOMATISER UN OUVRIER : vous pouvez choisir quelle usine vous souhaitez automatiser, cependant vous devez automatiser les Ouvriers de cette usine de la gauche vers la droite. De même, les jetons d'automatisation de cette usine doivent être pris de la gauche vers la droite pour remplacer les Ouvriers au-dessus d'eux. Vous pouvez déplacer un Ouvrier automatisé de cette façon vers un autre emplacement d'Ouvrier de la même entreprise. Sinon, il est remplacé sur l'emplacement disponible le plus cher du Marché de l'Emploi.



EMBAUCHER UN OUVRIER : vous pouvez embaucher un Ouvrier dans votre usine en prenant cet ouvrier dans la réserve générale et en le plaçant sur un emplacement d'Ouvrier disponible d'une usine de la Charte d'entreprise.



AUGMENTER L'ATTRACTIVITÉ DE VOTRE ENTREPRISE : avancez votre entreprise sur la Piste d'Attractivité d'autant de cases que le nombre indiqué sur la tuile. Si cela rapporte un Bonus à l'entreprise, il s'applique immédiatement. Il est possible de renoncer aux bonus gagnés de cette manière pour ajouter 25 \$ à la trésorerie de l'entreprise à la place.



Si la pile d'Actifs immobilisés est épuisée, elle le reste pour le reste de la partie.

DIVIDENDES SUPPLÉMENTAIRES

Vous devez avoir au moins 100 \$ dans la trésorerie de votre entreprise pour pouvoir choisir cette action. Quand vous placez un partenaire à cet endroit, votre entreprise peut verser immédiatement un dividende de 10 \$ par action à ses actionnaires. Votre entreprise paie ensuite 100 \$ à la banque depuis sa trésorerie, et chaque joueur qui détient une action de votre entreprise reçoit de la part de la banque 10 \$ par action qu'il détient. Ensuite, votre entreprise reçoit 10 \$ de la banque pour chaque action qu'elle n'a pas encore vendue. Enfin, vous ajustez la valeur des actions de votre entreprise (voir p. [27] pour les détails).



Cette action peut être effectuée à chaque décennie un nombre de fois illimité par chaque entreprise.

Quand vous utilisez cette action, si la valeur des actions de votre entreprise est de 50 \$ ou moins, la valeur de ses actions augmente de deux crans sur la Piste des Actions.

Si la valeur des actions de votre entreprise est de 100 \$ ou moins, la valeur de ses actions augmente d'un cran sur la Piste des Actions.

Si la valeur des actions de votre entreprise est de plus de 100 \$, la valeur de ses actions n'augmente pas.

\$10
\$15
\$20
\$25
\$35
\$40
\$50
\$60
\$80
\$100
\$120
\$140
\$160
\$190
\$220
\$250
\$280
\$320
\$360
\$400
\$450



PHASE D'OPÉRATION

Lors de la Phase d'opération, chaque entreprise "opère" en commençant par celle ayant l'Attractivité la plus élevée et en continuant dans l'ordre décroissant, comme indiqué sur la Piste d'Attractivité. Quand vous faites agir votre entreprise, elle achète des ressources, produit des Biens dans ses usines, active des capacités de Manager, vend des Biens pour satisfaire les demandes du.

ORDRE DU TOUR

L'entreprise avec l'Attractivité la plus élevée effectue un tour complet, suivie par l'entreprise ayant la 2e attractivité la plus élevée, et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les entreprises aient effectué leur tour. Si deux entreprises sont à égalité, celle dont le jeton d'attractivité est au-dessus effectue son tour en premier.

Quand votre entreprise augmente son Attractivité et arrive sur une case qui contient déjà le jeton d'une autre entreprise, celui de votre entreprise est placé au-dessus de ceux déjà présents.

Après que chaque entreprise a effectué son tour, on procède à la Phase d'Entretien pour préparer la Décennie suivante.



Dans l'exemple ci-dessus, la N.K. Fairbanks opère en premier, suivie par la Cracker Jack et ensuite l'Anglo-American.

LEVÉE DE FONDS D'URGENCE (JEU AVANCÉ UNIQUEMENT)

Dans le Jeu avancé, la toute première chose que votre entreprise peut faire lors de la Phase d'Opération est d'émettre (vendre) des actions à la banque pour lever des fonds. Cette étape est optionnelle et est à réserver aux situations désespérées. Votre entreprise peut vendre une ou plusieurs actions à la banque en transférant ces actions de sa trésorerie vers le Pool de la Banque sur le plateau de jeu. Votre entreprise reçoit ensuite une somme égale à la valeur de ses actions (indiquée sur la Piste des Actions) multipliée par le nombre d'actions vendues. La valeur de ses actions diminue d'un cran sur la Piste des Actions pour chaque action émise de cette manière (voir page [27] pour les détails). Enfin, la Bourse de Chicago pénalise votre entreprise en diminuant la valeur de ses actions d'un cran supplémentaire sur la Piste des Actions.

Players	Stock Max
2	10
3	12
4	14

Payouts	Stock Round
Full 1x Share Price →	Soldout →
Full 2x Share Price x2 →	Sold to Bank →
Full 3x Share Price x3 →	Shares in Bank Pool ↓
Withhold ←	

Par exemple, si la Cracker Jack est cotée à 35 \$ par action et que vous vendez 2 actions à la banque, vous recevez 70 \$ de la banque.

La levée de fonds d'urgence peut seulement avoir lieu lors de la Phase d'Opération. Si votre entreprise n'a pas d'actions dans sa trésorerie, elle ne peut vendre d'actions à la banque.

CONSEIL STRATÉGIQUE : si vous vous retrouvez dans une situation dans laquelle vous ne pouvez pas produire ou vendre de Biens parce que vous manquez de fonds lors de la Phase d'Opération, vous devriez lever des fonds d'urgence. Même si la valeur des actions de votre entreprise diminue dans un premier temps à cause de l'émission des actions, il est probable que leur valeur augmentera après qu'elle aura versé des dividendes à ses actionnaires à la fin de son tour. En outre, quand l'entreprise opère et paie des dividendes, elle vous verse de l'argent que vous pouvez utiliser pour acheter d'autres actions lors de la prochaine Phase de Spéculation, ce qui vous donnera le moyen d'injecter des capitaux dans l'entreprise.

ACHAT DE RESSOURCES

Lors de l'étape d'Achat de Ressources pendant le tour d'opération de votre entreprise, cette dernière peut acheter une ou plusieurs ressources dans la zone de Chaîne Logistique du plateau de jeu. Pour cela, votre entreprise paye à la banque le montant indiqué au-dessus de l'emplacement de la ressource. Ce paiement se fait toujours depuis la trésorerie de l'entreprise. Vous pouvez alors prendre les ressources achetées dans la zone de la Chaîne Logistique et les placer dans la trésorerie de votre entreprise sur sa Charte.

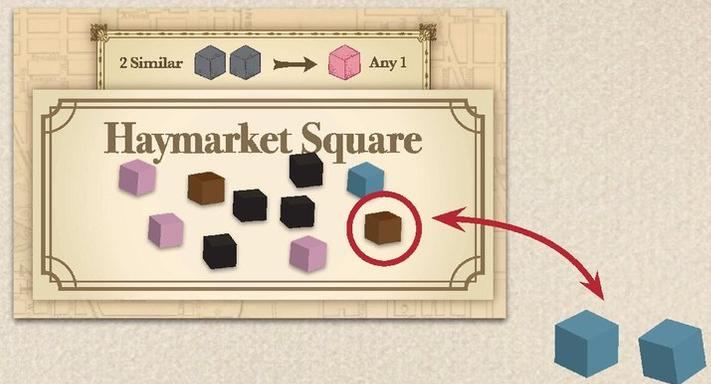
Votre entreprise ne peut pas acheter de ressources depuis l'emplacement de la Chaîne Logistique marqué d'un X. Cet emplacement montre les ressources prochainement disponibles.



Si votre entreprise a besoin de deux ressources charbon et d'une ressource acier, elle paie 40 \$ à la banque pour l'ensemble des trois ressources.

COMMERCE À HAYMARKET SQUARE

Vous pouvez obtenir n'importe quelle ressource à Haymarket Square en échangeant 2 ressources identiques contre 1 de n'importe quel autre type présente dans le marché. Votre entreprise peut échanger des ressources de cette manière autant de fois que vous le voulez lors de son tour pendant la Phase d'Opération ou à n'importe quel moment lors de votre tour pendant la Phase d'Action.



Votre entreprise peut conserver un nombre illimité de ressources d'une Décennie à l'autre.

CONSEIL STRATÉGIQUE : il est souvent judicieux d'acheter toutes les ressources de l'emplacement \$10 pour empêcher les autres entreprises d'être capables d'acheter les ressources dont elles ont besoin pour opérer.

PRODUCTION

Après que votre entreprise a acheté ses ressources, elle entre dans l'étape de Production. En commençant par l'usine la plus à gauche de la Charte d'entreprise, chaque usine peut produire des Biens de la gauche vers la droite, une et une seule fois, à condition que :

1. Tous les emplacements d'Ouvriers de l'Usine soient occupés par des Ouvriers ou des jetons Automatisation (ou une combinaison des deux).
2. L'entreprise ait toutes les matières premières nécessaires pour produire les Biens dans cette usine.
3. Toutes les usines à gauche de l'usine qui produit des Biens aient aussi produit lors du tour de cette entreprise.

Pour qu'une usine produise, vous devez d'abord déplacer les ressources requises de la trésorerie de votre entreprise

vers Haymarket Square sur le plateau de jeu. Puis vous prenez dans la Réserve Générale le nombre de jetons Bien indiqué en-dessous de l'usine, y compris ceux des bonus d'automatisation, et les placez sur la Charte d'entreprise. Si votre usine a un Manager, sa capacité s'active. Ensuite, vous pouvez produire dans l'usine suivante.

La capacité du Manager s'active immédiatement après que son usine a produit.

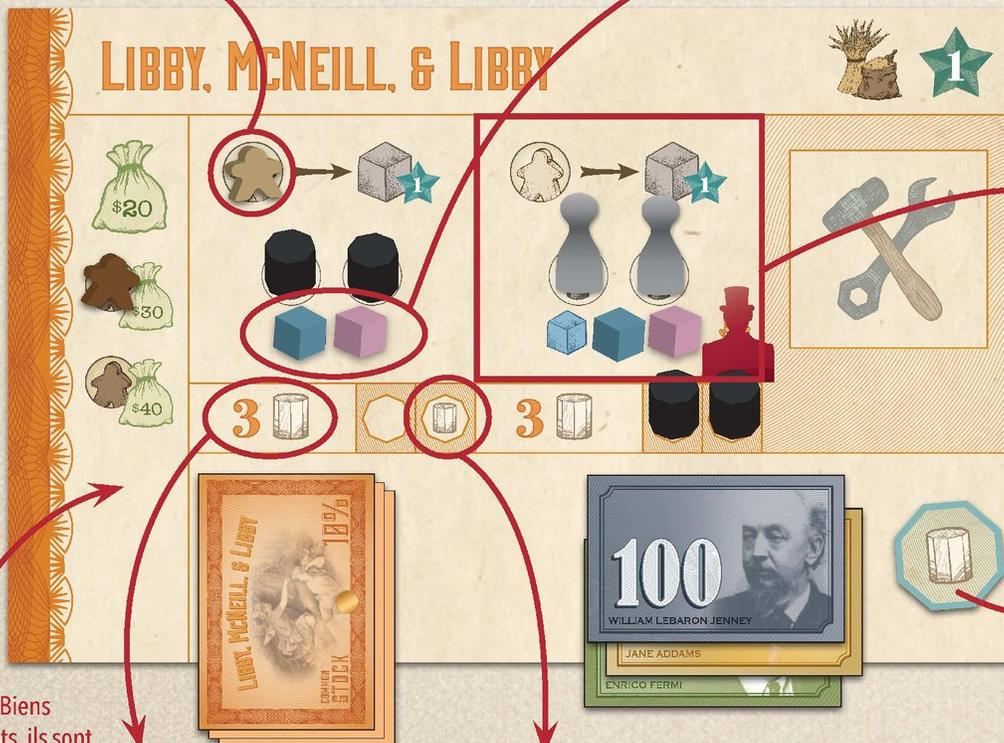
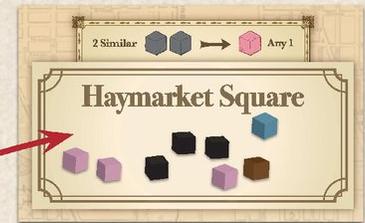
À la fin de l'étape de production du tour d'opération de votre entreprise, chaque jeton Bonus de Production que votre entreprise a acquis produit un bien.

Vous pouvez choisir de ne pas produire de Biens, mais si vous ne vendez aucun Bien lors de cette décennie, la valeur des actions de votre entreprise baissera d'un cran sur la Piste des Actions lors de l'étape de Distribution, comme décrit dans la section suivante.

5. Le Manager est activé, ce qui augmente de 1 l'Attractivité de l'entreprise et lui permet d'acquérir une autre ressource à Haymarket Square.



1. Tout d'abord, échangez vos matières premières contre des Biens en remplaçant vos ressources dans Haymarket Square.



6. L'usine suivante opère.

7. Comme l'entreprise a acquis un jeton Bonus de Production, elle produit maintenant un bien supplémentaire.

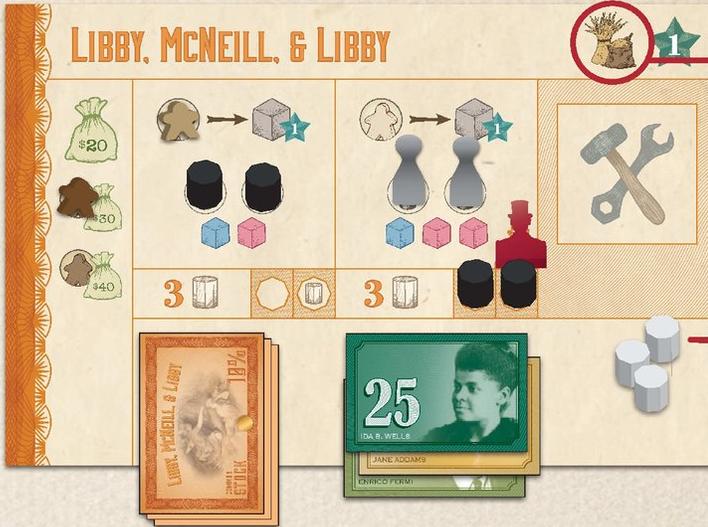
4. Quand des Biens sont produits, ils sont pris dans la Réserve Générale et ajoutés à votre Charte.

2. La quantité de Biens produits dans votre usine est indiquée à cet endroit. Libby produit 3 Biens.

3. Comme cette usine est complètement automatisée et que le jeton Biens supplémentaires est découvert, Libby produit 1 Bien supplémentaire quand cette usine fonctionne.

DISTRIBUTION

Lors de l'étape de Distribution, votre entreprise vend ses Biens en les plaçant sur une ou plusieurs Tuiles Demande du plateau de jeu. Votre entreprise peut vendre un des Biens aux Tuiles Demande situées sur la ligne correspondant au type de Biens qu'elle produit. Votre entreprise peut conserver jusqu'à la fin de la partie les Biens qu'elle ne vend pas.

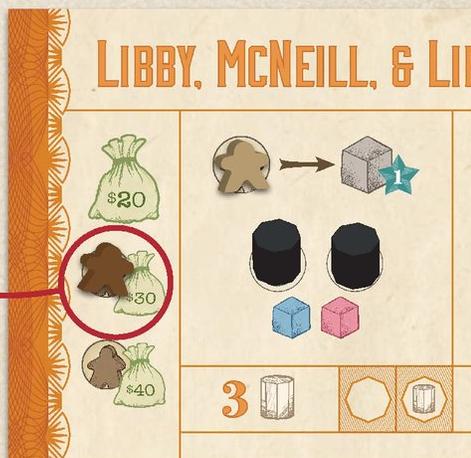


Un nombre limité de Biens peut être vendu à chaque Tuile Demande. Votre entreprise ne peut pas vendre de Biens à une Tuile Demande si tous les emplacements de demande de cette dernière ont été remplis.

La valeur de chaque Bien que votre entreprise vend est déterminée par la somme indiquée sur la gauche de sa Charte. Si votre entreprise a embauché un ou plusieurs Vendeurs, la valeur de chaque Bien que vous vendez augmente comme indiqué sur la Charte.

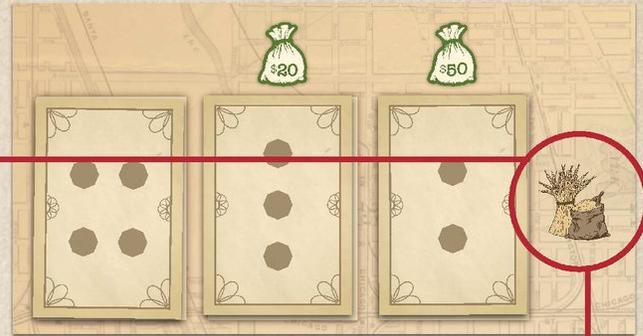
Quand votre entreprise remplit le dernier emplacement d'une Tuile Demande, elle reçoit un revenu bonus.

Libby emploie un Vendeur, de sorte que chaque Bien vendu a une valeur de 30 \$ au lieu de la valeur initiale de 20 \$.



Si vous remplissez le dernier emplacement d'une Tuile Demande située dans la colonne du milieu, vous obtenez un bonus de 20 \$ qui est ajouté au profit total après la vente de vos Biens.

Si vous remplissez le dernier emplacement d'une Tuile Demande située dans la colonne de droite, vous obtenez un bonus de 50 \$ qui est ajouté au profit total après la vente de vos Biens.



Vendez des Biens en plaçant les jetons sur les emplacement octogonaux forcés des Tuiles Demande.

Votre entreprise ne peut vendre de Biens qu'à la piste de Demande (ligne) qui correspond à l'industrie de votre entreprise.

Compléter une Tuile Demande dans la colonne la plus à droite rapporte 50 \$. Compléter une Tuile Demande dans la colonne du milieu rapporte 20 \$. Il n'y a pas de récompense pour avoir complété une Tuile Demande dans la colonne la plus à gauche. Si votre entreprise complète la tuile la plus à droite et celle du milieu, elle reçoit les deux bonus.

À mesure que votre entreprise vend ses biens, tenez le compte du montant total des revenus de votre entreprise, mais NE prenez PAS d'argent de la banque.

Si vous videz la Pile de Tuiles Demande, ne re-mélangez pas les tuiles, mais révélez les emplacements montrés ci-dessous sur le plateau de jeu. Vous pouvez vendre aux deux emplacements disponibles indiqués mais pas à l'emplacement avec un X rouge.

Ce symbole indique que n'importe quelle entreprise peut vendre une quantité illimitée de Biens (filière viande) à cet emplacement pour la moitié de leur valeur.



Ce symbole indique que n'importe quelle entreprise peut vendre une quantité illimitée de Biens (filière viande) à cet emplacement pour la moitié de leur valeur.

LA PHASE D'OPÉRATION, SUITE

PAYER DES DIVIDENDES

Après que votre entreprise a vendu tous ses Biens et déterminé ses revenus opérationnels, vous décidez ce qu'elle fait de ces revenus. Votre entreprise peut soit Payer des Dividendes soit Conserver ses revenus. L'argent qui est gagné soit en Conservant soit en Payant des Dividendes provient de la banque et représente les revenus gagnés en vendant les Biens au marché de consommation.

Si votre entreprise n'a pas réussi à vendre de Biens lors de cette Décennie, elle doit choisir de Conserver ses revenus.

Si votre entreprise choisit de Payer des Dividendes, calculez votre revenu par action, qui consiste en un dixième des revenus que votre entreprise vient de gagner.

Si les revenus totaux de votre entreprise ne sont pas divisibles par 10, ils sont arrondis à l'inférieur.



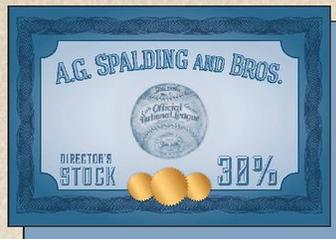
Si votre entreprise a gagné 150 \$ grâce aux Biens qu'elle a vendus et à ses bonus, déterminez votre revenu par action en prenant les revenus totaux (150 \$) et en les divisant par 10. Le revenu par action est de 15 \$.

Revenu total ÷ 10 Actions = Revenu par Action

Une fois que vous avez calculé le revenu par action de votre entreprise, annoncez aux autres joueurs qu'elle verse des dividendes à ses actionnaires et le montant par action. Par exemple, annoncez : "Spalding paie 15 \$ par action."

Ensuite, chaque joueur prend dans la banque pour chaque action de cette entreprise qu'il possède un montant correspondant au revenu par action de cette entreprise et l'ajoute à sa trésorerie personnelle.

Nous recommandons aux joueurs de prendre simultanément dans la banque les dividendes gagnés.

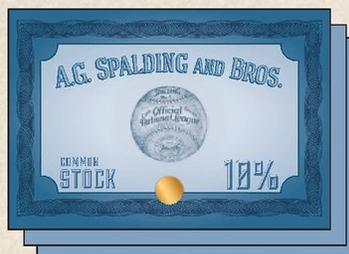


Si vous possédez 4 actions de la Spalding, vous (le joueur) prenez 4 fois 15 \$ dans la banque (60 \$) et les placez dans votre trésorerie personnelle.



Un autre joueur possède 2 actions de la Spalding, il prend donc 30 \$ dans la banque et les place dans sa trésorerie personnelle.

Enfin, pour chaque action restant dans la trésorerie de votre entreprise, placez dans la trésorerie de l'entreprise un montant correspondant au revenu par action.

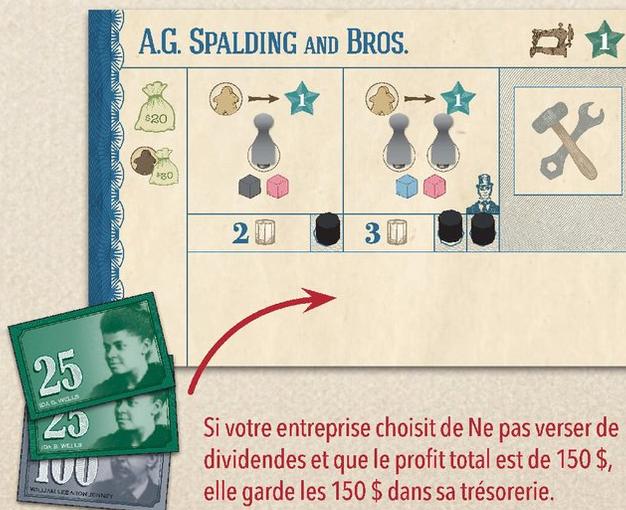


Comme la Spalding a encore 4 actions non vendues dans sa trésorerie, vous prenez 4 fois 15 \$ dans la banque (60 \$) et les placez dans la trésorerie de l'entreprise.

Les actions détenues par la Banque ne produisent de dividendes ni pour les joueurs ni pour votre entreprise. La banque se paie elle-même pour les actions qu'elle détient.

CONSERVER SES REVENUS :

Si votre entreprise choisit de Conserver ses revenus, aucun joueur ne reçoit sa part des recettes qu'elle a produites lors de la Décennie. À la place, votre entreprise garde 100 % de ses revenus.



AJUSTER LA VALEUR DES ACTIONS

Après que votre entreprise a décidé soit de Payer des Dividendes soit de Conserver ses revenus, donc soit de payer ses actionnaires soit de placer ses revenus dans sa trésorerie, ajustez la valeur de ses actions sur la Piste des Actions.

Si votre entreprise choisit de Payer des Dividendes, elle a la possibilité d'augmenter la valeur de ses actions sur la Piste des Actions. Si elle paie au moins autant de dividendes que le cours actuel de son action indiqué par sa position actuelle sur la Piste des Actions, elle progresse d'un cran sur la Piste des Actions.

La Cracker Jack a une valeur d'action de 20 \$ et paie un total de 30 \$. Comme la Cracker Jack paie plus que la valeur actuelle de ses actions mais moins que le double (40 \$), elle avance d'un cran sur la Piste des Actions.

La N.K. Fairbanks a une valeur d'action de 40 \$ et paie un total de 120 \$. Comme le montant versé correspond à trois fois la valeur actuelle de ses actions, elle devrait avancer de trois crans sur la Piste des Actions. Malheureusement, elle est derrière le trait correspondant au seuil de 60 \$, elle avance donc de deux crans seulement.

L'Anglo American a une valeur d'action de 100 \$ et paie un total de 300 \$. Comme l'Anglo American paie trois fois la valeur actuelle de ses actions et qu'elle a franchi le seuil de 60 \$, elle avance de trois crans sur la Piste des Actions.

L'A.G. Spalding a une valeur d'action de 220 \$ et paie un total de 200 \$. Comme l'A.G. Spalding paie ses actionnaires mais ne verse pas un montant au moins égal à la valeur actuelle de ses actions, elle n'avance pas sur la Piste des Actions.

L'Elgin a une valeur d'action de 360 \$, mais le Directeur de l'Elgin décide de Conserver ses revenus. Comme l'Elgin n'a pas versé d'argent, elle recule d'un cran sur la Piste des Actions.



Si votre entreprise verse un montant correspondant au moins au double de la valeur actuelle de ses actions, celle-ci avance de deux crans sur la Piste des Actions. Si elle verse un montant correspondant au moins au triple de la valeur actuelle de ses actions et que celle-ci est de 60 \$ ou plus, elle avance de trois crans sur la Piste des Actions. Si elle ne verse pas une somme correspondant au moins à la valeur actuelle de ses actions, elle n'avance pas sur la Piste des Actions et reste là où elle était au début de la Décennie.

Si votre entreprise choisit de Conserver ses revenus, alors, indépendamment du montant qu'elle a gagné lors de ce tour, la valeur de ses actions baisse, elle recule d'un cran sur la Piste des Actions.

Ne pas vendre de Biens force votre entreprise à suspendre les dividendes et entraîne la baisse de la valeur de ses actions.

Référez-vous au Guides d'Évaluation des Actions en cherchant la valeur actuelle de vos actions dans la colonne de gauche et votre Dividende dans celle du milieu ou de droite.

Si votre dividende est égal ou supérieur à cette valeur, mais inférieur à cette valeur, votre entreprise avance de deux crans sur la Piste des Actions.

1X	2X	3X
\$10	\$20	—
\$15	\$30	—
\$20	\$40	—
\$25	\$50	—
\$35	\$70	—
\$40	\$80	—
\$50	\$100	—
\$60	\$120	\$180
\$80	\$160	\$240
\$100	\$200	\$300

1X	2X	3X
\$120	\$240	\$360
\$140	\$280	\$420
\$160	\$320	\$480
\$190	\$380	\$570
\$220	\$440	\$660
\$250	\$500	\$750
\$280	\$560	\$840
\$320	\$640	\$960
\$360	\$720	\$1,080
\$400	\$800	\$1,200

Après avoir trouvé la valeur de vos actions dans la colonne de gauche, si vous payez plus que ce qui est indiqué dans cette colonne, vous avancez de trois crans sur la Piste des Actions.

FIN DU TOUR DE L'ENTREPRISE

À la fin du tour de chaque entreprise, si un ou plusieurs emplacements de la Chaîne Logistique sont complètement vides, déplacez toutes les ressources vers la droite, vers les emplacements de plus faible valeur.



1. Vérifiez si l'emplacement de ressources \$ 10 est vide. S'il l'est, déplacez toutes les ressources de l'emplacement \$ 20 vers l'emplacement \$ 10.
2. Vérifiez si l'emplacement de ressources \$ 20 est vide. S'il l'est, déplacez toutes les ressources de l'emplacement \$ 30 vers l'emplacement \$ 20.
3. Vérifiez si l'emplacement de ressources \$ 30 est vide. S'il l'est, déplacez toutes les ressources de l'emplacement **X** vers l'emplacement \$ 30.
4. Enfin, piochez un nombre de ressources dans le sac égal au nombre indiqué sous le marqueur de Décennie sur le plateau de jeu et placez-les sur l'emplacement avec un **X** rouge.

Répétez ce processus jusqu'à ce que tous les emplacements de la chaîne logistique contiennent des ressources. Vous ne devez déplacer des ressources d'un emplacement vers un autre de plus faible valeur que si ce dernier est vide.

La quantité de ressources piochées dans le sac à chaque décennie est indiquée sous la Piste de décennie.



Durant cette décennie, les joueurs doivent piocher 5 ressources dans le sac.

Si le sac est vide au moment de piocher des ressources, placez toutes les ressources de Haymarket Square dans le sac et continuez de piocher normalement. Une fois que vous avez fini, piochez 2 ressources de chaque type dans le sac et placez-les sur Haymarket Square.

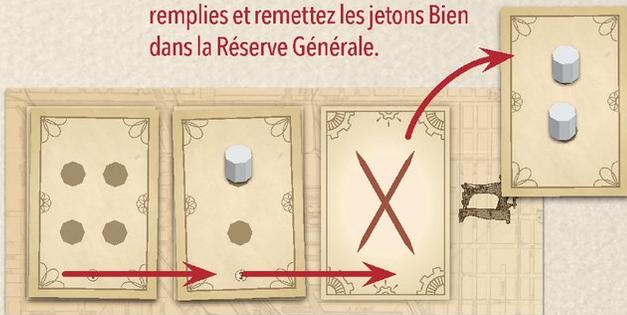


PHASE D'ENTRETIEN

Lors de la Phase d'Entretien, le plateau de jeu est préparé pour la Décennie suivante.

1. Toutes les Tuiles Demande qui ont été complètement remplies sont retirées du jeu et les jetons Bien qui se trouvaient dessus sont remis dans la Réserve Générale. Retirez les jetons Bien des emplacements de Tuiles Demande imprimés sur le plateau de jeu s'ils ont été complètement remplis.
2. Les Tuiles Demande de chaque ligne sont déplacées vers l'intérieur, vers le centre du plateau, de la gauche vers la droite.

Retirez toutes les Tuiles Demande remplies et remettez les jetons Bien dans la Réserve Générale.

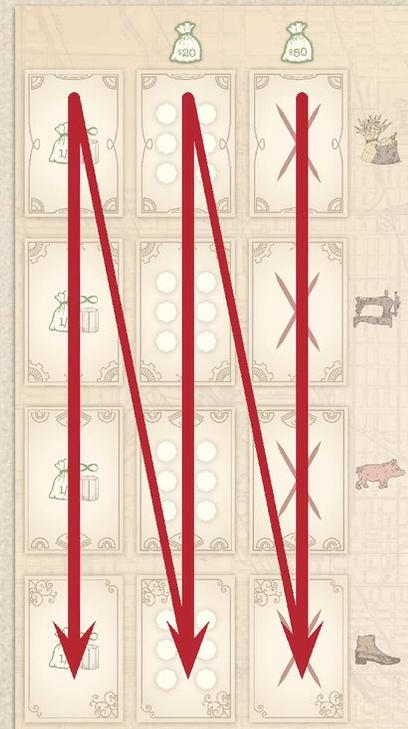


Déplacez toutes les Tuiles Demande vides ou partiellement remplies vers le centre du plateau. Ne retirez pas les jetons Bien des tuiles Demande partiellement remplies.

3. L'Actif immobilisé le plus à droite, placé sur l'emplacement \$40, est retiré du jeu. Déplacez les Actifs immobilisés vers la droite, sur les emplacements de plus faible valeur et piochez-en un nouveau que vous placez sur l'emplacement \$80.

4. Les jetons Ressource encore sur l'emplacement \$10 de la Chaîne Logistique sont déplacés sur Haymarket Square et les autres ressources sont décalées d'un emplacement vers la droite. Piochez de nouvelles ressources dans le sac et placez-les sur l'emplacement X comme décrit page [28].
5. Enfin, de nouvelles Tuiles Demande sont piochées dans la pile Demande et placées face visible, du haut vers le bas, et de la droite vers la gauche pour remplir les espaces vides.

La Grande Dépression est imminente ! Si la pile Demande est vide, ne re-mélangez pas les Tuiles Demande pour les réutiliser. Vous pouvez vendre des Biens aux emplacements de gauche et du milieu de la piste de Demande. Aucun Bien ne peut en revanche plus être vendu à l'emplacement le plus à droite de chaque ligne pour le restant de la partie. Voir détails page [25].



Remplissez la Piste de Demande de la droite vers la gauche, et du haut vers le bas.

DÉCOMPTE DE FIN DE PARTIE

Lors de la dernière décennie, après que toutes les entreprises ont opéré durant la Phase d'Opération, la partie prend fin.

1. Résolvez chaque tuile objectif une par une. En cas d'égalité, tous les joueurs à égalité reçoivent la récompense complète.
2. Tous les joueurs vendent leurs actions à la banque pour leur valeur finale indiquée sur la Piste des Action.
3. Ajoutez l'argent de votre Trésorerie Personnelle.



\$120
\$140 
\$160

Par exemple, à la fin de la partie, la valeur des actions de la Cracker Jack est de 140 \$. Si vous possédez 20 % de la Cracker Jack, vous vendez vos 2 actions et recevez 280 \$.

LE JOUEUR QUI DÉTIENT LE PLUS D'ARGENT GAGNE.

IMPORTANT ! Lors du dernier paiement des dividendes, la valeur des actions des entreprises ne change pas. L'argent présent dans la trésorerie de chaque entreprise est remis dans la banque et n'a pas d'impact sur la fortune personnelle des joueurs.

ÉGALITÉ : dans le cas improbable où des joueurs sont à égalité à la fin de la partie, le joueur qui a accompli le plus d'objectifs gagne. Si l'égalité persiste, les joueurs profitent de leur victoire partagée.

VARIANTES

Le jeu fournit de l'argent papier, mais nous vous recommandons d'utiliser des jetons de poker parce qu'ils sont plus simples à utiliser, s'empilent facilement et permettent aux joueurs d'être leur propre banquier. Les jetons de poker favorisent un jeu plus simultané et accélèrent considérablement le jeu. L'extension Burden of Destiny contient des "Cartes Argent", que certains joueurs trouveront plus appropriées que l'argent papier ou les jetons de poker.

City of the Big Shoulders, comme tous les jeux de spéculation de type 18xx, est assez calculatoire. Vous aurez souvent à faire des multiplications, à diviser par 10 ou à faire des additions pour calculer les revenus et anticiper le coût de vos actions. Pour certaines personnes, ces petits calculs mathématiques sont une seconde nature, mais pour d'autres (dont les auteurs de ce jeu), une calculatrice peut s'avérer utile. Si vous constatez que vous mettez du temps à faire ces calculs, n'ayez pas peur de sortir votre téléphone.

La grande "astuce" est de garder à l'esprit que tout est divisible par 10.

Supposons que les Biens de votre entreprise ont été vendus pour 110 \$ lors de la Phase d'Opération et que vous possédez 30 % de votre entreprise. Pour calculer les dividendes, vous divisez vos revenus totaux de 110 \$ par 10 actions, ce qui donne 11 \$ par action. Comme vous possédez 3 actions (30 %), vous recevez 3 fois 11 \$, soit 33 \$. Votre entreprise reçoit dans sa trésorerie 7 fois 11 \$, soit 77 \$.

110 \$ ÷ 10 = 11 \$ par action

Votre profit personnel:

11 \$ par action × 3 Actions = 33 \$

Le montant que votre entreprise reçoit:

11 \$ par action × 7 Actions = 77 \$

Autre exemple. Disons que votre entreprise a vendu pour 150 \$ de Biens lors de la Phase d'Opérations et que vous possédez 60 % de votre entreprise. Deux autres joueurs en possèdent chacun 20 %. Appelons-les Bob et Sue. Comme vous avez opéré pour 150 \$, cela signifie que vous avez opéré pour 15 \$ par action. Bob et Sue reçoivent chacun 30 \$ et vous recevez 90 \$. Comme l'entreprise est intégralement aux mains des joueurs, elle ne garde rien dans sa trésorerie.

150 \$ ÷ 10 = 15 \$ par action

Votre profit personnel:

15 \$ par action × 6 Actions = 90 \$

Le profit de Bob et Sue:

15 \$ par action × 2 Actions = 30 \$ each

Au moment de Payer les Dividendes, nous recommandons d'annoncer vos revenus "par action" et de laisser chaque joueur se servir simultanément dans la banque.

De plus, nous recommandons qu'à chaque fois que vous recevez des dividendes pour vos actions vous placiez sur vos actions l'argent que vous gagnez. De cette manière, une fois que toutes les entreprises ont fini d'opérer, vous pouvez facilement vérifier que vous avez été payé pour tout, et si ce n'est pas le cas vous pouvez rapidement ajouter l'argent manquant avant de passer à la Décennie suivante. "Qu'est-ce que tu as payé ? Je n'ai pas vu !" Cela permet également d'éviter de se léser.

DRAFTER LES BÂTIMENTS

Lors de la Phase de Construction, avant de choisir quels Bâtiments jouer et lesquels défausser, choisissez un Bâtiment que vous voulez éventuellement jouer lors de cette Décennie et passez les 2 autres au joueur à votre gauche. Parmi les 2 que vous avez reçus, choisissez-en un et passez le dernier Bâtiment au joueur à votre gauche. Enfin, choisissez un Bâtiment à jouer et un à retirer de la partie. Lors des rounds 2 et 4, passez au joueur à votre droite à la place.

TUILES OBJECTIF



Le joueur qui a le plus de Managers dans l'ensemble de ses entreprises reçoit 200 \$.



Le joueur qui est le Directeur de l'entreprise la plus avancée sur la Piste d'Attractivité reçoit 200 \$. Si plusieurs entreprises sont à égalité, chaque Directeur concerné reçoit 200 \$.



Le joueur qui a le plus de Vendeurs dans l'ensemble de ses entreprises reçoit 200 \$.



Le joueur qui est le Directeur de l'entreprise dont la Trésorerie contient le plus d'argent à la fin de la partie reçoit 200 \$.



Le joueur qui a le plus d'Actifs immobilisés dans l'ensemble de ses entreprises reçoit 200 \$.



Le joueur qui a le plus de Partenaires reçoit 200 \$.



Le joueur qui a le plus d'Ouvriers dans l'ensemble de ses entreprises reçoit 200 \$.



Le joueur qui possède le plus de Certificats d'Action de 10 % reçoit 200 \$.



Le joueur qui a le plus de marqueurs d'automatisation activés dans l'ensemble de ses entreprises reçoit 200 \$.



Le joueur qui possède le plus de Certificats d'Action de 20 % reçoit 200 \$.

TUILES BÂTIMENT

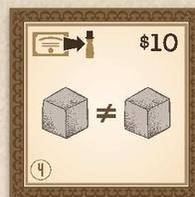
BÂTIMENTS DE L'ÈRE I



La banque paie 20 \$ au joueur qui possède ce Bâtiment.

L'entreprise qui utilise ce Bâtiment peut acheter un Actif immobilisé avec une réduction de 10 \$.

Ajoutez 2 Ouvriers au Marché de l'Emploi.



L'entreprise paie 10 \$ au joueur qui possède ce Bâtiment.

L'entreprise qui utilise ce Bâtiment reçoit deux ressources *différentes* de Haymarket Square, si disponibles.

N'utilisez cette tuile qu'à 4 joueurs.



L'entreprise paie 10 \$ au joueur qui possède ce Bâtiment.

L'entreprise qui utilise ce Bâtiment avance immédiatement d'un cran sur la Piste d'Attractivité. Recevez immédiatement d'éventuels bonus.

N'utilisez cette tuile qu'à 4 joueurs. Ajoutez 2 Ouvriers au Marché de l'Emploi.



L'entreprise paie 20 \$ au joueur qui possède ce Bâtiment.

L'entreprise qui utilise ce Bâtiment reçoit un Manager.

Ajoutez 1 Ouvrier au Marché de l'Emploi.



La banque paie 20 \$ au joueur qui possède ce Bâtiment.

L'entreprise qui utilise ce Bâtiment reçoit 1 acier (bleu) et 1 bois (marron) de Haymarket Square, si disponibles.

N'utilisez cette tuile qu'à 3 joueurs et plus.



La banque paie 20 \$ au joueur qui possède ce Bâtiment.

L'entreprise qui utilise ce Bâtiment reçoit 1 bois (marron) et 1 bétail (rose) de Haymarket Square, si disponibles.

N'utilisez cette tuile d'avec 3 joueurs et plus.



L'entreprise paie 20 \$ au joueur qui possède ce Bâtiment.

L'entreprise qui utilise ce Bâtiment produit immédiatement 1 Bien.

Ajoutez 2 Ouvriers au Marché de l'Emploi.



L'entreprise paie 40 \$ au joueur qui possède ce Bâtiment.

L'entreprise qui utilise ce Bâtiment peut automatiser 1 Ouvrier dans une de ses usines. Nécessite un Ouvrier employé.

Ajoutez 1 Ouvrier au Marché de l'Emploi.



L'entreprise paie 20 \$ au joueur qui possède ce Bâtiment.

L'entreprise qui utilise ce Bâtiment reçoit un Vendeur.

Ajoutez 1 Ouvrier au Marché de l'Emploi.



L'entreprise paie 30 \$ au joueur qui possède ce Bâtiment.

L'entreprise qui utilise ce Bâtiment avance de 2 crans sur la Piste d'Attractivité. Recevez immédiatement d'éventuels bonus.

Ajoutez 1 Ouvrier au Marché de l'Emploi.



La banque paie 20 \$ au joueur qui possède ce Bâtiment.

L'entreprise qui utilise ce Bâtiment reçoit 1 bois (marron) et 1 charbon (noir) de Haymarket Square, si disponibles.

N'utilisez cette tuile qu'à 3 joueurs et plus.



L'entreprise paie 10 \$ au joueur qui possède ce Bâtiment.

L'entreprise qui utilise ce Bâtiment reçoit deux ressources *identiques* de Haymarket Square, si disponibles.

N'utilisez cette tuile qu'à 4 joueurs. Ajoutez 2 Ouvriers au Marché de l'Emploi.

TUILES BÂTIMENT SUITE - BÂTIMENTS DE L'ÈRE II



La banque paie 20 \$ au joueur qui possède ce Bâtiment.

L'entreprise qui utilise ce Bâtiment reçoit 1 bétail (rose) et 1 acier (bleu) de Haymarket Square, si disponibles.

Ajoutez 2 Ouvriers au Marché de l'Emploi.



La banque paie 20 \$ au joueur qui possède ce Bâtiment.

L'entreprise qui utilise ce Bâtiment reçoit 1 charbon (noir) et 1 acier (bleu) de Haymarket Square, si disponibles.

Ajoutez 2 Ouvriers au Marché de l'Emploi.



La banque paie 20 \$ au joueur qui possède ce Bâtiment.

L'entreprise qui utilise ce Bâtiment reçoit 1 charbon (noir) et 1 bétail (rose) de Haymarket Square, si disponibles.

Ajoutez 2 Ouvriers au Marché de l'Emploi.



La Banque paie 20 \$ au joueur qui possède ce Bâtiment.

L'entreprise qui utilise ce Bâtiment peut acheter un Actif immobilisé avec une réduction de 20 \$.

Ajoutez 1 Ouvrier au Marché de l'Emploi.



L'entreprise paie 30 \$ au joueur qui possède ce Bâtiment.

L'entreprise qui utilise ce Bâtiment reçoit 1 Manager.

Ajoutez 1 Ouvrier au Marché de l'Emploi.



L'entreprise paie 30 \$ au joueur qui possède ce Bâtiment.

L'entreprise qui utilise ce Bâtiment avance de 2 crans sur la Piste d'Attractivité. Recevez immédiatement d'éventuels bonus.

N'utilisez cette tuile qu'à 3 joueurs et plus. Ajoutez 1 Ouvrier au Marché de l'Emploi.



L'entreprise paie 10 \$ au joueur qui possède ce Bâtiment.

L'entreprise qui utilise ce Bâtiment reçoit deux ressources *différentes* de Haymarket Square, si disponibles.

N'utilisez cette tuile qu'à 3 joueurs et plus. Ajoutez 1 Ouvrier au Marché de l'Emploi.



L'entreprise paie 10 \$ au joueur qui possède ce Bâtiment.

L'entreprise qui utilise ce Bâtiment reçoit deux ressources *identiques* de Haymarket Square, si disponibles.

N'utilisez cette tuile qu'à 3 joueurs et plus. Ajoutez 2 Ouvriers au Marché de l'Emploi.



L'entreprise paie 90 \$ au joueur qui possède ce Bâtiment.

L'entreprise qui utilise ce Bâtiment peut automatiser un total de 2 Ouvriers dans ses usines. Nécessite un Ouvrier employé dans *chaque emplacement* à automatiser.

N'utilisez cette tuile qu'à 4 joueurs.



L'entreprise paie 60 \$ au joueur qui possède ce Bâtiment.

L'entreprise qui utilise ce Bâtiment reçoit 2 Managers.

N'utilisez cette tuile qu'à 4 joueurs.



L'entreprise paie 80 \$ au joueur qui possède ce Bâtiment.

L'entreprise qui utilise ce Bâtiment reçoit 2 Vendeurs.

N'utilisez cette tuile qu'à 4 joueurs.



L'entreprise paie 40 \$ au joueur qui possède ce Bâtiment.

L'entreprise qui utilise ce Bâtiment produit immédiatement 2 Biens.

N'utilisez cette tuile qu'à 3 joueurs et plus. Ajoutez 2 Ouvriers au Marché de l'Emploi.

BÂTIMENTS DE L'ÈRE II, SUITE



L'entreprise paie 40 \$ au joueur qui possède ce Bâtiment.

L'entreprise qui utilise ce Bâtiment reçoit 1 Vendeur.

Ajoutez 1 Ouvrier au Marché de l'Emploi.



L'entreprise paie 50 \$ au joueur qui possède ce Bâtiment.

L'entreprise qui utilise ce Bâtiment reçoit 2 Ouvriers de la Réserve Générale.

N'utilisez cette tuile qu'à 4 joueurs.



L'entreprise paie 40 \$ au joueur qui possède ce Bâtiment.

L'entreprise qui utilise ce Bâtiment peut automatiser 1 Ouvrier dans une de ses usines. Nécessite un Ouvrier employé.

Ajoutez 1 Ouvrier au Marché de l'Emploi.



L'entreprise paie 50 \$ au joueur qui possède ce Bâtiment.

L'entreprise qui utilise ce Bâtiment avance de 3 crans sur la Piste d'Attractivité. Recevez immédiatement d'éventuels bonus.

Ajoutez 1 Ouvrier au Marché de l'Emploi.

BÂTIMENTS DE L'ÈRE III



La banque paie 30 \$ au joueur qui possède ce Bâtiment.

L'entreprise qui utilise ce Bâtiment paie 150 \$ de sa trésorerie à ses actionnaires à raison de 15 \$ par action. Si l'entreprise ne possède pas 150 \$ dans sa trésorerie, elle ne peut pas utiliser cet emplacement. Ajustez la valeur des actions de cette entreprise sur la Piste des Actions après que les dividendes ont été payés.

N'utilisez cette tuile qu'à 3 joueurs et plus.



La banque paie 60 \$ au joueur qui possède ce Bâtiment.

L'entreprise qui utilise ce Bâtiment paie 300 \$ de sa trésorerie à ses actionnaires à raison de 30 \$ par action. Si l'entreprise ne possède pas 300 \$ dans sa trésorerie, elle ne peut pas utiliser cet emplacement. Ajustez la valeur des actions de cette entreprise sur la Piste des Actions après que les dividendes ont été payés.

N'utilisez cette tuile qu'à 4 joueurs.



La banque paie 40 \$ au joueur qui possède ce Bâtiment.

L'entreprise qui utilise ce Bâtiment paie 200 \$ de sa trésorerie à ses actionnaires à raison de 20 \$ par action. Si l'entreprise ne possède pas 200 \$ dans sa trésorerie, elle ne peut pas utiliser cet emplacement. Ajustez la valeur des actions de cette entreprise sur la Piste des Actions après que les dividendes ont été payés.

N'utilisez cette tuile qu'à 4 joueurs.



L'entreprise paie 40 \$ au joueur qui possède ce Bâtiment.

L'entreprise qui utilise ce Bâtiment reçoit 2 Managers.

N'utilisez cette tuile qu'à 3 joueurs et plus.



L'entreprise paie 40 \$ au joueur qui possède ce Bâtiment.

L'entreprise qui utilise ce Bâtiment reçoit 2 acier (bleu) et 1 bois (marron) de Haymarket Square, si disponibles.

Ajoutez 1 Ouvrier au Marché de l'Emploi.



La banque paie 50 \$ au joueur qui possède ce Bâtiment.

L'entreprise qui utilise ce Bâtiment paie 250 \$ de sa trésorerie à ses actionnaires à raison de 25 \$ par action. Si l'entreprise ne possède pas 250 \$ dans sa trésorerie, elle ne peut pas utiliser cet emplacement. Ajustez la valeur des actions de cette entreprise sur la Piste des Actions après que les dividendes ont été payés.

N'utilisez cette tuile qu'à 3 joueurs et plus.



L'entreprise paie 50 \$ au joueur qui possède ce Bâtiment.

L'entreprise qui utilise ce Bâtiment reçoit 2 Vendeurs.

N'utilisez cette tuile qu'à 3 joueurs et plus.

TUILES BÂTIMENT, SUITE - BÂTIMENTS DE L'ÈRE III, SUITE



L'entreprise paie 40 \$ au joueur qui possède ce Bâtiment.

L'entreprise qui utilise ce Bâtiment reçoit 2 bétail (rose) et 1 acier (bleu) de Haymarket Square, si disponibles.

Ajoutez 1 Ouvrier au Marché de l'Emploi.



L'entreprise paie 60 \$ au joueur qui possède ce Bâtiment.

L'entreprise qui utilise ce Bâtiment produit immédiatement 3 Biens.

Ajoutez 1 Ouvrier au Marché de l'Emploi.



L'entreprise paie 60 \$ au joueur qui possède ce Bâtiment.

L'entreprise qui utilise ce Bâtiment avance de 3 crans sur la Piste d'Attractivité. Recevez immédiatement d'éventuels bonus.

Ajoutez 1 Ouvrier au Marché de l'Emploi.



L'entreprise paie 90 \$ au joueur qui possède ce Bâtiment.

L'entreprise qui utilise ce Bâtiment peut automatiser au total 2 Ouvriers dans ses usines. Nécessite un Ouvrier employé dans *chaque emplacement* à automatiser.

Ajoutez 1 Ouvrier au Marché de l'Emploi.



L'entreprise paie 40 \$ au joueur qui possède ce Bâtiment.

L'entreprise qui utilise ce Bâtiment reçoit 2 charbon (noir) et 1 bétail (rose) de Haymarket Square, si disponibles.

Ajoutez 1 Ouvrier au Marché de l'Emploi.



L'entreprise paie 40 \$ au joueur qui possède ce Bâtiment.

L'entreprise qui utilise ce Bâtiment reçoit 1 Ouvrier et 1 Manager de la Réserve Générale à placer dans ses usines.

N'utilisez cette tuile qu'à 4 joueurs.



L'entreprise paie 40 \$ au joueur qui possède ce Bâtiment.

L'entreprise qui utilise ce Bâtiment reçoit 2 bois (marron) et 1 charbon (noir) de Haymarket Square, si disponibles.

Ajoutez 1 Ouvrier au Marché de l'Emploi.



L'entreprise paie 50 \$ au joueur qui possède ce Bâtiment.

L'entreprise qui utilise ce Bâtiment reçoit 1 Ouvrier et 1 Vendeur de la Réserve Générale à placer dans ses usines.

N'utilisez cette tuile qu'à 4 joueurs.



La banque paie 40 \$ au Joueur qui possède ce Bâtiment.

L'entreprise qui utilise ce Bâtiment peut acheter un Actif immobilisé avec une réduction de 30 \$.

Ajoutez 2 Ouvriers au Marché de l'Emploi.

ACTIFS IMMOBILISÉS

Les Actifs immobilisés peuvent être achetés par une entreprise pour leur **Bonus Immédiat**, mais seules certaines entreprises peuvent utiliser leurs capacités à chaque Décennie. Voir page [11] l'aperçu de la Charte d'entreprise. Voir page [20] pour plus d'informations sur les Actifs immobilisés.



ABBATOIR (ABATTOIR)
Votre entreprise avance immédiatement de 2 crans sur la Piste d'Attractivité. Les Bonus d'Attractivité sont gagnés immédiatement.

Chaque Décennie, votre entreprise peut épuiser cet actif pour recevoir 1 bois (marron) et 1 charbon (noir) de Haymarket Square, si disponibles.



CATALOG EMPIRE
(EMPIRE DU CATALOGUE)
Votre entreprise gagne immédiatement 1 Ouvrier.

Chaque Décennie, votre entreprise peut épuiser cet actif pour augmenter son revenu opérationnels de 80 \$.



BACKROOM DEALS
(ARRANGEMENTS D'ARRIÈRE-BOUTIQUE)
Votre entreprise qui gagne immédiatement 1 Ouvrier.

Chaque Décennie, votre entreprise peut épuiser cet actif pour avancer d'un cran sur la Piste des Actions après l'étape de Production de la Phase d'Opération (voir détails page [24]).



CINCINNATI STEEL
(ACIER DE CINCINNATI)
TUILE DE DÉPART. Automatisez immédiatement 1 Ouvrier. Nécessite un Ouvrier employé.

Chaque Décennie, votre entreprise peut épuiser cet actif et payer 10 \$ à la banque pour recevoir 2 acier (bleu) de Haymarket Square, si disponibles.



BRAND RECOGNITION (NOTORIÉTÉ)
Automatisez immédiatement 1 Ouvrier. Nécessite un Ouvrier employé. Les Bonus d'Attractivité sont gagnés immédiatement.

Chaque Décennie, votre entreprise peut épuiser cet actif pour avancer de 2 crans sur la Piste d'Attractivité. Les Bonus d'Attractivité sont gagnés immédiatement.



COLOR CATALOG
(CATALOGUE COULEUR)
Votre entreprise gagne immédiatement 1 Ouvrier.

Chaque Décennie, votre entreprise peut épuiser cet actif pour augmenter son revenu opérationnel de 60 \$.



BRILLIANT MARKETING
(MARKETING BRILLANT)
TUILE DE DÉPART. Automatisez immédiatement 1 Ouvrier. Nécessite un Ouvrier employé. Les Bonus d'Attractivité sont gagnés immédiatement.

Chaque Décennie, votre entreprise peut épuiser cet actif pour avancer d'un cran sur la Piste d'Attractivité.



FOUNDRY (FONDERIE)
Avancez immédiatement votre entreprise de 2 crans sur la Piste d'Attractivité. Les Bonus d'Attractivité sont gagnés immédiatement.

Chaque Décennie, votre entreprise peut épuiser cet actif pour recevoir 1 acier (bleu) et 1 bois (marron) de Haymarket Square, si disponibles.



MAIL ORDER CATALOG (CATALOGUE DE VENTE PAR CORRESPONDANCE)
Votre entreprise gagne immédiatement 1 Ouvrier.

Chaque Décennie, votre entreprise peut épuiser cet actif pour augmenter son revenu opérationnel de 40 \$.

ACTIFS IMMOBILISÉS, SUITE



MICHIGAN LUMBER
(BOIS DE CONSTRUCTION DU MICHIGAN)
TUILE DE DÉPART. Automatisez immédiatement 1 Ouvrier. Nécessite un Ouvrier employé.

Chaque Décennie, votre entreprise peut épuiser cet actif et payer 10 \$ à la banque pour recevoir 2 bois (marron) de Haymarket Square, si disponibles.



REFRIGERATION (RÉFRIGÉRATION)
TUILE DE DÉPART. Avancez immédiatement votre entreprise de deux crans sur la Piste d'Attractivité. Les Bonus d'Attractivité sont gagnés immédiatement.

Chaque Décennie, votre entreprise peut épuiser cet actif pour recevoir 2 bétail (rose) de Haymarket Square, si disponibles.



PENNSYLVANIA COAL
(CHARBON DE PENNSYLVANIE)
TUILE DE DÉPART. Automatisez immédiatement 1 Ouvrier. Nécessite un Ouvrier employé.

Chaque Décennie, votre entreprise peut épuiser cet actif et payer 10 \$ à la banque pour recevoir 2 charbon (noir) de Haymarket Square, si disponibles.



UNION STOCKYARDS
(ENCLOS DES UNION STOCKYARDS)
Automatisez immédiatement 1 Ouvrier. Nécessite un Ouvrier employé.

Chaque Décennie, votre entreprise peut épuiser cet actif et payer 10 \$ à la banque pour recevoir 2 bétail (rose) de Haymarket Square, si disponibles.



POPULAR PARTNERS
(PARTENAIRES POPULAIRES)
Votre entreprise gagne immédiatement 1 Ouvrier.

Chaque Décennie, votre entreprise peut épuiser cet actif pour avancer d'un cran sur la Piste des Actions après l'étape de Production de la Phase d'Opération (voir détails page [24]).



WORKSHOP (ATELIER)
Avancez immédiatement votre entreprise de 2 crans sur la Piste d'Attractivité. Les Bonus d'Attractivité sont gagnés immédiatement.

Chaque Décennie, votre entreprise peut épuiser cet actif pour recevoir 1 acier (bleu) et 1 charbon (noir) de Haymarket Square, si disponibles.



PRICE PROTECTION
(PROTECTION DES PRIX)
Automatisez immédiatement 1 Ouvrier et avancez de 2 crans sur la Piste d'Attractivité. Nécessite un Ouvrier employé, les éventuels Bonus d'Attractivité sont gagnés immédiatement.

Chaque Décennie, votre entreprise peut épuiser cet actif pour éviter de reculer sur la Piste des Actions quand votre entreprise conserve ses revenus ou quand ses actions sont vendues par un autre joueur. Ce bonus ne protège pas le prix de vos actions quand des actions sont vendues dans le cadre d'une levée de fonds d'urgence.

NOTES DE L'AUTEUR

Raymond :

Je veux remercier tous ceux qui ont, au cours de ces trois longues années de conception et de développement, aidé à faire de ce jeu une réalité. Je voudrais en particulier remercier Dirk Knemeyer d'Artana pour avoir cru en moi, publié mon premier jeu et m'avoir prodigué ses conseils avisés pour la conception du jeu et les décisions commerciales. Je voudrais remercier les nombreuses personnes de la Columbus Area Boardgaming Society (CABS) qui m'ont aidé à tester le jeu : vous êtes formidables. Et en particulier merci à Jan Bednarczuk et Ted Dickinson pour leur aide comme éditeurs ; Pete Chase, Tim Reilly, Jake Blomquist, Keith Bednarczuk et beaucoup d'autres pour leur aide comme testeurs ; Edward Uhler de Heavy Cardboard qui a soutenu le projet et nous a aidé à faire connaître le jeu ; Joe Sallen, Andy Dennison, Larry Estep, Lance Myxter et David McMillan pour leur amitié et soutien ; Clay Ross, Jim Harmon, Jonathan Anglin et Jeff et Carla Horger pour leurs encouragements ; Arno Quispel de Quined Games pour m'avoir donné de l'espoir dès le départ ; Emily Dearing et Joe Wiggins, mes complices, qui ont joué un rôle décisif dans le projet et sans lesquels le jeu n'existerait pas ; Erin Smith - ma lune et mes étoiles - pour m'avoir encouragé et soutenu lors des si nombreuses nuits que nous n'avons pas pu passer ensemble et pour avoir cru en moi quand je ne croyais pas en moi-même. Et, enfin, à vous - mes premiers clients, mes soutiens et mes confrères joueurs. Sans vous, il n'y a rien. Vous êtes ma famille et je vous aime tous.

Emily :

Après plus de deux ans, j'ai du mal à réaliser que nous avons terminé le premier jeu de Parallel. Cela aura été un long voyage et je tiens à remercier toutes les personnes impliquées dans ce projet, celles qui nous ont fait part de leurs réactions, qui ont testé le jeu, nous ont encouragés, Raymond et moi. Je veux remercier tous mes amis de Beer and Board Games Club of Columbus, vous avez joué un rôle essentiel en me donnant des idées et des impressions et en me soutenant tout du long. Merci à Dianne Dearing et à mes amis proches, vous vous reconnaissez, de m'avoir aidée quand j'étais stressée et inquiète ou que j'avais besoin d'une pause au milieu des nombreuses heures d'illustration. Un grand merci à Raymond. Merci d'avoir cru en moi et d'avoir supporté mon caractère et mon perfectionnisme. Je n'aurais jamais pensé faire ce que je fais aujourd'hui, avoir cette carrière, mais je pense que c'est une voie que j'aurai plaisir à parcourir. Enfin, merci à Christopher Silcott, qui est entré dans ma vie pendant ce projet et qui s'est avéré être le meilleur homme que j'ai rencontré. Je t'aime de tout mon coeur et suis tellement heureuse de t'avoir dans ma vie. Merci d'être si positif et encourageant, de t'être occupé de moi et de m'avoir soutenue quand j'en avais le plus besoin.

CREDITS

Auteur du jeu

Raymond Chandler III

Développeurs du jeu

Joe Wiggins, Emily R. Dearing

Illustrations & Conception graphique

Emily R. Dearing

Testeurs

Keith Bednarczuk, Tim Riley, Pete Chace, Kevin Clarke, Matt Glass, Jake Blomquist, Jacob Branstetter, Cassadi Thomas, Jeffrey Spillner, Stephen Schaefer, Matthew Radcliffe, Jonathan Anglin, Bryan Stanbridge, Tim Coles, Edward Uhler, Andrew Denison, Joe Salen, Larry Estep, Ricardo Vilacha, Ryan LaFlamme, Mike Warth, Craig Blythe, Jason Coeyman, Kris Hall, Doug Lloyd, Eric, Twark, Nick Sickert, Jim Webb, Gordon Spaeth, Matthew Bjorkman, Nathan Brown, David Wernert, Jeremy Haasdyk, Jason Moore, Gregory Artim, Roxann Artim, Dan Kazmaier, Jason Hall, Andrew Gerth, Ryan Wolfe, Branden Angel, Christopher Silcott, Beers & Board Games Club of Columbus, The Columbus Area Boardgaming Society

Editeurs

Jan Bednarczuk, Ted Dickinson

Merci à nos traducteurs

Tilman Chazal & Alexandre Piquet

Merci à nos autres soutiens

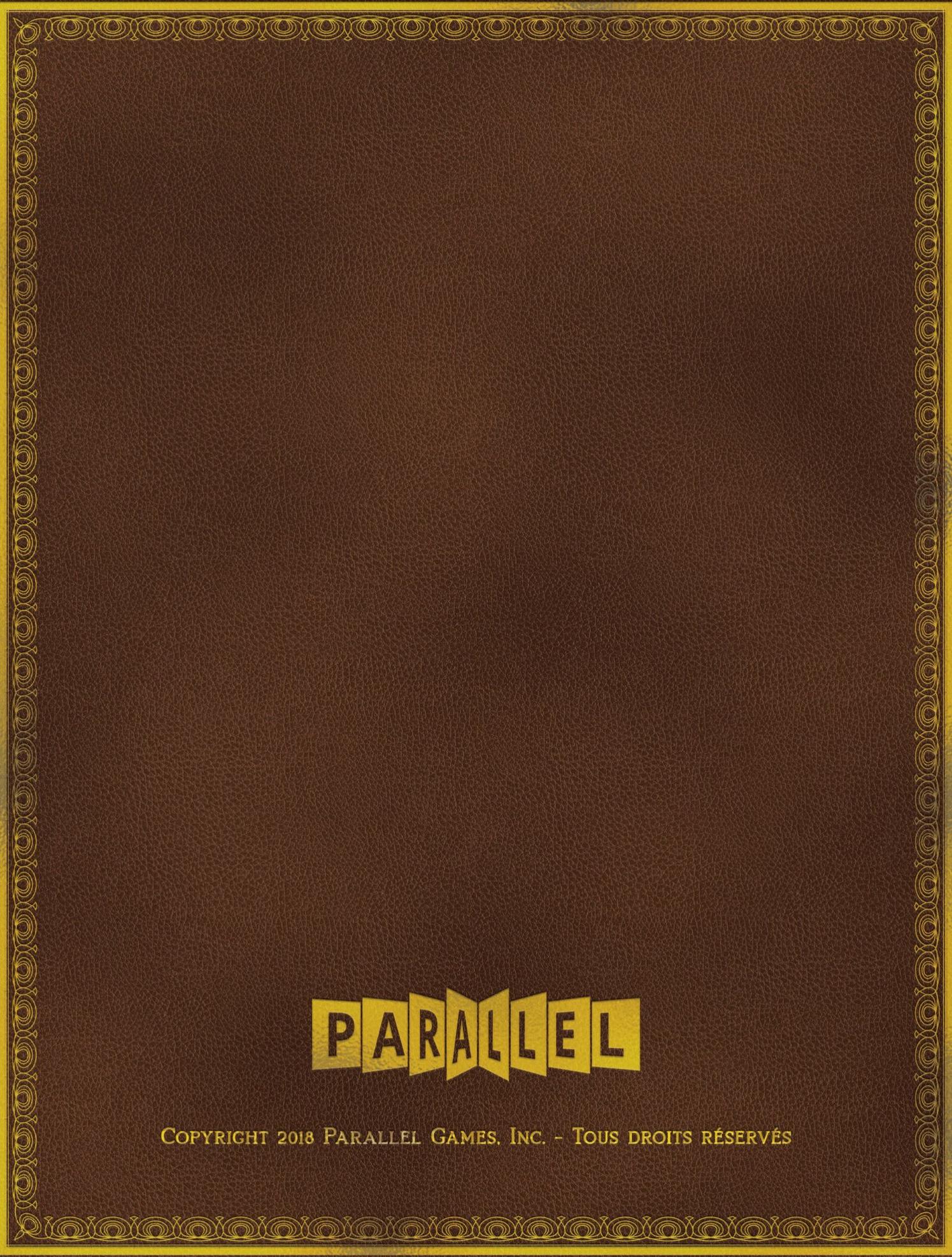
Arno Quispel et Quined Games,
Aaron Brown et TableTop Game Cafe,
Edward Uhler et Heavy Cardboard

Notre gratitude éternelle à

Francis Tresham pour avoir inventé le genre 18xx.
Vous, pour avoir acheté ce jeu et y avoir joué,
nous espérons que vous l'aimerez !

City of the Big Shoulders est un jeu qui raconte la petite et la grande histoire de Chicago durant son âge d'or entre 1875 et 1925. Pour reconstituer l'esprit entrepreneurial de Chicago, nous avons inclus des entreprises historiques qui sont soit nées soit fortement liées à Chicago pendant cette période. Tous les produits et noms d'entreprise sont des marques déposées ® ou non ™ de leurs titulaires respectifs. Leur utilisation n'implique aucune affiliation ou soutien de leur part. Certaines oeuvres historiques utilisées dans ce jeu proviennent du domaine public et/ou sont utilisables selon la Fair Trade Doctrine telle que définie dans 17 U.S.C. §107 et sont incluses dans un but historique et pédagogique. Toutes les autres oeuvres, illustrations, réalisations graphiques, règles et autres travaux protégeables sont la propriété de Parallel Games, Inc. 2018. Tous droits réservés.

~ **POUR DEB ET NIK** ~



PARALLEL

COPYRIGHT 2018 PARALLEL GAMES, INC. - TOUS DROITS RÉSERVÉS