

Raymond Chandler III



L I V R E T D E R È G L E S

CHICAGO

Boucherie du monde,

Forge, Silo à Grains,

Jonglant avec les Voies Ferrées et le Fret de toute une Nation ;

Rageuse, trapue, bagarreuse,

la Ville aux Larges Épaules :

Ils me disent que tu es malsaine et je les crois, car j'ai vu tes femmes trop maquillées attirant les ouvriers agricoles sous tes lampadaires.

Et ils me disent que tu es corrompue et je leur réponds : oui, c'est vrai, j'ai vu un assassin tuer et libre de tuer encore.

Et ils me disent que tu es violente et j'acquiesce : sur les visages de tes femmes et des tes enfants j'ai vu les marques d'une faim insatiable.

Et après leur avoir répondu, je me dresse face à ceux qui se moquent de ma ville, et je leur retourne leurs moqueries en leur disant :

Venez et montrez-moi donc une autre ville chantant si haut et si fièrement sa vivacité, et sa grossièreté, et sa force, et sa fourberie.

Proférant des jurons magnétiques alors qu'elle enchaîne les travaux tel un forçat, voyez cette grande et puissante cogneuse se dresser face aux petites villes molles ;

Féroce comme un chien assoiffé d'action, rusée comme un sauvage qui s'oppose à sa propre nature,

Tête nue,

Pelletant,

Cassant,

Planifiant,

Construisant, détruisant, reconstruisant,

Dans la fumée, de la poussière plein la bouche, riant à gorge déployée,

Sous le terrible fardeau du destin riant comme rirait un jeune homme,

Riant même comme un combattant ignare qui n'a jamais perdu la moindre bataille,

Se vantant et riant de ressentir à son poignet le pouls, et sous ses côtes le cœur du peuple,

Riant !

Riant du rire rageur, trapu, bagarreur de la Jeunesse, à moitié nue,

Suant, fière d'être la Boucherie, la Forge et le Silo à Grains,

Jonglant avec les Voies Ferrées et le Fret de toute une Nation.

~ Carl Sandburg (1914)

CHICAGO 1875: CITY OF THE BIG SHOULDERS

Après le Grand incendie de Chicago en 1871, les habitants se mobilisèrent pour reconstruire leur ville et restaurer sa grandeur. Lors des cinquante années qui suivirent, Chicago connut un or d'âge économique et un rayonnement tel que la ville abrita l'Exposition universelle de 1893 (aussi connue sous le nom de World's Columbian Exposition en référence à Christophe Colomb) et, peu de temps après, une nouvelle Exposition universelle en 1933, célébrant le Siècle du progrès.

De nombreuses grandes marques du quotidien américain ont été créées à Chicago à cette époque : Oscar Mayer, Quaker Oats, Swift & Company, Armour & Company, les cycles Schwinn, Cracker Jack, et tant d'autres se sont installées dans cette fourmilière.

Dans *Chicago 1875 : City of the Big Shoulders*, vous incarnez un investisseur et cherchez à fonder de nouvelles sociétés, échanger des actions, embaucher de la main-d'œuvre, équiper vos usines, et produire des marchandises que vous vendrez dans tout le Midwest.

SOMMAIRE

MATÉRIEL	4	 Icônes de transfert d'argent	19
PRÉSENTATION DU JEU	6	Bâtiments communs	20
Jeu de base et Mode avancé	6	Bonus des atouts capitaux	21
PRÉSENTATION DU MATÉRIEL	7	Bâtiments des joueurs	22
Bâtiments	7	4. Phase d'Exploitation	25
Atouts capitaux	7	0. Levée de fonds d'urgence	25
Plateaux Société	8	1. Achat de ressources	26
Certificat d'actions	9	2. Production de marchandises dans vos usines	26
Tuiles Demande	9	Bonus de manager	27
Objectifs publics	9	3. Vente d'une ou plusieurs marchandises	28
MISE EN PLACE	10	4. Versement des dividendes (ou préservation du capital)	29
FONDER VOTRE SOCIÉTÉ DE DÉPART	12	5. Évolution de la valeur des parts	30
Procédure pour fonder une société	12	Fermeture d'une société	30
PRINCIPAUX CONCEPTS DE JEU	13	6. Gestion de la chaîne d'approvisionnement	31
Argent	13	5. Phase d'Entretien	32
Piste Bourse	13	DÉCOMPTE DE FIN DE PARTIE	33
Piste Attractivité	14	VARIANTES	34
Bonus de la piste Attractivité	14	1. Draft des bâtiments	34
DÉROULEMENT DU JEU	15	2. Règle simplifiée pour les fermetures de sociétés	34
1. Phase de Bourse	16	3. Chaîne d'approvisionnement avancée	34
Vente de parts	16	CONSEILS POUR BIEN DÉBUTER	35
Achat de parts	16	CRÉDITS	35
Fin de la phase de bourse	17	PERSONNAGES HISTORIQUES	36
Changement de présidence	17	ANNEXES	37
2. Phase de Construction	18	Bâtiments d'âge I	37
1. Distribution des bâtiments	18	Bâtiments d'âge II	38
2. Placement des bâtiments	18	Bâtiments d'âge III	39
3. Ajout d'ouvriers sur le marché de l'emploi	18	Sociétés spéciales	40
3. Phase d'Actions	19	Objectifs publics	41
Nouveaux associés	19	Atouts capitaux	42

MATÉRIEL



1 plateau central



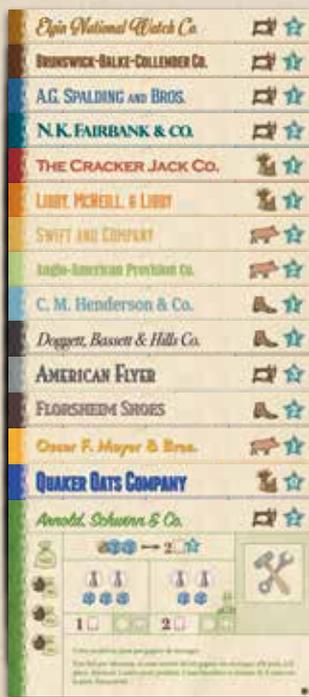
1 marqueur
Décennie



1 marqueur
Phase



1 plateau Chaîne d'approvisionnement
avancée
(utilisation détaillée en page 34)



15 plateaux Société



15 certificats d'actions
présidentiels
(Director's stock - 30%)
1 par société



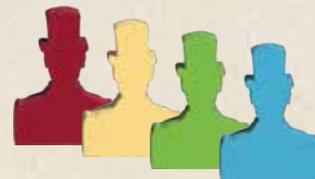
15 certificats d'actions
prioritaires
(Preferred stock - 20%)
1 par société



75 certificats d'actions
ordinaires
(Common stock - 10%)
5 par société



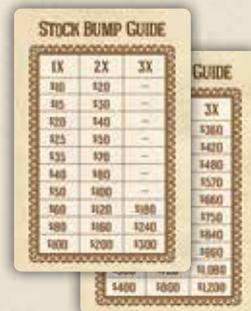
70 cubes Ressource
*20 cubes Bétail (roses)
18 cubes Acier (bleus)
16 cubes Bois (marron)
16 cubes Charbon (noirs)*



24 pions Associé
*6 rouges, 6 jaunes,
6 verts, 6 bleus*



1 carnet de scores



4 guides d'évolution
des parts
(Stock Bump Guide)



30 jetons Société
2 par société



1 sac à ressources



24 tuiles Demande
6 de chaque niveau (1 à 4)

MATÉRIEL



44 Bâtiments

12 bâtiments d'âge I
16 bâtiments d'âge II
16 bâtiments d'âge III



4 aides de jeu rouge, jaune, verte et bleue



4 aides de jeu avancé rouge, jaune, verte et bleue



10 tuiles Objectif public (Goals)



50 ouvriers



20 commerciaux



20 managers



60 pions
Marchandise



40 pions
Automatisation



12 jetons Marchandise
bons



16 tuiles Atout capital



40 billets de 1\$
(40\$)



40 billets de 5\$
(200\$)



4 tuiles Atout capital – Directeur (Chiefs)



40 billets de 10\$
(400\$)



60 billets de 20\$
(1,200\$)



1 Pion Première transaction



40 billets de 100\$
(4,000\$)



40 billets de 500\$
(20,000\$)

PRÉSENTATION DU JEU

Chicago 1875 se déroule en **5 manches, appelées décennies**, représentant chacune une période pivot dans le développement industriel de Chicago. Lors de chaque décennie, les joueurs effectuent **5 phases** leur permettant de développer leurs sociétés, et de faire fructifier leur capital afin de surpasser leurs adversaires. Ce chapitre présente brièvement chacune de ces 5 phases et introduit certains termes que vous rencontrerez tout au long de ce livret.



Chaque décennie commence par une **phase de Bourse**, lors de laquelle les joueurs agissent en tant que traders avisés pour construire un portefeuille d'actions équilibré entre le contrôle et la génération de profits. Ils peuvent choisir de fonder de nouvelles sociétés ou de renforcer le capital de celles déjà en place.



Vient ensuite la **phase de Construction**, lors de laquelle les joueurs transforment la fameuse « skyline » de Chicago (la rangée d'immeuble découpant l'horizon de la ville) en plaçant de nouveaux bâtiments sur le plateau central. Ils rendent ainsi disponibles de nouveaux emplacements d'actions, des ouvriers, des moyens de production, et renforcent leurs sociétés. Le choix de ses bâtiments n'impacte pas seulement leur stratégie, mais également le marché de l'emploi.



Lors de la **phase d'Actions**, les joueurs envoient leurs associés dans les bâtiments de la ville effectuer des tâches vitales pour leurs sociétés. Ils peuvent ainsi recruter de la main-d'œuvre, acheter des matières premières, ou acquérir de puissants atouts. Le placement de chaque associé a une importance critique sur le devenir de sa société.



La **phase d'Exploitation** est le cœur du jeu. À tour de rôle, en commençant par la mieux placée sur la piste Attractivité, les sociétés font tourner leurs usines. Les joueurs utilisent leurs ressources pour produire des marchandises qu'ils vendent selon la demande du marché. Puis ils décident s'ils distribuent des dividendes ou s'ils préfèrent réinvestir les bénéfices, ce qui influe sur la valeur et l'avenir de chaque société.



La décennie se termine par la **phase d'Entretien**, lors de laquelle le plateau central est préparé pour la décennie suivante, et de nouvelles ressources sont acheminées. Les joueurs sont prêts à affronter un nouveau cycle en s'adaptant constamment aux évolutions du marché et de la concurrence.

À la fin de la cinquième décennie, la partie se termine. Chaque joueur calcule sa fortune personnelle en ajoutant la valeur de ses actions, les dividendes gagnés pendant la partie et les objectifs publics qu'il a atteints. **Le joueur dont le total est le plus élevé gagne la partie !** Il est célébré comme le capitaine d'industrie ayant le mieux su s'adapter à la transformation de Chicago en City of Big Shoulders (la ville aux larges épaules).

JEU DE BASE ET MODE AVANCÉ

Chicago 1875 est conçu pour s'adapter aussi bien aux nouveaux joueurs qu'à ceux qui cherchent un défi stratégique poussé. Il présente donc deux modes de jeu : Jeu de base et Mode avancé. Ils partagent les mêmes mécaniques principales, mais pas la même complexité. Dans les pages suivantes, vous pourrez différencier les deux modes de jeu grâce à un code couleur spécifique. **Nous vous recommandons de jouer vos premières parties sur le jeu de base.** Lorsque vous aurez apprivoisé les mécaniques, **découvrez le challenge proposé par le mode avancé.**

Jeu de Base

Le jeu de base est idéal pour les joueurs qui découvrent et ceux qui préfèrent un défi plus accessible. Il offre des règles simplifiées qui se concentrent sur les éléments principaux du jeu : la gestion des sociétés, la production de marchandises, et les investissements boursiers.

Mode avancé

Le mode avancé repose sur les mêmes fondations que le jeu de base mais apporte de nouvelles mécaniques qui enrichissent la dynamique et les options stratégiques. Il convient aux joueurs à l'aise avec le jeu de base et qui souhaitent se frotter à un défi plus relevé. *Pensez à utiliser l'aide de jeu avancé lorsque vous choisissez ce mode de jeu.*

PRÉSENTATION DU MATÉRIEL

Cette partie des règles vous présente rapidement le matériel de jeu, et vous donne des informations qui vous seront utiles pour comprendre son rôle et faciliter la mise en place.

BÂTIMENTS

Lors de la phase de Construction de chaque décennie, chaque joueur sélectionne un de ses trois bâtiments et le place sur la case la plus à gauche de sa rangée sur le plateau central.



Lors de la phase d'Actions, les bâtiments deviennent des **cases d'actions** sur lesquelles les joueurs peuvent envoyer leurs associés pour effectuer des actions au profit de leurs sociétés. Les autres joueurs peuvent placer leurs associés sur vos bâtiments mais s'ils le font, vous ou vos sociétés gagnerez de l'argent.

L'apparition de nouveaux bâtiments permet également **d'ajouter des ouvriers sur la zone Marché de l'emploi** du plateau central.

Les points au dos des tuiles Bâtiments indiquent dans quelle pile ils doivent être mélangés lors de la mise en place.

Les effets des bâtiments sont détaillés dans les annexes aux pages 37 à 39.



Ce bâtiment est mélangé dans la 1^{ère} pile lors de la mise en place.

Ce bâtiment ajoute un ouvrier au marché de l'emploi lorsqu'il est mis en jeu.

ATOUTS CAPITALS

Les atouts capitaux vous offrent un bonus immédiat à l'achat, indiqué par l'icône dans son coin inférieur droit. De plus, ils peuvent être activés lors de votre tour pendant la phase d'Actions ou lors de la phase d'Exploitation de votre société. Toutes les sociétés peuvent acheter des atouts capitaux mais certaines n'ont pas d'emplacements pour les conserver (et ne profitent donc que du bonus immédiat). Chaque emplacement ne peut contenir qu'un seul atout capital.



Les effets des atouts capitaux sont détaillés dans les annexes aux pages 42 et 43.

Certains atouts capitaux nécessitent que votre société paie une taxe à la banque pour les activer, indiquée dans le coin supérieur gauche.

Le montant de cette taxe (lorsqu'elle existe), est indiqué dans le coin supérieur droit de la tuile.



Le bonus immédiat d'un atout capital est indiqué dans son coin inférieur droit.

L'icône ★ indique que cette tuile doit être disponible dès le début de la partie.

Cette édition du jeu contient 4 tuiles Atout capital supplémentaires, appelées « directeurs » (Chiefs). Vous pouvez simplement les mélanger avec les autres tuiles Atout capital lors de la mise en place si vous souhaitez ajouter de la variété à vos parties.



PLATEAUX SOCIÉTÉ



Les **plateaux Société** représentent les sociétés du jeu, et permettent de gérer leurs finances, leurs ressources et leurs productions.

Le **patrimoine d'une société**, au milieu en bas du plateau, sert à stocker tout ce qu'elle possède : actions non vendues, argent, ressources et marchandises, sans limite de quantités.

Le **département commercial**, dans la colonne la plus à gauche, indique le prix de vente des marchandises de la société. Embaucher des **commerciaux** vous permet d'augmenter vos prix de vente et donc de booster vos bénéfices.

En haut à droit du plateau Société, l'étoile représente l'**attractivité** de départ de cette société. L'attractivité détermine l'ordre dans lequel les sociétés agissent lors de la phase d'Exploitation. Celle qui bénéficie de l'attractivité la plus élevée agit en premier. Si la valeur d'attractivité de départ d'une société est au niveau ou au-dessus de certains bonus sur la piste Attractivité, ceux-ci sont ignorés.

Les **usines**, au centre du plateau Société, permettent de produire des marchandises. La production a toujours lieu de gauche à droite, la première usine devant produire avant que la deuxième ne puisse le faire. S'il y a un **manager** dans une usine lorsqu'elle produit, vous bénéficiez de son bonus (augmentation de la production, ressources supplémentaires ou amélioration de l'attractivité).

Sur la droite du plateau, les emplacements **Atout capital** permettent à la société de stocker ces tuiles qui offrent de puissants avantages. **Certaines sociétés n'en possèdent pas.**

Le plateau Société est essentiel pour gérer chaque aspect de votre société. Maîtriser son fonctionnement est une des clés de votre succès.

Cinq des sociétés présentes ont été créés pour l'extension Burden of Destiny et sont identifiées par un pion dans le coin inférieur droit de leur plateau. Nous vous recommandons de les laisser de côté lors de vos premières parties. Leurs capacités sont détaillées aux pages 40 et 41.

Ci-dessous, le détail d'un plateau Société :

A Nom de la société

B Type de société :

Alimentation

Mercerie

Conditionnement de viande

Chaussures

C Attractivité de départ

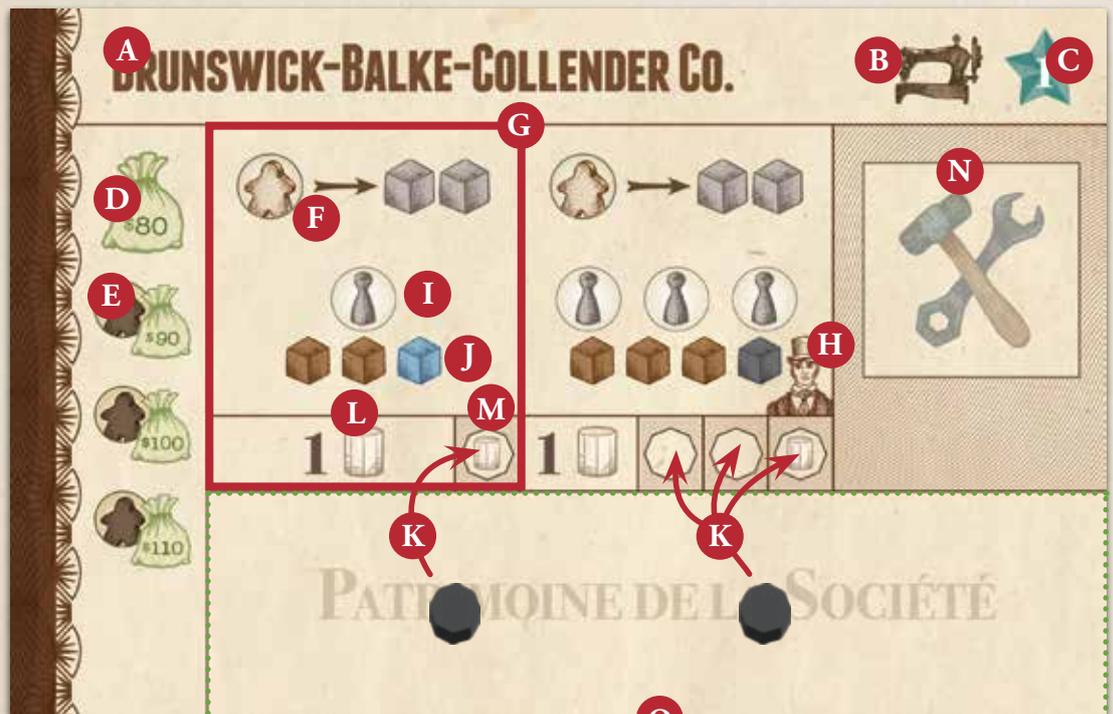
D Prix de vente des marchandises

E Le prix de vente augmente si vous embauchez des commerciaux (placez-les du haut vers le bas).

F Bonus de manager (activé chaque fois que l'usine produit si un manager est présent)

G Chaque société possède 1 à 3 usines. Ce bloc contient la première usine.

H S'il s'agit de votre première société, placez un associé ici. La première fois que toutes les usines de cette société produisent, vous gagnez cet associé.



I Les emplacements Ouvrier doivent tous être remplis pour que votre usine produise.

J Ressources dont l'usine doit disposer pour produire.

K Lorsque vous fondez une société, placez un pion Automatisation sur chaque emplacement octogonal.

L Quantité de marchandises que cette usine produit.

M Lorsqu'une usine est complètement automatisée, les symboles Marchandise révélés augmentent la quantité de marchandises produites par cette usine.

N Emplacement Atout capital. Notez que les sociétés ne disposent pas toutes de ce type d'emplacements.

O Le patrimoine de la société. Placez ici argent, ressources, marchandises et actions non vendues dont elle dispose.

CERTIFICAT D' ACTIONS



Chicago 1875 est un jeu boursier. Pour remporter la partie, vous devez investir dans les bonnes sociétés au bon moment. Lorsque vous investissez dans une société, qu'elle soit à vous ou à l'un de vos concurrents, vous devenez propriétaire d'une part de cette société. Lorsque celle-ci génère des bénéfices, elle vous reverse des dividendes en fonction du nombre de parts que vous possédez.



Dans le jeu, chaque société est découpée en **10 parts, qui représentent chacune 10% de la société**. Les certificats d'actions servent à suivre le nombre de parts possédées par chaque joueur. Il y a 3 types de certificats.

Le premier est le **certificat présidentiel**, détenu par le joueur qui contrôle la société. Lorsque vous fondez une société, vous devenez automatiquement son président. Ce certificat spécial représente 30% de la société.



Le second type est le **certificat prioritaire**. Il représente 2 parts, soit 20% de la société. Le président n'a pas le droit de posséder ce certificat.



Le dernier type est le **certificat ordinaire**. Il représente 1 part, soit 10% de la société. Il est peut-être acheté par n'importe quel joueur.



Vous n'avez pas le droit de posséder plus de 60% (ou 6 parts) d'une même société.

Il y a une limite au nombre total de certificats d'actions que vous pouvez posséder, mais pas au nombre de parts. Ainsi, il est préférable de posséder des certificats présidentiels ou prioritaires, qui représentent plusieurs parts, plutôt que des certificats ordinaires qui n'en représentent qu'une. Cette restriction est appelée « limite de certificats », et est indiquée dans la **réserve de la banque** sur plateau central. Elle dépend du nombre de joueurs.

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

TUILES DEMANDE



Lors de la phase d'Exploitation de chaque décennie, votre société vend les marchandises qu'elle a produites aux tuiles Demande. Les icônes octogonales indiquent le nombre de marchandises qui peuvent être vendues à chaque tuile. Les points au dos des tuiles Demande indiquent dans quelle pile elles doivent être mélangées lors de la mise en place.



Les tuiles présentant peu d'icônes sont mises en jeu plutôt en début de partie, alors que celles en présentant plus sont mises en jeu plus tard.

L'une des tuiles Demande est barrée d'un grand **X rouge**. Vous ne pouvez vendre aucune marchandise à cette tuile.



OBJECTIFS PUBLICS

Cinq objectifs publics sont révélés lors de la mise en place. Chacun de ces objectifs présente une condition à remplir pour gagner sa récompense (200\$). En cas d'égalité, **chacun des ex-aequo** ajoute 200\$ à sa cagnotte en fin de partie.

Il s'agit d'un **module optionnel** visant à aider les nouveaux à se concentrer sur une stratégie. La plupart des joueurs expérimentés préfèrent jouer sans.

Les objectifs publics sont détaillés en annexe à la page 41.



MISE EN PLACE

1 Placez le plateau central au milieu de la table, et placez le marqueur Décennie sur la case « 1875 » de la piste Décennie.

2 Placez le marqueur Phase sur la case « Phase d'Actions » sur plateau central.

3 **Partie à 2 joueurs :** retirez les tuiles Demande présentant un 3 ou un 4 au bas de la tuile.

Partie à 3 joueurs : retirez les tuiles Demande présentant un 4 au bas de la tuile

Partie à 4 joueurs : utilisez toutes les tuiles Demande.

Triez les tuiles Demande en 4 piles distinctes (en fonction du nombre de points au dos des tuiles, ●, ●●, ●●●, et ●●●●). Mélangez chaque pile séparément. Placez la pile ●●●● face cachée sur la gauche du plateau central. Puis placez la pile ●●● face cachée sur la pile ●●●●, et ainsi de suite avec les piles ●● et ●, afin de former une seule pile de tuiles Demande.

4 Remplissez la zone Demande du plateau central en plaçant face visible une tuile Demande de la pile dans chaque emplacement, en commençant par celui en haut à gauche de la zone.

5 Séparez les 5 tuiles Atout capital de départ (marquées d'une ★) des autres. Placez la tuile « **Brilliant Marketing** » sur la case à 80\$, puis mélangez les 4 autres tuiles et placez-les aléatoirement sur les cases allant de 40 à 70\$. Mélangez ensuite les autres tuiles Atout capital et placez-les en une pile, face cachée, sur la case correspondante du plateau central. Vous pouvez mélanger les 4 tuiles « Chief » dans cette pile (*module optionnel, voir page 7*).

6 **Partie à 2 joueurs :** retirez les tuiles Bâtiment présentant un 3 ou un 4 au bas de la tuile.

Partie à 3 joueurs : retirez les tuiles Bâtiment présentant un 4 au bas de la tuile.

Partie à 4 joueurs : utilisez toutes les tuiles Bâtiment.

Triez les tuiles Bâtiment en 4 piles distinctes (en fonction du nombre de points au dos des tuiles, ●, ●●, ou ●●●). Mélangez chaque pile séparément puis placez-les, face cachée, sur les cases correspondantes du plateau central.

7 Si vous souhaitez les mettre en jeu, mélangez les tuiles Objectif public, puis piochez-en 5 et disposez-les, face visible, à côté du plateau central. Remettez les tuiles inutilisées dans la boîte.

8 Mettez de côté 2 cubes Ressource de chaque type, et disposez-les sur l'emplacement Haymarket Square du plateau central. Mettez tous les autres cubes Ressource dans le sac.

9 Secouez bien le sac pour mélanger les ressources. Puis, piochez au hasard 3 ressources du sac pour chaque emplacement Ressources du plateau central, y compris celui marqué d'un X rouge.





10 Placez 4 ouvriers sur les cases grisées (40\$) du marché de l'emploi.

11 Regroupez les ouvriers restants, managers, commerciaux, marchandises, jetons Marchandise bonus, et pions Automatisation en une **réserve générale** accessible à tous les joueurs, à côté du plateau central.

12 Formez une réserve d'argent accessible à tous les joueurs, à côté du plateau central. Il s'agit de la **Banque**.

13 Donnez à chaque joueur 175\$ de la banque, un guide d'évolution des parts, les 6 associés de sa couleur, l'aide de jeu correspondante, et l'**aide jeu avancée** (si vous jouez en mode avancé).

14 Distribuez 3 bâtiments de l'âge I, face cachée, à chaque joueur.

15 Désignez un premier joueur de la manière qui vous convient. Donnez-lui le pion Première transaction, et placez l'un de ses associés sur la case 1 de la piste Initiative. Puis chaque joueur suivant dans le sens horaire place l'un de ses associés sur la case suivante de cette même piste.

16 En commençant par le joueur dont l'associé est en **dernière** position sur la piste Initiative, puis en continuant dans le **sens anti-horaire**, chaque joueur **fonde sa société de départ** en appliquant la procédure décrite à la page suivante.

17 Chaque joueur place un associé sur la case 9 de la piste Attractivité, un autre sur la 3e case de la rangée de bâtiments à sa couleur du plateau central, et un sur l'emplacement correspondant de l'usine la plus à droite sur son plateau Société. Gardez vos 2 derniers associés à côté de votre aide de jeu.

18 Pour finir, placez les plateaux Société inutilisés, les certificats d'actions, et les jetons Société à portée de tous les joueurs.

Note : Pour vos premières parties, nous vous recommandons d'écarter les 5 plateaux Société marqués d'un ● dans leur coin inférieur droit, ainsi que tout le matériel correspondant. Il s'agit de sociétés spéciales, plus complexes à jouer et présentant des règles spécifiques détaillées aux pages 40 et 41.

FONDER VOTRE SOCIÉTÉ DE DÉPART

Avant que les joueurs ne choisissent leur société de départ, chacun devrait prendre le temps de jeter un œil au plateau de chaque société. Consultez également vos bâtiments de départ, les tuiles Demande en jeu, et les ressources disponibles en début de partie. Chaque joueur **doit** fonder une société de son choix en suivant la procédure ci-dessous.

PROCÉDURE POUR FONDER UNE SOCIÉTÉ

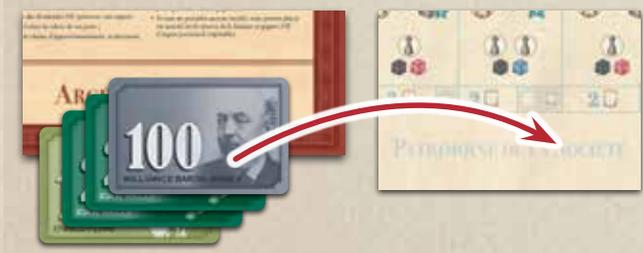
1. Pour fonder une société, commencez par choisir un plateau Société qui n'est pas encore en jeu. Choisissez la valeur initiale de chaque part en plaçant l'un de ses jetons Société sur une case grisée de la piste Bourse (35, 40, 50 ou 60\$).



En début de partie, les joueurs n'ont pas assez d'argent pour fixer la valeur des parts d'une société à 60\$. Mais ce choix leur est accessible plus tard dans la partie.

2. Vous devez acheter le certificat **présidentiel représentant 30% des parts** en payant 3 fois la valeur initiale d'une part de la société (fixée à l'étape précédente). Chaque fois que vous achetez des parts, vous devez les payer avec votre **argent personnel** (et non celui de vos sociétés), et placer cette somme dans le patrimoine de la société. Placez le certificat présidentiel devant vous.

Exemple : Si vous fondez une société en fixant la valeur initiale des parts à 50\$, vous payez donc 150\$ de votre argent personnel que vous placez dans le patrimoine de la société en échange du certificat présidentiel. Si vous avez moins de 150\$, vous devez choisir une valeur initiale inférieure.



3. Placez le plateau Société devant vous, puis placez le second jeton de la société sur la case de la **piste Attractivité** (voir p. 14) indiquée dans l'étoile en haut à droite du plateau. S'il y a déjà un ou plusieurs jetons Société sur cette case, placez votre jeton **en-dessous**.



4. Placez ensuite des **piens Automatisation** (noirs, octogonaux) de la réserve générale sur tous les emplacements Automatisation de chaque usine présente sur votre nouveau plateau Société.



5. Pour finir, placez les certificats d'actions restants de la société sur l'emplacement Patrimoine de son plateau.



Exemple : En début de partie, **Jen** décide de fonder Libby, McNeil, & Libby avec une valeur initiale des parts à 40\$. Elle transfère donc 120\$ de ses propres fonds vers le patrimoine de la société. Puis elle place l'un de ses associés sur l'emplacement correspondant de son usine la plus à droite.



PRINCIPAUX CONCEPTS DE JEU

ARGENT



Dans *Chicago 1875*, il est important de comprendre la différence entre l'**argent personnel des joueurs**, et le **patrimoine des sociétés**. Ils doivent rester séparés et être gérés indépendamment. Les fonds d'un joueur lui servent exclusivement à acheter des parts lors des phases de Bourse, alors que l'argent des sociétés est exclusivement utilisé lors des phases d'Actions et d'Exploitation. Cette différence est cruciale.

Lorsque vous investissez dans une société, vous placez votre argent personnel dans le patrimoine de cette société en échange de parts. Cet argent devient celui de la société et ne vous appartient plus. Les sociétés utilisent leur patrimoine pour financer des actions, l'achat de ressources, ou le versement de dividendes.

Lors des phases d'Actions et d'Exploitation, toutes les dépenses d'une société (embaucher des ouvriers, acheter des ressources, activer des bâtiments) doivent être payées avec **son patrimoine**. Au contraire, lors de la phase de Bourse, **seul votre argent personnel peut être dépensé pour acheter des parts ou fonder une nouvelle société. Vous n'avez pas le droit d'utiliser le patrimoine de vos sociétés pour cela.**

Les joueurs doivent absolument garder cette distinction à l'esprit. Mélanger son argent avec celui d'une société est une erreur courante dans ce type de jeux, faites donc bien attention à ne pas vous tromper lors de vos premières parties.

PISTE BOURSE

La piste Bourse permet de **suivre l'évolution de la valeur des parts de chaque société en jeu**. Lorsque vous fondez une société, vous fixez la valeur initiale de chaque part de cette société en plaçant l'un de ses jetons sur une case grisée de la piste Bourse.

Si vous **vendez** des certificats d'actions lors de la phase de Bourse, vous les placez dans la réserve de la banque, et recevez de cette dernière le montant indiqué par la piste Bourse en échange. La valeur des parts de la société dont vous venez de vendre des certificats d'actions **baisse** d'une case sur la piste Bourse pour chaque part vendue. Mais attention, si la valeur des parts d'une société descend à 0, elle risque de déposer le bilan et de fermer !

Lorsque vous **achetez** une ou plusieurs parts d'une société, payez à cette société le montant indiqué par la piste Bourse pour chaque part que vous acquérez.

Lors de la phase d'Exploitation, **la valeur des parts d'une société peut évoluer** selon la décision de son président de verser des dividendes à ses actionnaires, ou de préserver le capital.

Si le président choisit de **verser des dividendes** (cf p.29), la valeur des parts de sa société **augmente**. S'il choisit ou qu'il est forcé de **préserver le capital**, la valeur des parts **diminue**.

Certains atouts capitaux et différents bonus affectent également la valeur des parts d'une société de différentes manières.

La valeur des parts d'une société ne peut pas dépasser 400\$.

Lorsqu'une société verse des dividendes et que ses gains sont inférieurs à la valeur de ses parts, la valeur ne change pas.

Lorsqu'une société verse des dividendes, la valeur de ses parts peut augmenter de 1, 2 ou 3 cases sur la piste Bourse, selon le montant de ses gains.

Lorsque vous fondez une société, vous pouvez fixer la valeur de ses parts à 35, 40, 50 ou 60\$ (n'importe quelle case grisée de la piste Bourse).

Lorsqu'un joueur vend un ou plusieurs certificats d'actions d'une société, la valeur des parts de cette société descend d'une case sur la piste Bourse pour chaque part vendue.

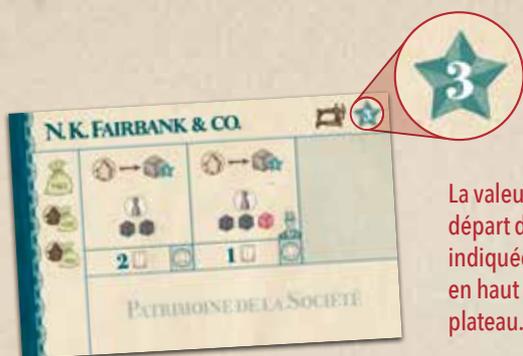
Une société dont la valeur des parts descend à 0\$ sera forcée de déposer le bilan au début de la prochaine phase de Bourse.



PISTE ATTRACTIVITÉ



Lorsque vous fondez une société, placez l'un de ses jetons Société sur la case de la piste Attractivité indiquée dans l'étoile en haut à droite du plateau.



La valeur d'attractivité de départ d'une société est indiquée dans l'étoile, en haut à droite de son plateau.

Au cours de la partie, ce jeton va progresser sur la piste Attractivité, représentant l'évolution de l'attractivité de votre société.

L'attractivité détermine l'ordre dans lequel les sociétés agissent lors de la phase d'Exploitation. Celle qui bénéficie de l'attractivité la plus élevée agit en premier, puis la suivante sur la piste Attractivité agit en deuxième, et ainsi de suite.

Si un jeton Société atteint une case déjà occupée par un ou plusieurs autres jetons, placez le nouveau jeton **par-dessus** les autres. La société dont le jeton se trouve **au-dessus agit avant les autres** lors de la phase d'Exploitation.

Lorsque vous fondez une nouvelle société, placez le jeton de votre société sur la piste Attractivité en-dessous de tout autre jeton déjà présent sur sa case de départ.

Progresser sur la piste Attractivité permet parfois à votre société de gagner l'un des bonus détaillés ci-contre. Résolez les bonus de la piste Attractivité immédiatement, dès que vous les gagnez. **Si vous ne voulez pas que votre société gagne un bonus spécifique, ou qu'elle ne peut pas le gagner, vous pouvez prendre 25\$ de la banque et les mettre dans son patrimoine à la place.**

Si une société est fondée avec une valeur d'attractivité de départ correspondant à un bonus sur la piste Attractivité, ce bonus est ignoré.

Si vous dirigez plusieurs sociétés, les bonus de la piste Attractivité gagnés par une société ne peuvent servir **qu'à elle, et ne peuvent jamais être cédés à une autre.**



BONUS DE LA PISTE ATTRACTIVITÉ

GAGNER UN OUVRIER :

Votre société peut gagner un ouvrier de la réserve. Placez-le dans n'importe quelle usine de son plateau Société.



GAGNER UN COMMERCIAL :

Votre société peut gagner un commercial de la réserve. Placez-le sur la case libre la plus en haut du département commercial sur son plateau Société.



AUTOMATISATION :

Votre société peut automatiser le poste d'un ouvrier dans l'un de ses usines (cf Automatisation p.21).



GAGNER UN ASSOCIÉ :

Vous gagnez immédiatement un associé supplémentaire. Il peut être utilisé lors de la phase d'Actions au cours de laquelle vous le recevez. Vous ne pouvez gagner ce bonus qu'une seule fois par partie et par joueur.



JETONS MARCHANDISE BONUS :

À la fin de son étape de production de la phase d'Exploitation, chaque société produit 1 marchandise supplémentaire par jeton Marchandise bonus qu'elle possède.



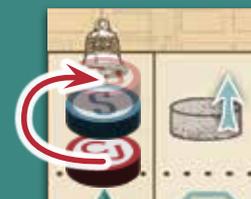
AUGMENTATION DE LA VALEUR DES PARTS :

La valeur des parts de votre société peut monter d'une case.



SONNER LA CLOCHE !

Si votre société doit monter sur la piste Attractivité mais que son jeton est déjà au maximum, placez-le par-dessus les autres jetons éventuellement présents.



Tous ces bonus sont expliqués plus en détails dans les pages suivantes.

Rappel : Si votre société ne peut pas recevoir le bonus, ou ne souhaite pas le recevoir, elle peut prendre 25 \$ de la banque et les ajouter à son patrimoine à la place !



DÉROULEMENT DU JEU

Les pages suivantes détaillent les 5 phases de jeu de chaque décennie. Lors de vos parties, référez-vous à votre aide de jeu.

Faites bien attention à l'ordre du tour. Il est évalué de différentes manières selon la phase en cours, rappelées par les **symboles bleus** sur la piste de phases du plateau central (*voir ci-contre*).

Au cours de chaque décennie, le marqueur Phase **descend de case en case** pour indiquer la phase en cours.

1. PHASE DE BOURSE



- **But :** vendre ou acheter des certificats d'actions pour prendre des parts dans les sociétés.
- **Ordre du tour :** les joueurs agissent dans le sens horaire, en commençant par le joueur en possession du pion Première transaction.
- **Actions :**
 - » **Vente de parts :** vendez des parts pour gagner de l'argent.
 - » **Achat de parts :** achetez un seul certificat d'actions, et fondez potentiellement une nouvelle société
- **Fin de la phase :** si tous les joueurs passent à tour de rôle, la phase prend fin. Donnez le pion Première transaction au joueur assis à gauche du joueur ayant agi en dernier lors de cette phase.

2. PHASE DE CONSTRUCTION



- **But :** placer des bâtiments sur le plateau central, et créer de nouveaux emplacements d'actions.
- **Ordre du tour :** simultané.
- **Étapes :**
 1. Distribuez 2 tuiles Bâtiments à chaque joueur.
 2. Chaque joueur choisit un bâtiment qu'il place, face cachée, sur la prochaine case de sa rangée, et un bâtiment qu'il défausse.
 3. Révélez tous les bâtiments placés, et ajoutez des ouvriers sur le marché de l'emploi selon les indications des tuiles.

3. PHASE D' ACTIONS



- **But :** envoyer ses associés activer des bâtiments.
- **Ordre du tour :** déterminé par la position des pions Associé sur la piste Initiative. Chaque joueur effectue autant de tours d'actions qu'il a d'associés.
- **Actions :**
 - » Placer un associé sur un bâtiment pour effectuer son action (embaucher un ouvrier, acheter des ressources, etc.)
 - » Chaque joueur doit utiliser tous ses associés disponibles.



Les joueurs agissent dans le sens horaire, en commençant par le joueur en possession du pion Première transaction.

Les joueurs jouent cette phase simultanément.

Les joueurs effectuent leurs actions dans l'ordre de la piste Initiative, en commençant par celui dont l'associé se trouve sur la case 1.

Les sociétés agissent dans l'ordre de la piste Attractivité, de la plus élevée à la plus basse.

Pas d'ordre du tour.

4. PHASE D'EXPLOITATION



- **But :** faire fonctionner ses sociétés, faire produire leurs usines et vendre leurs marchandises.
- **Ordre du tour :** les sociétés agissent dans l'ordre de la piste Attractivité, de la plus élevée à la plus basse.
- **Étapes :**
 - 0. **Levée de fonds d'urgence**
 1. Achat de ressources
 2. Production de marchandises dans les usines
 3. Vente de marchandises en fonction de la demande
 4. Versement des dividendes ou préservation du capital
 5. Évolution de la valeur des parts
 6. Gestion de la chaîne d'approvisionnement

5. PHASE D'ENTRETIEN



- **But :** préparer le plateau pour la prochaine décennie.
- **Étapes :**
 1. Réalimentez la chaîne d'approvisionnement en cubes Ressource.
 2. Renouvelez les atouts capitaux disponibles.
 3. Renouvelez la zone Demande du plateau central.
 4. Chaque joueur récupère ses associés.
 5. Avancez le marqueur Décennie et placez le marqueur Phase sur la phase de Bourse.

I. PHASE DE BOURSE

Au début de la phase de Bourse, toute société dont le jeton se trouve sur la case « Fermée » de la piste Bourse est **retirée du jeu**. Appliquez la procédure suivante :



- L'argent restant dans le patrimoine de la société est remis dans la banque.
- Les ouvriers, les managers et les commerciaux de la société sont remis dans la réserve générale. Ses éventuels atouts capitaux sont retirés du jeu.
- Toutes les parts de la société sont défaussées sans compensation.

Ensuite, **les joueurs effectuent la phase de Bourse** dans le sens horaire, en commençant par le joueur possédant le pion Première transaction. À votre tour, vous pouvez effectuer l'une de ces actions, ou les deux dans cet ordre :

- 1. Vente de parts :** vous pouvez vendre des parts que vous possédez d'autant de sociétés que vous le souhaitez.
- 2. Achat de parts :** vous pouvez acheter un seul certificat d'actions de **n'importe quelle** société.

Si vous n'effectuez aucune de ces deux actions, vous passez.

Cela ne vous empêche pas de rejouer si le tour vous revient lors de cette même phase. La phase de Bourse ne prend fin que lorsque tous les joueurs ont passé consécutivement.

VENTE DE PARTS

Vous pouvez vendre à la banque autant de certificats d'actions que vous le souhaitez, d'une ou plusieurs sociétés.

Note : Au début de votre phase de Bourse, si vous dépassez la limite de certificats, vous devez vendre suffisamment de certificats pour revenir à cette limite (ou en dessous). Elle est rappelée dans la réserve de la banque, sur le plateau central.

Joueurs	Limite de certificats
2	10
3	12
4	14

Jeu de Base

Vous ne pouvez **jamais** vendre un certificat d'actions présidentiel. Lorsque vous fondez une société, vous en restez le président jusqu'à la fin, **quel que soit le nombre de parts possédées par les autres joueurs.**

Lorsque vous vendez un certificat, recevez de la banque un montant correspondant à la valeur des parts de la société sur la piste Bourse multipliée par le nombre de parts que vous vendez. Puis, placez le certificat d'actions ainsi vendu **dans la réserve de la banque.**

Diminuez ensuite la valeur des parts de **chaque société dont vous avez vendu des parts d'une case** sur la piste Bourse **par part vendue.** Vendre un certificat d'action prioritaire fait donc diminuer la valeur des parts d'une société deux fois.

Note : Si le jeton de l'une de vos sociétés se trouve sur la case « Fermée » de la piste Bourse pendant les tours des joueurs, elle ne ferme pas sur le champ. Les sociétés ne peuvent être fermées qu'au tout début de la phase de Bourse.

Mode avancé

Abandonner la société : En mode avancé, le président d'une société est le joueur qui possède le plus de parts dans cette société. Après avoir vendu des parts d'une de vos sociétés, vérifiez si un autre joueur détient plus de parts que vous dans cette société. Si c'est le cas, procédez à un *changement de présidence* (cf page suivante).

Règle spéciale : vous pouvez vendre un certificat d'actions présidentiel uniquement si un autre joueur possède au moins 3 parts de la société et plus de parts que vous après cette vente. Un changement de présidence a alors lieu entre lui et la banque.

ACHAT DE PARTS

Après avoir choisi de vendre des parts ou non, vous pouvez acheter un seul certificat d'actions, à la banque ou directement à une société.

- Si vous achetez à la banque, payez la banque.
- Si vous achetez à une société, payez la société.

Si vous avez vendu des parts d'une société, vous ne pouvez pas racheter des parts de cette même société lors de la même décennie.

Si vous achetez le certificat d'actions présidentiel d'une société qui n'est pas encore en jeu, vous **fondez** cette société. Consultez la procédure détaillée à la page 12.

Si vous achetez un certificat d'actions prioritaire, payez deux fois la valeur des parts de cette société. Attention, un même joueur **n'a pas** le droit de cumuler les certificats d'actions présidentiel ET prioritaire d'une même société, **vous ne pouvez donc pas acheter le certificat d'actions prioritaire d'une société dont vous avez la présidence.** Un certificat d'actions prioritaire doit être acheté en une seule fois.

Vous n'avez pas le droit de posséder plus de 6 parts (60%) dans une même société !

Mode avancé

Prise de pouvoir : immédiatement après avoir acheté un certificat, si vous possédez plus de parts dans une société que son actuel président, vous prenez le contrôle de cette société. Procédez à un *changement de présidence* (voir page suivante).



Conseil stratégique : la valeur des parts des sociétés a tendance à augmenter au cours des parties. Vous devriez donc acheter des parts dès que possible plutôt que de garder votre argent. Même si la société est présidée par un adversaire, posséder des parts vous permet de percevoir des dividendes, et la valeur des parts va potentiellement augmenter. Il s'agit donc d'un bon investissement à long terme. Vous pourrez toujours vendre des parts plus tard en cas de besoin.

Exemple : Steph, Bob et Jen commencent la phase de Bourse. Steph possède le pion Première transaction, elle joue donc cette phase en première. Elle décide de ne vendre aucune part et d'acheter le certificat prioritaire de la société de Bob.

C'est au tour de Bob. Il préfère attendre de voir ce que Jen va faire, il décide donc de passer.

C'est au tour de Jen. Elle décide de vendre sa part dans la société de Steph, puis achète une part dans la société de Bob.

C'est au tour de Steph. Elle passe.

Puisque Jen a joué après que Bob a passé, ce dernier peut encore jouer. Il décide d'acheter la part dans la société de Steph que Jen vient juste de vendre à la banque.

Jen passe.

Steph passe.

Puisque Bob a effectué une action lors du tour précédent, il peut continuer à jouer. Il achète une nouvelle part dans la société de Steph.

Jen et Steph passent de nouveau leur tour.

Bob peut encore jouer mais il décide de passer.

Tous les joueurs ont passé leur tour successivement (les uns à la suite des autres, sans interruption), la phase de Bourse prend fin. Puisque Bob a effectué la dernière action de la phase, c'est Jen, assise à sa gauche, qui récupère le pion Première transaction. Elle jouera en première lors de la prochaine phase de Bourse.



Note : À tout moment, si vous perdez la présidence de votre société de départ (parce qu'elle ferme ou suite à un changement de présidence) avant d'avoir pu produire avec toutes ses usines et gagner votre associé bonus, placez ce dernier dans la réserve de la banque. Vous placerez cet associé sur le plateau de la prochaine société que vous fondez.



FIN DE LA PHASE DE BOURSE

À la fin de la phase de Bourse, le pion Première transaction est transmis au joueur à gauche de celui qui a effectué la dernière action lors de cette phase.

De plus, si les parts d'une société sont toutes détenues par les joueurs (société entièrement détenue), leur valeur augmente d'une case sur la piste Bourse.



Changement de présidence

En mode avancé, le président d'une société est le joueur qui possède le plus de parts de cette société. La présidence de votre société peut être transférée à un autre joueur de deux manières : si vous vendez suffisamment de parts pour en avoir moins qu'un autre joueur, ou si un autre joueur en achète suffisamment pour en avoir plus que vous. Dans les deux cas, procédez immédiatement à un changement de présidence au profit du joueur possédant le plus de parts de cette société. Si plusieurs adversaires ont le même nombre de parts, la présidence revient au joueur possédant le certificat prioritaire.

Vous devez remettre au nouveau président le plateau de la société avec tout le matériel présent. Dès cet instant, il prend le contrôle de la société. C'est lui qui prendra les décisions lors des phases d'Actions et d'Exploitation.

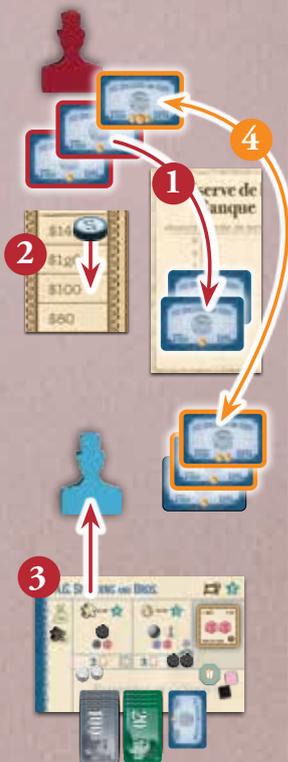
Pour finaliser le changement de présidence, donnez votre certificat d'actions présidentiel au nouveau président. En échange, il doit vous donner trois parts de la société (dont le certificat prioritaire s'il le détient).

Si le changement de présidence vous conduit à posséder plus de certificats d'actions que la limite, vous devrez en vendre lors de votre prochain tour au cours de cette même phase de Bourse.

Exemple : Jen est présidente d'A.G. Spalding et possède 50% des parts. Bob en possède 40%. Jen décide d'abandonner la société en vendant 2 certificats d'actions ordinaires à la banque 1. La valeur des parts d'A.G. Spalding baisse de 2 cases sur la piste Bourse 2. Jen ne possède plus que 30% de la société, soit moins que Bob, ce qui provoque un changement de présidence.

Bob prend le plateau Société ainsi que tous les ouvriers, commerciaux, managers, ressources, marchandises, pions Automatisation, certificats d'actions, jetons Marchandise bonus, atouts capitaux, et l'argent présents 3.

Jen doit échanger son certificat présidentiel (30%) contre le certificat prioritaire (20%) et un certificat ordinaire (10%) de Bob 4. Le changement de présidence est terminé.



2. PHASE DE CONSTRUCTION



Lors de la phase de Construction, les joueurs placent simultanément des bâtiments sur les cases correspondant à leur couleur. Les bâtiments présentent de nouvelles actions que les joueurs pourront effectuer lors de la phase d'Actions. Ils attirent également de nouveaux ouvriers sur le marché de l'emploi. Suivez ces étapes dans l'ordre :

1. DISTRIBUTION DES BÂTIMENTS

- Ignorez cette étape lors de la 1^e décennie.
- Au début de la phase de Construction des **2^e et 3^e décennies**, distribuez à chaque joueur **deux bâtiments d'âge II** (●●) face cachée.
- Au début de la phase de Construction des **4^e et 5^e décennies**, distribuez à chaque joueur **deux bâtiments d'âge III** (●●●) face cachée.

2. PLACEMENT DES BÂTIMENTS

Chaque joueur applique les étapes suivantes :

1. Choisissez l'un de vos trois bâtiments disponibles, et placez-le face cachée sur la case correspondant à la décennie en cours dans la rangée de votre couleur.

2. Défaussez l'un de vos deux bâtiments restants. Remettez-le dans la boîte sans le révéler aux autres joueurs, il est retiré de la partie.

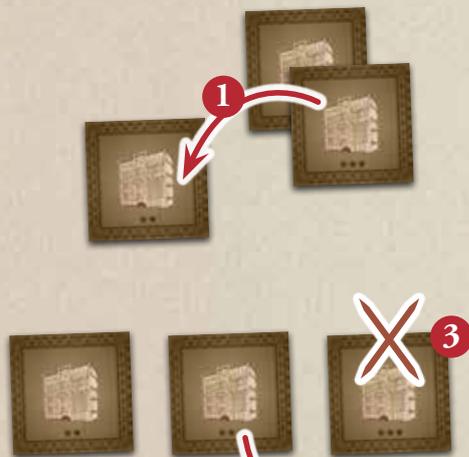
3. Conservez votre dernier bâtiment pour la prochaine décennie.

Lorsque tous les joueurs ont placé leur bâtiment, révélez-les.

Après avoir placé votre troisième bâtiment, vous gagnez l'associé placé sur cette case en début de partie.

3. AJOUT D'OUVRIERS SUR LE MARCHÉ DE L'EMPLOI

Après avoir révélé les bâtiments placés à l'étape précédente, comptez le nombre d'ouvriers indiqués dans le coin inférieur droit de leurs tuiles. Ajoutez autant d'ouvriers sur le marché de l'emploi en les plaçant sur **les cases libres les plus chères**.



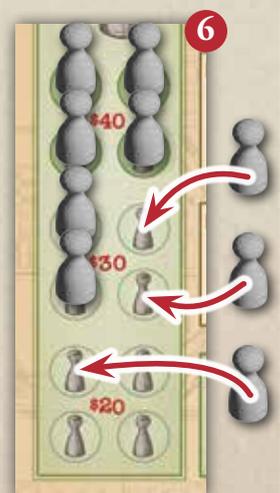
Exemple : lors de la 4^e décennie (1905), chaque joueur reçoit 2 bâtiments de l'âge III (●●●) et les ajoute au bâtiment qu'il a conservé de la décennie précédente **1**.

Steph, Thomas et Jen choisissent chacun l'un de leurs bâtiments disponibles et le placent, face cachée, sur la rangée de leur couleur **2**.

Ils doivent défausser chacun l'un de leurs bâtiments restants, et le remettent dans la boîte **3**. Il leur reste donc chacun une tuile Bâtiment qu'ils pourront utiliser lors de la prochaine décennie.

Une fois qu'ils ont tous choisi leurs tuiles, les bâtiments placés sont révélés **4**.

Ils comptent ensuite le nombre d'icônes Ouvrier en bas à droite de chaque bâtiment nouvellement placé. Il y en a 3 **5**, 3 nouveaux ouvriers sont donc ajoutés sur les cases les plus chères du marché de l'emploi **6**.



3. PHASE D' ACTIONS



Maintenant que vous avez pu installer votre petite entreprise dans les faubourgs de Chicago, vous allez pouvoir faire des affaires avec vos voisins pour la développer.

En commençant par le joueur dont le pion Associé se trouve sur la case 1 de la piste Initiative, puis en continuant vers le bas, chaque joueur envoie l'un de ses associés sur un bâtiment pour effectuer son action au profit d'une société qu'il contrôle, que ce bâtiment appartienne à ce même joueur, à un autre, ou à la banque.

Les joueurs placent leurs associés à tour de rôle, un à la fois, jusqu'à ce que tous les joueurs aient placé tous leurs associés.

Note : Vous ne pouvez pas passer lors de la phase d'Actions. Si vous n'êtes pas sûrs de savoir ce que vous devez faire, n'hésitez pas à activer les bâtiments qui permettent de lever des fonds ou de percevoir des dividendes supplémentaires (cf p.20 et 21).

Lorsque vous placez un associé sur un bâtiment, vous devez effectuer son action dans sa **totalité**, dans la mesure du possible.

Si vous possédez plusieurs sociétés, vous n'avez pas le droit d'utiliser le patrimoine de l'une d'entre elles afin d'effectuer une action pour une autre. Chaque société doit utiliser son propre patrimoine.

Certains bâtiments présentent un fond vert et un symbole infini. Tous les joueurs peuvent activer un tel bâtiment autant de fois qu'ils le souhaitent, même si un autre joueur l'a déjà activé. **Tous les autres bâtiments ne peuvent être activés qu'une seule fois par décennie.**



Si vous ne possédez aucune société, vous pouvez placer votre associé sur la **réserve de la banque pour gagner 25\$** d'argent personnel.

NOUVEAUX ASSOCIÉS

En début de partie, vous ne disposez que de deux associés. Mais les effets suivants vous permettent de gagner de nouveaux associés au cours de la partie :



Toutes les usines de votre société de départ produisent : si toutes les usines de votre société de départ produisent lors d'une même décennie, vous gagnez un associé.



Troisième décennie : après avoir placé votre bâtiment lors de la phase de Construction de la troisième décennie, vous gagnez un associé.



Bonus d'attractivité : la première fois que l'une de vos sociétés atteint la case 9 de la piste Attractivité, vous gagnez un associé.

Chacun de ces effets ne vous permet de gagner **qu'un seul** associé au cours d'une partie.

Important ! L'ensemble de coûts d'une action doit être payé depuis le patrimoine de la société qui bénéficie de l'action, et non grâce à votre argent. Votre argent ne vous sert qu'à acheter des parts lors de la phase de Bourse.

Vous ne pouvez effectuer des actions que pour le compte des sociétés dont vous êtes le président (dont vous détenez le certificat d'actions présidentiel). Vos associés ne sont pas liés à une société, vous pouvez donc les répartir comme bon vous semble entre vos sociétés. Lors de votre tour, **choisissez laquelle de vos sociétés bénéficie de l'action de votre associé.**

ICÔNES DE TRANSFERT D'ARGENT

Les bâtiments ont un impact sur l'économie du jeu. Ils font circuler l'argent dans le jeu de cinq manières différentes, représentées par les icônes suivantes :



La banque paie le joueur : la banque doit payer le joueur qui possède le bâtiment.



La banque paie votre société : la banque doit payer votre société. Ces bâtiments sont un bon moyen de lever des fonds pour vos sociétés.



Votre société paie le joueur : lorsque vous placez un associé sur ce bâtiment, votre société doit payer le coût de l'action au joueur qui le possède (même si c'est vous).



Votre société paie la banque : votre société doit payer les coûts à la banque.



Votre société paie ses actionnaires : votre société doit verser des dividendes à ses actionnaires. Elle doit posséder suffisamment d'argent dans son patrimoine pour payer 1/10e de la somme indiquée par part détenue par chaque joueur ou la banque.

3. PHASE D' ACTIONS (SUITE)

BÂTIMENTS COMMUNS



MARCHÉ DE L'EMPLOI

Votre société peut embaucher autant d'ouvriers que vous le souhaitez en payant le montant correspondant à la banque pour chaque ouvrier. Ce coût est indiqué au milieu de chaque groupe d'ouvriers. Plus il y a d'ouvriers disponibles, plus leur prix baisse. S'il n'y a plus aucun ouvrier disponible sur le marché de l'emploi, vous pouvez toujours en embaucher de la réserve pour 50\$ par ouvrier.



Les ouvriers embauchés lors d'une même action doivent être placés sur des emplacements Ouvrier libres du plateau de la société qui vient de les embaucher (et elle seule).

Par exemple : les ouvriers de ce groupe coûtent chacun 20\$ à embaucher.



PUBLICITÉ ET PREMIER JOUEUR

Votre société paie 20\$ à la banque pour monter son jeton d'une case sur la piste Attractivité. Gagnez immédiatement tout bonus atteint sur cette piste (cf p.14). Vous pouvez renoncer à un bonus d'attractivité et faire gagner 25\$ à votre société à la place.

De plus, vous **pouvez** devenir le premier joueur pour la phase d'Actions. Déplacez votre associé en position 1 sur la piste Initiative. Descendez d'une case les associés des joueurs précédemment devant vous sur cette piste pour libérer la place. Ce nouvel ordre du tour est pris en compte dès la fin du tour en cours (lorsque tous les joueurs auront joué le même nombre d'actions) au sein de cette même phase d'Actions !



LEVER DES FONDS

Lorsque vous placez un associé sur un bâtiment permettant de lever des fonds, prenez la somme indiquée de la banque et placez-la dans le **patrimoine de votre société**. Le bâtiment disponible en début de partie peut être activé à plusieurs reprises et par différentes sociétés. Il fait gagner 40\$.

Au cours de la partie, de nouveaux bâtiments de levée de fonds ouvrent. Ils permettent de gagner plus d'argent mais ils ne peuvent être activés qu'une seule fois par décennie. Le deuxième bâtiment ouvre lors de la troisième décennie, le troisième bâtiment ouvre lors de la cinquième décennie.



EMBAUCHER UN MANAGER

Votre société paie 60\$ à la banque pour embaucher un seul manager.

Vous pouvez alors le placer sur une usine du plateau de votre société.

Chaque fois qu'une usine avec un manager produit des marchandises, elle bénéficie du bonus octroyé par son manager.



EMBAUCHER UN COMMERCIAL

Votre société paie 70\$ à la banque pour embaucher un seul commercial.

Vous devez alors le placer sur la première case libre (la plus en haut) du département commercial sur le plateau de votre société. Chaque commercial augmente le prix de vente des marchandises de la société.





BÂTIMENTS COMMUNS



DIVIDENDES SUPPLÉMENTAIRES

Vous ne pouvez placer votre associé sur cette action que si votre société a au moins 100\$ dans son patrimoine. Elle verse alors un dividende immédiat de 10\$ par part à ses actionnaires. Ajustez éventuellement la valeur des parts de la société comme si ses « gains » étaient de 100\$ (cf p.30).



ACHETER UN ATOUT CAPITAL

Votre société peut acheter l'un des atouts capitaux disponibles sur le plateau central. Elle paie alors à la banque le montant indiqué au-dessus de la tuile choisie, et reçoit le bonus immédiat indiqué dans le coin inférieur droit de cet atout capital.

Placez la tuile acquise sur un emplacement Atout capital libre du plateau de votre société. Si celui-ci ne peut pas accueillir la nouvelle tuile, vous pouvez quand même l'acheter pour bénéficier de son bonus immédiat. À la fin de votre action, vous devrez défausser cette tuile ou l'une de celles que vous possédez pour libérer un emplacement.



De la même manière, si votre société n'a aucun emplacement Atout capital, elle peut quand même en acheter un pour bénéficier de son bonus immédiat avant de le défausser.

Note : Lorsque vous gagnez les ressources d'un bâtiment ou d'un atout capital, vous devez les prendre dans le **Haymarket Square**. Si certaines ressources ne sont pas disponibles, leur gain est ignoré.

À la fin de votre tour, **déplacez les atouts capitaux restants vers la droite** pour remplir les cases de plus faible valeur, puis piochez un nouvel atout capital et placez-le sur la case à 80\$. Si la pile de tuiles Atout Capital est vide, **aucune autre tuile ne sera ajoutée jusqu'à la fin de la partie.**

ACTIVER UN ATOUT CAPITAL

Vous pouvez activer chacun de vos atouts capitaux **une fois par décennie**. Cela ne vous coûte pas d'action, vous pouvez le faire **en plus de votre action à tout moment de votre tour lors des phases d'Actions ou d'Exploitation**, mais vous devez tout de même payer l'éventuel coût indiqué en haut à droite de la tuile.



Lorsque vous activez un atout capital, pivotez sa tuile de 90°. Vous pouvez défausser vos atouts capitaux à tout moment. Leurs effets sont détaillés aux pages 42 et 43.

BONUS DES ATOUTS CAPITAUX



Gain d'attractivité : augmentez l'attractivité de votre société du nombre de cases indiqué.



Embaucher un ouvrier : vous pouvez prendre un ouvrier directement dans la réserve générale pour le placer sur un emplacement Ouvrier libre de votre société. Si toutes vos usines sont pleines, ce bonus est ignoré.



Automatiser un poste : pour automatiser le poste d'un ouvrier, choisissez une usine de votre société et remplacez l'un de ses ouvriers par son pion Automatisation **le plus à gauche**. Lorsque le poste d'un ouvrier est automatisé, ce dernier peut être replacé sur n'importe quel autre emplacement Ouvrier libre de la même société. S'ils sont tous occupés, cet ouvrier est remis sur la case libre la plus chère du marché de l'emploi, ou dans la réserve générale si le marché de l'emploi est plein lui aussi. Notez que vous devez avoir un ouvrier dans votre société pour pouvoir automatiser son poste.



3. PHASE D' ACTIONS (SUITE)

BÂTIMENTS DES JOUEURS

La banque met à disposition quelques bâtiments que les joueurs peuvent activer pour développer leurs sociétés, mais ils sont loin d'être aussi intéressants que les bâtiments construits par les joueurs au cours de la partie. **Les effets des bâtiments sont détaillés en annexe aux pages 37 à 39.**

Lorsque vous placez votre associé sur le bâtiment d'un joueur, **ce dernier reçoit de l'argent de votre société ou de**

la banque, selon l'indication en haut de la tuile Bâtiment. Les icônes de transfert d'argent sont détaillées à la page 19.

En tant qu'investisseurs impliqués dans la reconstruction de Chicago, l'argent que vous rapportent les bâtiments que vous avez construit tombe directement dans vos poches (il s'agit de votre argent personnel et non du patrimoine de votre société).



BÂTIMENTS DE PRODUCTION

Une société qui active un bâtiment de production doit toujours payer le coût d'activation au propriétaire du bâtiment.

Si vous placez un associé sur un bâtiment de production, votre société produit immédiatement le nombre de marchandises indiqué sur la tuile Bâtiment. Placez ces marchandises dans le patrimoine de la société, elles pourront être vendues lors de la phase d'Exploitation.



BÂTIMENTS À RESSOURCES

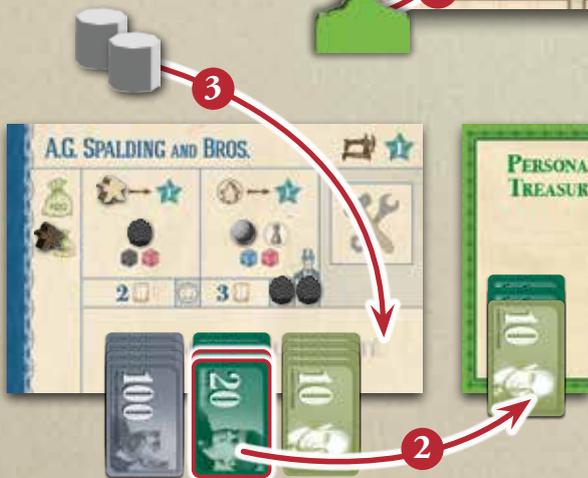
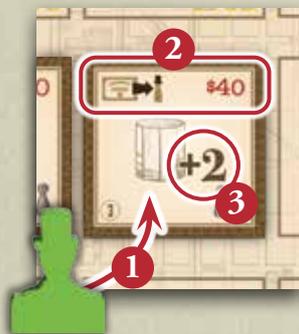
Le coût d'activation d'un bâtiment à ressources est payé soit par la société qui l'active, soit par la banque, au propriétaire du bâtiment, selon l'icône présente dans son coin supérieur gauche. Lorsque vous gagnez les ressources d'un bâtiment, vous devez prendre **dans le Haymarket Square** et les placer dans le patrimoine de votre société.

Si certaines ressources ne sont pas disponibles, leur gain est ignoré. Vous pouvez donc ne gagner qu'une partie de l'effet du bâtiment. N'oubliez pas que vous pouvez échanger à tout moment de votre tour deux ressources identiques contre une du Haymarket Square (cf p.26).

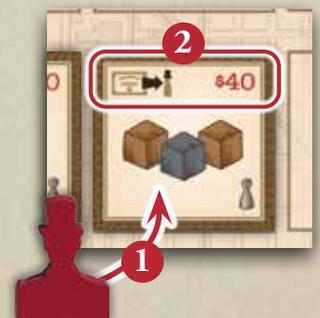
Conseil stratégique : ces bâtiments sont souvent négligés par les nouveaux joueurs. Ils permettent pourtant de limiter le risque de manquer de ressources au moment de produire des marchandises lors de la phase d'Exploitation. La chaîne de réapprovisionnement pourrait ne pas contenir les ressources dont vous avez besoin. Anticiper les soucis d'approvisionnement est crucial pour le développement de vos sociétés.

Exemple : Steph place son associé sur son propre bâtiment de production 1. Sa société (A.G. Spalding) lui paie 40\$, qu'elle ajoute à son argent personnel 2.

Grâce au pouvoir du bâtiment, elle place 2 marchandises dans le patrimoine de sa société 3.



Exemple : Jen place son associé sur son propre bâtiment à ressources 1. Sa société lui paie 40\$ 2. Elle devrait gagner 1 charbon et 2 bois, mais il n'y a pas de charbon au Haymarket Square, elle ne gagne donc que 2 bois.





BÂTIMENTS DES JOUEURS



BÂTIMENTS À DIVIDENDES

Le coût d'activation de ce bâtiment est payé par la banque au propriétaire du bâtiment.

Votre société verse alors un dividende immédiat à ses actionnaires. **Son montant dépend de la somme indiquée sur la tuile. Vous ne pouvez pas choisir cette action si votre société ne dispose pas du montant correspondant dans son patrimoine.**

Montant indiqué / 10 parts = montant versé par part

Par exemple, si votre société doit verser 250\$ de dividendes, cela représente $250 / 10 = 25\$$ par part.

Ajustez éventuellement la valeur des parts de la société comme si ces « gains » étaient égaux au montant indiqué sur la tuile (cf p.30).

Exemple : **Thomas** place son associé sur le bâtiment à dividendes de **Jen** 1. La banque paie donc 60\$ à **Jen** 2, qu'elle ajoute à son argent personnel.

La société de **Thomas**, C.M. Henderson & Co., sort 300\$ de son patrimoine 3 et verse 30\$ par part à ses actionnaires.

Thomas possède 5 parts de sa société, il gagne donc 150\$ 4. **Bob** possède 2 parts de la société et gagne 60\$ 5. Il y a une part dans la réserve de la banque, cette dernière reçoit donc 30\$. Les 2 dernières parts sont encore dans le patrimoine de la société qui récupère les 60\$ restants.

Après cela, **Thomas** ajuste la valeur des parts de sa société comme si ses gains étaient de 300\$ 6 (cf p.30-31).



BÂTIMENTS À ATOUS CAPITAUX

Le coût d'activation de ce bâtiment est payé par la banque au propriétaire du bâtiment.

Votre société peut **acheter à prix réduit l'un des atouts capitaux disponibles** sur le plateau central (cf p.21).

Exemple : **Bob** place son associé sur le bâtiment à atouts capitaux de **Thomas** 1, qui gagne 20\$ de la banque 2.

Bob achète l'atout capital « Foundry » de la case à 50\$ 3. Puisqu'il bénéficie d'une réduction, sa société paie 40\$ à la banque 4.

Le bonus immédiat de cet atout capital permet à **Bob** d'augmenter de 2 l'attractivité de sa société 5.

Le jeton de sa société atteint ainsi un bonus sur la piste Attractivité 6, et il gagne un nouvel associé 7 qu'il pourra utiliser lors de son prochain tour de cette même phase d'Actions !

Bob place son atout capital sur l'emplacement dédié de son plateau Société 8. À la fin de son action, il déplace les tuiles Atout capital disponibles vers la droite puis pioche une nouvelle tuile qu'il place sur la case à 80\$.





BÂTIMENTS DES JOUEURS



BÂTIMENTS D'AUTOMATISATION

Le coût d'activation de ce bâtiment doit être payé par la société qui l'active au propriétaire du bâtiment.

Vous automatisez immédiatement le poste d'un ouvrier dans l'une de vos usines. Choisissez une usine de votre société et remplacez l'un de ses ouvriers par son pion Automatisation le plus à gauche. Lorsque le poste d'un ouvrier est automatisé, ce dernier peut être replacé sur n'importe quel autre emplacement Ouvrier libre de **la même société**. S'ils sont tous occupés, cet ouvrier est remis sur la case libre la plus chère du marché de l'emploi, ou dans la réserve générale si le marché de l'emploi est plein lui aussi. **Notez que vous devez avoir un ouvrier dans votre société pour pouvoir automatiser son poste.**



BÂTIMENTS À DOUBLE EFFET

Ces bâtiments présentent **deux icônes d'effet identiques**. Vous devez pouvoir bénéficier des deux effets pour les activer. Les deux gains sont censés être appliqués **au même moment**.

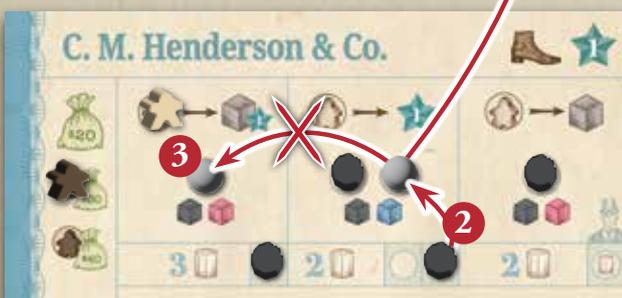
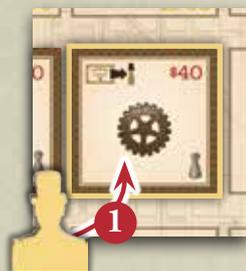
Ainsi, si vous souhaitez bénéficier d'une double automatisation, vous devez avoir deux ouvriers dans une société. Vous n'avez pas le droit d'automatiser un poste, puis de replacer l'ouvrier remplacé sur un nouveau poste pour l'automatiser à son tour.

Rappel : lorsque vous placez un associé sur un bâtiment, l'effet de ce bâtiment ne bénéficie qu'à une seule de vos sociétés. Vous n'avez pas le droit de répartir les bénéfices d'un bâtiment à double effet.

Exemple : Thomas décide d'automatiser un poste de sa société C.M. Henderson & Co **1**.

Il remplace donc un ouvrier par le pion Automatisation le plus à gauche dans l'usine de son choix **2**. L'ouvrier remplacé ne peut pas être replacé au sein de la même société car toutes les places sont prises **3**, *Thomas* le remet donc sur la case libre la plus chère du marché de l'emploi **4**.

Cette usine est désormais entièrement automatisée, ce qui permet d'augmenter sa production lors des prochaines phases d'Exploitation.



Exemple : Jen place son associé sur le bâtiment à double effet de *Steph* **1**. Sa société paie donc 80\$ à *Steph* **2**.

Jen embauche 2 commerciaux de la réserve générale **3** et les place sur son plateau Société **4**.

Désormais, les marchandises de Florsheim Shoes seront vendues à 60\$ au lieu de 40\$.



4. PHASE D'EXPLOITATION



Lors de la phase d'Exploitation, l'ordre du tour dépend des sociétés et non des joueurs. Elles agissent dans l'ordre descendant sur l'échelle Attractivité. À son tour, une société effectue les étapes suivantes :

0. Levée de fonds d'urgence (seulement dans le Mode avancé).

1. Achat de ressources
2. Production de marchandises dans ses usines
3. Vente d'une ou plusieurs marchandises
4. Versement des dividendes (ou préservation du capital)
5. Évolution de la valeur des parts
6. Gestion de la chaîne d'approvisionnement

Lorsque de la phase d'Exploitation de toutes les sociétés est terminée, passez à la phase d'Entretien.

ORDRE DU TOUR

Les sociétés agissent l'une après l'autre en fonction de la piste Attractivité :

- La société avec l'attractivité la plus élevée agit en première, puis la suivante en descendant la piste, et ainsi de suite.
- Si plusieurs sociétés ont la même attractivité, celle dont le jeton se trouve au-dessus de la pile est considérée devant et agit avant la ou les autres.



Dans cet exemple, N.K. Fairbanks agit en première, suivie par Cracker Jack et Anglo-American.

Lorsque l'attractivité d'une société augmente et que son jeton arrive sur une case déjà occupée par un ou plusieurs autres jetons, placez-le **au sommet** de la pile de jetons.

Note : Lorsque vous fondez une société, son jeton est placé en dessous de tout autre jeton éventuellement présent sur sa valeur d'attractivité de départ.

0. Levée de fonds d'urgence

En mode avancé, votre société peut procéder à une levée de fonds d'urgence au début de son tour lors de la phase d'Exploitation. Cette étape est optionnelle et doit être utilisée en dernier ressort pour récupérer des fonds.

Appliquez les étapes suivantes :

1. Votre société peut vendre une ou plusieurs parts à la banque. Prenez-les du patrimoine de la société pour les placer dans la réserve de la banque.
2. Pour chaque part vendue, votre société reçoit un montant équivalent à la valeur de ses parts (indiquée sur la piste Bourse).

3. Après avoir vendu les parts, diminuez la valeur des parts de la société d'autant de cases que de parts vendues.
4. La Bourse de Chicago sanctionne la société, et **réduit** la valeur de ses parts **d'une case supplémentaire**.

La levée de fonds d'urgence **n'est possible que lors de la phase d'Exploitation**, et votre société doit disposer de parts à vendre dans son patrimoine pour pouvoir effectuer cette action.

Exemple : La société Cracker Jack de Steph manque de fonds. Elle décide de procéder à une levée de fonds d'urgence. Les parts de la société sont cotées à 40\$ ①, elle en vend 2 à la banque ②. Cracker Jack reçoit donc 80\$ de la banque, et la valeur de ses parts diminue de 3 cases sur la piste Bourse ③ : 2 pour les 2 parts vendues, et une 3e suite à la sanction de la Bourse de Chicago.



Conseil stratégique pour le mode avancé : Si vous vous retrouvez dans une situation où votre société ne peut plus produire de marchandises lors de la phase d'Exploitation parce qu'elle n'a plus assez d'argent, vous devriez systématiquement procéder à une levée de fonds d'urgence. Même si la valeur des parts de votre société baisse, elle devrait remonter une fois que votre société aura versé des dividendes à la fin de son tour. Ces dividendes vous permettront d'acheter d'autres parts lors de la phase de Bourse, vous offrant une nouvelle opportunité d'injecter des capitaux dans la société.

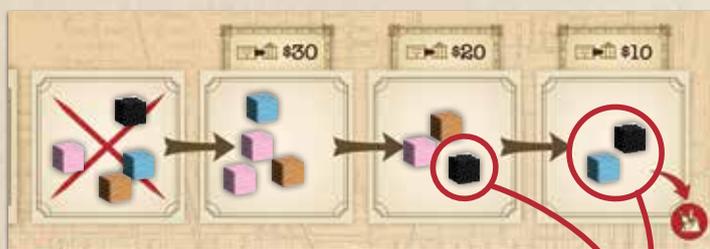
4. PHASE D'EXPLOITATION (SUITE)

I. ACHAT DE RESSOURCES

Note : Pour accélérer les parties, vous pouvez autoriser les sociétés à acheter des ressources à n'importe quel moment de leur étape de production.

Lors du tour de votre société, vous pouvez acheter **une ou plusieurs** ressources de la chaîne d'approvisionnement sur le plateau central. Pour chaque ressource achetée, votre société doit payer à la banque le coût indiqué en haut de la case dans laquelle se trouve la ressource. L'argent doit **toujours** provenir du **patrimoine de la société**. Prenez les ressources achetées de la chaîne d'approvisionnement et placez-les dans le patrimoine de votre société.

Vous n'avez pas le droit d'acheter les ressources se trouvant sur la case barrée d'un **X** de la chaîne d'approvisionnement. Elle ne sert qu'à vous donner des indications sur les prochaines ressources disponibles.



Si votre société a besoin de 2 charbons et 1 acier, elle peut les acheter tous les 3 pour 40\$.

Conseil stratégique : Il est souvent intéressant d'acheter toutes les ressources disponibles dans la case à 10\$, à moins que vous ne vouliez surtout pas faire avancer la chaîne d'approvisionnement (cf p.32) pour empêcher les autres sociétés d'acheter certaines ressources dont elles auraient besoin.

ÉCHANGES AU HAYMARKET SQUARE

Vous pouvez échanger deux ressources identiques contre n'importe quelle ressource disponible au Haymarket Square. Votre société peut le faire autant que vous le souhaitez lors de son tour pendant la phase d'Exploitation, **ou à n'importe quel moment de votre tour lors de la phase d'Actions**.



STOCKER DES RESSOURCES

Votre société peut stocker autant de ressources que vous souhaitez dans son patrimoine, et les conserver d'une décennie à la suivante.

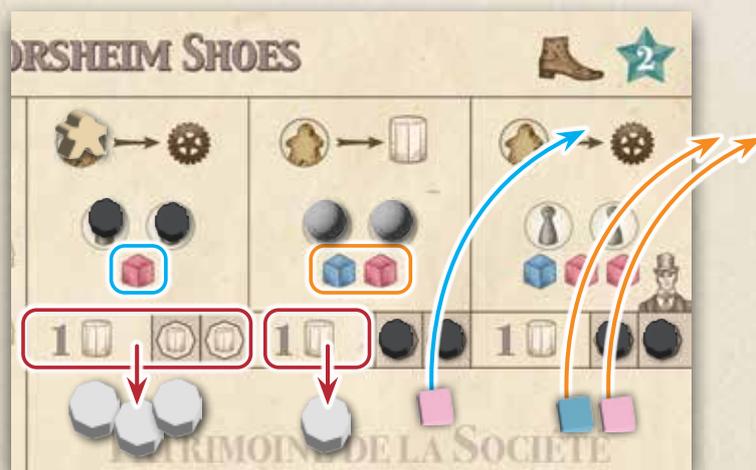
2. PRODUCTION DE MARCHANDISES DANS VOS USINES

Une fois que votre société a acheté des ressources, elle peut produire des marchandises.

En commençant par **l'usine la plus à gauche** sur son plateau Société, de gauche à droite, chaque usine peut produire **une seule fois** des marchandises à condition :

1. **que tous ses emplacements Ouvrier** soient occupés par des ouvriers ou des pions Automatisation ;
2. de dépenser **toutes les ressources nécessaires** pour cette usine ;
3. **que toutes les usines à sa gauche aient également produit avant elle** ce tour.

Pour qu'une usine produise, dépensez les ressources nécessaires depuis le patrimoine de la société, et placez-les dans le Haymarket Square. Prenez ensuite autant de marchandises de la réserve générale que le nombre de symboles Marchandise visibles sous cette usine (y compris les bonus d'automatisation), et placez-les dans le patrimoine de la société.



S'il y a un manager dans cette usine, bénéficiez de son bonus immédiatement après la production (cf page suivante). Après avoir entièrement résolu la production d'une usine, vous pouvez passer à la suite.

À la **fin** de l'étape de production de votre société, **chaque jeton Marchandise bonus** que possède la société produit une marchandise, même si aucune de ses usines n'a produit ce tour. La première fois que toutes les usines de votre société **de départ** produisent des ressources lors d'un même tour, **vous gagnez l'associé** placé sur son plateau Société.

Vous pouvez choisir de ne pas faire produire vos usines même si vous le pouvez. Toutefois, si vous le faites, votre société sera obligée de préserver son capital et la **valeur de ses parts descendra d'une case** sur la piste Bourse lors de l'étape d'évolution de la valeur de parts (cf p.30).





BONUS DE MANAGERS



Plein de ressources : la société gagne 1 ou 2 ressources du Haymarket Square.



Renommée : la société monte de 1 ou 2 cases sur la piste Attractivité (selon la valeur indiquée dans l'icône).



Surproduction : la société produit 1 marchandise supplémentaire.



Organisation optimisée : la société monte de 1 case sur la piste Attractivité et produit 1 marchandise supplémentaire.



Acheteur avisé : la société monte de 1 case sur la piste Attractivité et gagne 1 ressource du Haymarket Square.



Mécanisation : la société automatise le poste d'un ouvrier dans n'importe laquelle de ses usines.



Répertoire clients : si les 2 managers sont présents, la société monte de 1 case sur la piste Attractivité et vend ses marchandises à 50\$ l'unité (au lieu des 40\$ de base).

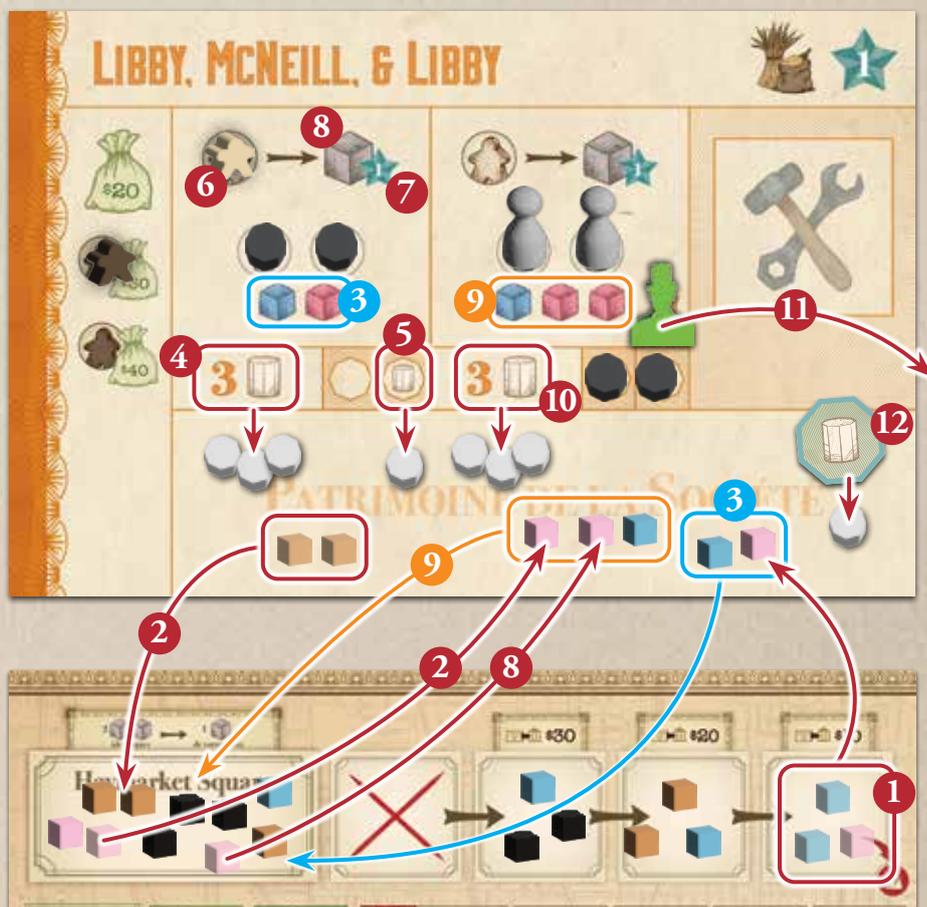
Conseil stratégique : si le bonus d'un manager vous permet de gagner des ressources, vous pouvez vous en servir pour lancer la production d'une usine suivante ou les garder pour une prochaine décennie.

Exemple : C'est au tour de la société Libby, McNeil, & Libby d'agir. **Steph** préside cette société et commence son tour d'exploitation en achetant 1 bétail et 2 aciers de la case à 10\$ de la chaîne d'approvisionnement **1**. Puis elle échange ses 2 bois contre 1 bétail du Haymarket Square **2**.

Elle dépense ensuite 1 acier et 1 bétail pour lancer la production de son usine la plus à gauche **3**. Elle produit 4 marchandises (3 de base **4** + 1 d'automatisation **5**) que Steph place dans le patrimoine de la société. Il y a un manager dans cette usine **6**, la société bénéficie donc de son bonus : elle monte d'une case sur la piste Attractivité et gagne 1 ressource **7**. **Steph** choisit 1 bétail **8** qui lui manquait pour lancer la production de la seconde usine !

Steph dépense donc les ressources nécessaires à la production de la seconde usine de sa société **9**. Elle produit 3 marchandises **10**. Puisque toutes les usines de sa société de départ ont produit, **Steph** gagne son associé bonus **11**.

Pour finir, la société produit 1 marchandise supplémentaire grâce à son jeton Marchandise bonus **12**.



4. PHASE D'EXPLOITATION (SUITE)

3. VENTE D'UNE OU PLUSIEURS MARCHANDISES

Lors de cette étape, les sociétés vendent leurs marchandises en les plaçant sur une ou plusieurs tuiles Demande du plateau central. Une société peut vendre autant de marchandises qu'elle le souhaite aux tuiles Demande de **la rangée correspondant au type de marchandises qu'elle produit**. Une société peut stocker les marchandises qu'elle ne vend pas dans son patrimoine sans limite.

Chaque tuile Demande présente un nombre limité d'emplacements sur lesquels vous pouvez placer les marchandises que vous vendez. Vous ne pouvez pas vendre de marchandise à une tuile Demande dont tous les emplacements sont occupés, ni à une tuile barrée d'un **X**.

Si toutes les tuiles Demande d'une colonne sont pleines, vous pouvez toujours vendre vos marchandises restantes de ce type à moitié prix (rappelé sur le plateau central).

La valeur de chaque marchandise vendue est indiquée dans le département commercial de la société. Si cette dernière a embauché des commerciaux, la valeur de vente de ses marchandises augmente.



Cette société a embauché un commercial, ses marchandises se vendent donc 30\$ l'unité, au lieu de 20\$ à l'origine.

Lorsqu'une société remplit le **dernier** emplacement libre d'une tuile Demande, elle reçoit un bonus selon la colonne dans laquelle se trouve la tuile :

- **Colonne de gauche** : compléter la tuile rapporte 50\$.
- **Colonne du milieu** : compléter la tuile rapporte 20\$.
- **Colonne de droite** : compléter la tuile ne rapporte aucun bonus.



Si une société remplit des tuiles dans les deux colonnes de gauche et du milieu, elle reçoit les deux bonus.

Suivez le montant des gains d'un société à mesure qu'elle vend ses marchandises mais NE PLACEZ PAS cet argent dans son patrimoine au fur et à mesure.

Faites d'abord le total de ses gains. Vous déciderez à l'étape suivante ce que devient cette somme (cf page suivante).

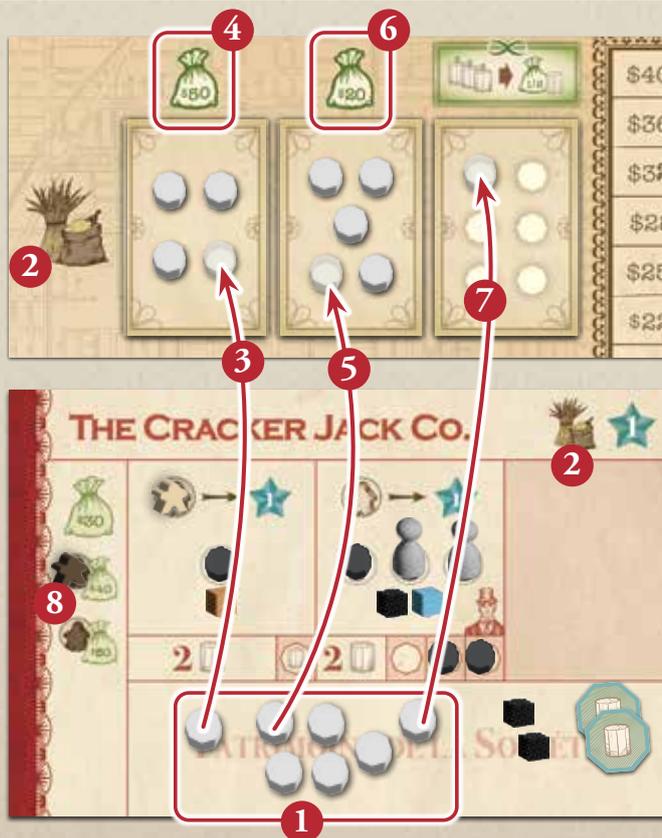
Exemple : Bob vend les marchandises de sa société Cracker Jack Co. Elle dispose de 7 marchandises **1**, il décide de toutes les vendre. Cracker Jack Co. produit de l'alimentation, il place donc les marchandises vendues sur les tuiles Demande de la rangée Alimentation **2**.

Il n'y a plus qu'un emplacement libre sur la tuile de gauche **3**. Bob se réjouit de pouvoir compléter la tuile, ce qui rapporte à sa société un bonus de 50\$ **4**.

La tuile du milieu est vide, il la remplit donc entièrement **5**, ce qui rapporte à sa société un bonus de 20\$ supplémentaires **6**.

Il place la dernière marchandise de sa société sur la tuile de droite **7**.

Puisqu'elle a un commercial **8**, la société de Bob vend ses marchandises 40\$ l'unité. Ainsi, elle gagne $7 \times 40 = 280\$$ de la vente de ses marchandises, auxquels elle ajoute 50\$ pour avoir rempli la tuile Demande de gauche et 20\$ pour avoir rempli celle du milieu, soit un total de 350\$. C'est pas mal ! Toutefois, Bob ne peut pas encore prendre cette somme de la banque, il devra décider ce qu'il en fait à l'étape suivante de la phase d'Exploitation.





4. VERSEMENT DES DIVIDENDES (OU PRÉSERVATION DU CAPITAL)

Une fois que vous connaissez le total des gains de votre société pour cette phase, vous décidez si votre société **verse cette somme sous forme de dividendes OU si elle préserve son capital**. Dans les deux cas, prenez l'argent de la banque.

Votre société doit avoir produit avec au moins une usine ET vendu au moins une marchandise lors de cette décennie pour verser des dividendes. Sinon, elle doit préserver son capital.

VERSEMENT DES DIVIDENDES

Si votre société verse des dividendes, appliquez les étapes suivantes :

1. Calculez le dividende par part :

- Divisez les gains de la société à l'étape précédente par 10 (le nombre de parts)
- Si les gains ne sont pas divisibles équitablement par 10, arrondissez le montant à l'entier inférieur.
- **Formule : Gains / 10 = dividende par part.**

2. Annoncez le dividende par part :

- Informez les autres joueurs du montant versé par part. Exemple : « *Spalding verse 15\$ par part* ».

3. Versez les dividendes :

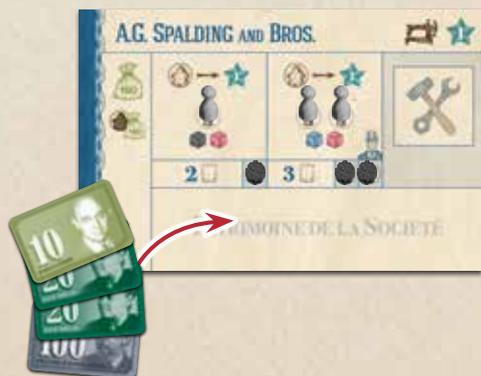
- Chaque joueur reçoit de la banque le montant annoncé par part de la société qu'il possède. Les joueurs doivent prendre leurs dividendes **simultanément**.
- La **société** reçoit de la banque le montant annoncé par part présente dans son **patrimoine**.

4. Parts dans la réserve de la banque :

- Les parts présentes dans la **réserve de la banque** ne génèrent pas de dividendes.

PRÉSERVATION DU CAPITAL

Si votre société préserve son capital, les joueurs ne reçoivent pas d'argent. L'ensemble des gains générés par la société lors de cette décennie est placé dans son patrimoine.



Si cette société choisit de préserver son capital, placez l'ensemble de ses 150\$ de gains dans son patrimoine.

Exemple : **Thomas** décide que sa société *C.M. Henderson & Co.* verse des dividendes. Lors de l'étape précédente, elle a vendu des marchandises et gagné des bonus pour un total de 325\$. En divisant ce total par 10, on obtient un dividende par part de 32,50\$ arrondi à 32\$.



Il annonce aux autres joueurs que « **C.M. Henderson & Co. verse 32\$ par part** ».

Thomas possède 4 parts de la société, il reçoit donc 128\$ de la banque qu'il ajoute à son argent personnel.



Jen possède 2 parts de la société, elle reçoit donc 64\$ de la banque qu'elle ajoute à son argent personnel.



C.M. Henderson & Co. a encore 3 de ses propres parts dans son patrimoine, elle reçoit donc 96\$ de la banque qui rejoignent son patrimoine.



La dernière part de la société se trouve dans la réserve de la banque, elle ne provoque donc le versement d'aucun dividende.



4. PHASE D'EXPLOITATION (SUITE)

5. ÉVOLUTION DE LA VALEUR DES PARTS

Une fois que votre société a versé des dividendes ou préservé son capital, la valeur de ses parts évolue.

Si votre société a **versé des dividendes**, la valeur de ses parts peut monter sur la piste Bourse en fonction de ses gains lors de cette décennie :

- Si ces gains sont égaux ou supérieurs à la valeur actuelle des parts de la société, cette valeur monte **d'une** case sur la piste Bourse.
- Si ces gains sont égaux ou supérieurs à deux fois la valeur actuelle des parts de la société, cette valeur monte de **deux** cases sur la piste Bourse.
- Si ces gains sont égaux ou supérieurs à trois fois la valeur actuelle des parts de la société, ET que cette valeur est supérieure ou égale à 60\$, elle monte de **trois** cases sur la piste Bourse. **Si la valeur des parts de la société est inférieure à 60\$, cette valeur ne monte que de deux cases, même si cette hausse lui permet d'atteindre ou dépasser les 60\$.**
- Si ces gains sont **inférieurs à la valeur des parts de la société**, cette valeur n'évolue **pas**.

Si votre société **préserve son capital**, quel que soit le montant de ses gains, la valeur de ses parts baisse d'une case sur la piste Bourse.

Si les usines de votre société n'ont produit aucune marchandise ET/OU que votre société n'a vendu aucune marchandise lors de la décennie en cours, elle **doit préserver son capital**, et la valeur de ses parts **baisse d'une case** sur la piste Bourse.

Attention, si le jeton de votre société se retrouve à cet instant sur la case « Fermée » de la piste Bourse, **vous n'aurez plus d'opportunité d'améliorer sa situation, elle sera fermée au début de la prochaine phase de Bourse.**

Pour vous aider à déterminer l'évolution de la valeur des parts d'une société sur la piste Bourse, vous pouvez vous référer au guide d'évolution des parts (Stock Bump Guide) :

Cherchez la valeur des parts de la société dans la colonne de gauche, et retrouvez les gains de la société sur cette même ligne.

Si les gains sont supérieurs à cette valeur mais inférieurs à cette valeur, votre société monte **2x** sur la piste Bourse.

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

Cette zone vous rappelle que votre société ne peut monter que de **2x maximum** sur la piste Bourse si la valeur de ses parts est de 50\$ ou moins.

Si les gains de la société sont supérieurs ou égaux à la valeur de cette colonne sur la ligne correspondant à la valeur des parts, cette valeur monte **3x** sur la piste Bourse.

Les hausses et baisses des valeurs des parts sont rappelées à côté de la réserve de la banque sur le plateau central.

Gains ≥ 1x la valeur des parts	↑
Gains ≥ 2x la valeur des parts	↑↑
Gains ≥ 3x la valeur des parts (si valeur ≥ 60\$)	↑↑↑
Préserver le capital	↓

FERMETURE D'UNE SOCIÉTÉ

Fermée

Si le jeton d'une société se retrouve sur la case « Fermée » de la piste Bourse, cette société risque d'être fermée au tout début de la prochaine phase de Bourse. Toutefois, cette fermeture n'est pas irrémédiable. Une telle société peut éviter la fermeture en versant des dividendes pour faire remonter la valeur de ses parts. Si son jeton ne fait que passer par la case « Fermée » sans y rester, la société ne fermera pas. Elle ne ferme que si son jeton se trouve sur la case « Fermée » au tout début de la prochaine phase de Bourse. Il suffit qu'elle verse des dividendes supérieurs à 0\$ pour remonter d'au moins une case. Cette mécanique reflète la dynamique qu'une société réelle peut recréer en versant des dividendes à ses actionnaires. Si vous devez fermer une société, ne paniquez pas ! Il est parfois plus intéressant de se débarrasser d'une société mal embarquée pour repartir de zéro.



6. GESTION DE LA CHAÎNE D'APPROVISIONNEMENT

Exemples :



La valeur des parts de la société Elgin est de 360\$. **Steph**, sa présidente, décide de préserver son capital et ses 250\$ de gains. Puisqu'Elgin n'a pas versé de dividendes, la valeur de ses parts baisse d'une case sur la piste Bourse. **Steph** prend donc les 250\$ de gains de la banque pour les placer dans le patrimoine d'Elgin.

A.G. Spalding est valorisée à 220\$ la part, et ses gains s'élèvent à 200\$ lors de cette décennie. La société a versé des dividendes mais ses gains sont inférieurs à la valeur de ses parts, cette valeur n'évolue donc pas.

Anglo-American est valorisée à 100\$ la part, et ses gains s'élèvent à 300\$ lors de cette décennie. La société a versé des dividendes et ses gains sont équivalents à trois fois la valeur de ses parts alors que cette valeur est supérieure à 60\$, elle monte donc de trois cases sur la piste Bourse.

N.K. Fairbanks est valorisée à 40\$ la part, et ses gains s'élèvent à 120\$ lors de cette décennie. La société a versé des dividendes et ses gains sont équivalents à trois fois la valeur de ses parts mais cette valeur est inférieure à 60\$, elle ne monte donc que de deux cases sur la piste Bourse.

Cracker Jack est valorisée à 20\$ la part, et ses gains s'élèvent à 30\$ lors de cette décennie. La société a versé des dividendes et ses gains sont supérieurs à la valeur de ses parts mais inférieurs au double de cette valeur (40\$), elle monte donc d'une case sur la piste Bourse.

Brunswick-Balke-Collender est valorisée à 10\$ la part et ses usines n'ont produit aucune marchandise lors de cette décennie. La société doit donc préserver son capital et la valeur de ses parts baisse d'une case sur la piste Bourse. Son jeton se retrouve sur la case « Fermée », la société sera fermée au début de la phase de Bourse de la prochaine décennie.

À la fin du tour de chaque société, vous devez gérer la chaîne d'approvisionnement. Vérifiez chaque case en commençant par la moins chère (10\$, 20\$, 30\$). Si une case est vide, récupérez toutes les ressources de la prochaine case en contenant sur la gauche, et placez-les sur la case vide.

Si la case **X** est vide, remplissez-la piochant au hasard du sac le nombre de ressources indiqué à côté du marqueur Décennie.



Répétez ce processus jusqu'à ce que toutes les cases contiennent des ressources. Déplacez les ressources d'une case uniquement si une case de valeur inférieure est complètement **vide**.

Lors de cette étape, si vous videz complètement le sac à ressources, remplissez-le en récupérant toutes les ressources du Haymarket Square, puis reprenez le processus. Une fois que toutes les cases de la chaîne d'approvisionnement contiennent des ressources, sortez-en 2 de chaque type du sac (si possible) et placez-les sur le Haymarket Square.

Lorsque de la phase d'Exploitation de toutes les sociétés est terminée, passez à la phase d'Entretien.

Exemple : **Jen** termine la phase d'Exploitation de sa société. La case à 20\$ de la chaîne d'approvisionnement est vide, elle y place donc les ressources présentes sur la case à 30\$ **1**. Maintenant que cette dernière est vide, elle déplace les ressources de la case **X** pour la remplir **2**.



Elle doit ensuite remplir la case **X** avec 4 ressources, comme indiqué par le marqueur Décennie **3**. Toutefois, il n'y a plus qu'un cube dans le sac. Elle le pioche pour le placer sur la case **X**, puis récupère toutes les ressources du Haymarket Square pour remplir le sac **4** une fois qu'il est vide. Elle pioche ensuite du sac les 3 cubes manquants pour compléter la case **X** **5**.



Pour finir, elle sort 2 ressources de chaque type du sac pour les placer sur le Haymarket Square.

5. PHASE D'ENTRETIEN



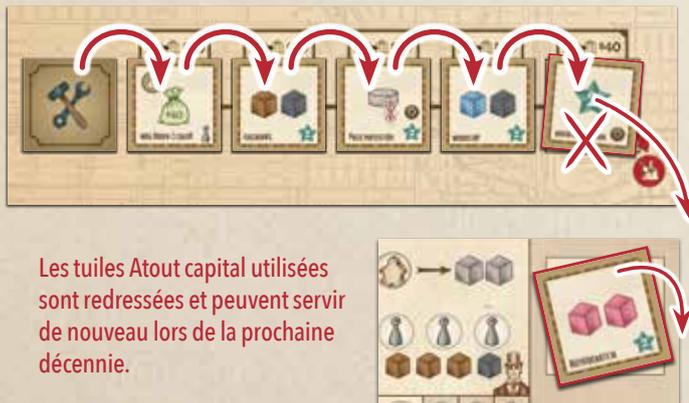
Cette phase sert à préparer le plateau central pour la prochaine décennie. Elle est donc ignorée lors de la cinquième décennie. Appliquez les étapes suivantes, dans l'ordre :

1. Chaîne d'approvisionnement : Toutes les ressources présentes sur la case à 10\$ sont placées sur le Haymarket Square. Puis les ressources de toutes les autres cases sont décalées d'une case vers la droite. Piochez ensuite du sac autant de nouvelles ressources qu'indiqué par le marqueur Décennie pour compléter la case X.



Remplissez bien la case X avec le nombre de ressources correspondant à la décennie en cours.

2. Atouts capitaux : Retirez du jeu la tuile Atout capital de la case à 40\$. Décalez les autres tuiles d'une case vers la droite, puis piochez-en une nouvelle et placez-la sur la case à 80\$. De plus, **chaque société redresse ses tuiles Atout Capital** utilisées en les pivotant de 90°.



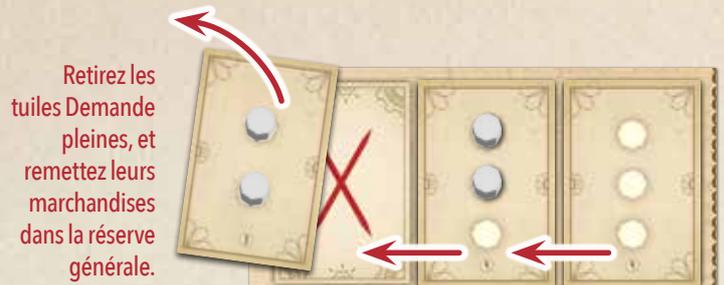
Les tuiles Atout capital utilisées sont redressées et peuvent servir de nouveau lors de la prochaine décennie.

3. Zone Demande : Les tuiles Demande pleines sont retirées du jeu. Les marchandises qui s'y trouvaient sont remises dans la réserve générale. Videz aussi toute tuile Demande imprimée directement sur le plateau qui serait également pleine.

Important : Lors de la première phase d'Entretien, à la fin de la première décennie, pensez à retirer la tuile Demande X du jeu.



Déplacez les tuiles Demande restantes vers la gauche, sans laisser d'emplacement vide.

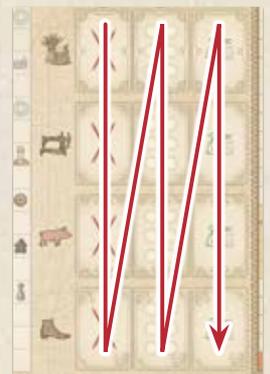


Retirez les tuiles Demande pleines, et remettez leurs marchandises dans la réserve générale.

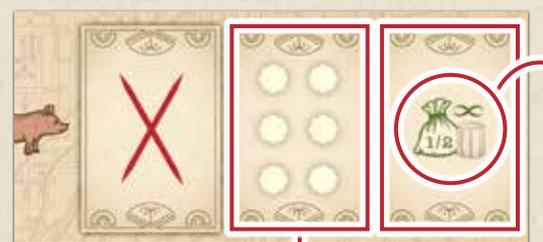
Déplacez les tuiles Demande restantes vers la gauche sans retirer les éventuelles marchandises présentes.

Complétez ensuite la zone Demande du plateau central en piochant des tuiles Demande de la pile. Placez-en une, face visible, dans chaque emplacement libre, de haut en base, puis de la gauche vers la droite.

Si la pile de tuiles Demande est épuisée, **plus aucune** nouvelle tuile n'est mise en jeu ! La Grande Dépression vous guette ! Certaines rangées de la zone Demande peuvent ne plus présenter que les tuiles Demande préimprimées en fin de partie.



Si la pile de tuiles Demande est épuisée, ne mélangez pas les tuiles défaussées ! Vous pourrez toujours vendre des marchandises aux deux tuiles préimprimées de chaque rangée. **Vous ne pouvez jamais rien vendre aux cases X.**



Cette icône indique que les sociétés peuvent vendre autant de marchandises qu'elles le souhaitent à la réserve générale, mais à moitié prix.

Si vous vendez une marchandise au dernier emplacement libre d'une tuile Demande préimprimée de la colonne du milieu, vous gagnez le bonus de 20\$.

4. Récupération des associés : chaque joueur récupère ses associés.



5. Déplacez le marqueur Décennie d'une case vers le bas et remettez le marqueur Phase sur la phase de Bourse.



DÉCOMPTE DE FIN DE PARTIE

À la fin de la cinquième décennie, la partie prend fin. Utilisez le carnet de scores fourni pour calculer le score de chaque joueur de la manière suivante :

1. Comptez votre argent personnel.
2. Résolvez les objectifs publics un par un. Pour chaque objectif qu'un joueur remporte, il gagne 200\$ supplémentaires. Si plusieurs joueurs sont à égalité sur un objectif, chacun d'eux gagne 200\$.
3. Les joueurs revendent tous leurs certificats d'actions à la valeur finale des parts sur la piste Bourse.

Faites les totaux pour calculer la fortune personnelle de chaque joueur.

Le joueur possédant la plus grande fortune remporte la partie !

Dans le rare cas d'une égalité, départagez les ex-aequo au profit de celui ayant remporté le plus d'objectifs. En cas de nouvelle égalité, les ex-aequo partagent la victoire !

IMPORTANT ! Lors du décompte final, la valeur des parts n'évolue pas lorsque les joueurs vendent des certificats d'actions. L'argent et les certificats présents dans le patrimoine des sociétés sont remis dans la banque (ils ne reviennent pas au président de la société).

Exemple : en fin de partie, la valeur des parts de Cracker Jack est de 100\$. Si vous possédez 20% de la société, revendez vos 2 parts et gagnez 200\$.



Lors du décompte des objectifs, Jen et Steph sont à égalité pour l'un d'entre eux, elles gagnent donc toutes les deux la récompense de 200\$, en plus des récompenses des autres objectifs.

Sachant qu'un joueur n'a pas le droit de posséder plus de 14 certificats d'actions lors d'une partie à 4 joueurs, Jen a fait de bons investissements en achetant un maximum de certificats prioritaires pour optimiser ses gains.

CHICAGO 1875: CITY OF THE BIG SHOULDERS									
	Final Share Value	Shares	JEN	Shares	THOMAS	Shares	STEPH	Shares	BOB
Cash			456		788		420		362
Goals		2	400	1	200	2	400	1	200
A-A	110	1	110	2	220	0		3	330
B-B-C									
CJ	250	5	1,250	1	250	1	250	2	500
DBH	140	2	280	6	840	1	140	0	
Elyn	320	2	640	0		4	1,280	1	320
H									
LIBBY	80	4	240	2	160	0		1	80
FX									
SWIFT	400	0		2	800	3	1,200	5	2,000
S	100	2	200	3	300	4	400	0	
AF									
F									
OM									
S									
Total			\$3,576		\$3,058		\$4,090		\$3,792

Steph a réuni la plus grande fortune et remporte la partie !

VARIANTES

1. DRAFT DES BÂTIMENTS

Lors de la phase de Construction, après avoir pioché les nouveaux bâtiments mais avant de choisir lequel construire, procédez à un draft : choisissez l'une de vos trois tuiles Bâtiment, conservez-la et passez les deux autres à votre voisin de gauche. Prenez les deux tuiles que vous avez reçues de votre voisin de droite, choisissez-en une à conserver et passez l'autre à votre voisin de gauche. Lors des décennies 2 et 4, passez vos tuiles à votre voisin de droite, au lieu de gauche. Une fois que vous avez de nouveau trois tuiles Bâtiment, procédez comme d'habitude : choisissez un bâtiment à construire, un à défausser, et conservez l'autre pour la prochaine décennie.

2. RÈGLE SIMPLIFIÉE POUR LES FERMETURES DE SOCIÉTÉS

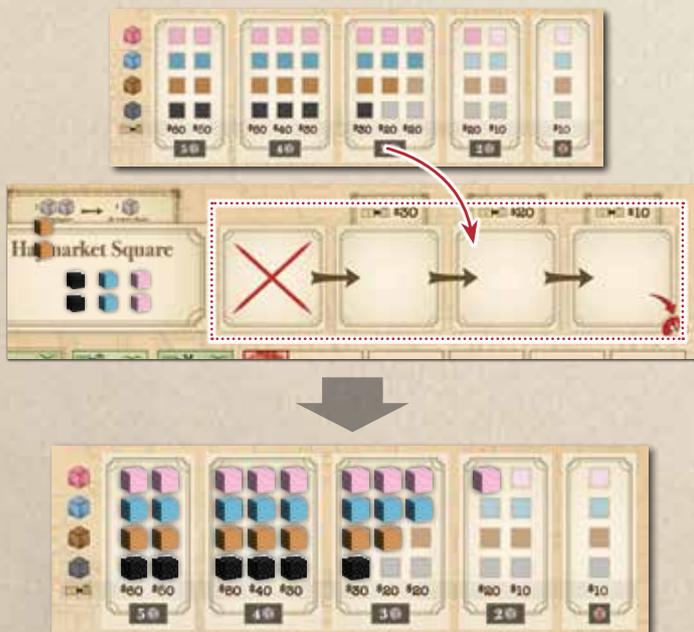
Cette variante permet de rendre les fermetures de sociétés moins punitives. N'hésitez pas à l'utiliser si des joueurs découvrent le jeu. Si une société est amenée à fermer, le président reçoit 150\$ de la banque en compensation, et chaque autre joueur reçoit 10\$ par part qu'il possède dans cette société.

3. CHAÎNE D'APPROVISIONNEMENT AVANCÉE

Cette variante rend le cours des ressources plus stable, et leur disponibilité plus prévisible. Toutefois, elle **réduit considérablement la circulation d'argent dans le jeu**, le rendant encore plus exigeant, parfait pour des joueurs expérimentés. Appliquez les modifications suivantes :

MISE EN PLACE

Placez le plateau Chaîne d'approvisionnement avancée par-dessus la chaîne d'approvisionnement imprimée sur le plateau central. Placez 2 ressources de chaque type sur le Haymarket Square comme d'habitude. Placez ensuite 9 bétails, 8 aciers, 7 bois et 6 charbons sur les cases grisées de la chaîne d'approvisionnement avancée. Mettez tous les autres cubes Ressource dans le sac.



MODIFICATIONS DE RÈGLES

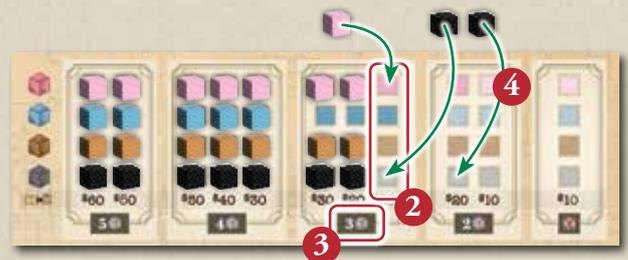
Lors de la **phase d'Actions**, si un bâtiment vous fait gagner une ressource du Haymarket Square, prenez-la si possible du Haymarket Square. Si vous ne pouvez pas, votre société peut prendre gratuitement la ressource correspondante **la plus à droite** de la chaîne d'approvisionnement.

Lors de la **phase d'Exploitation**, vous pouvez acheter **autant de ressources** que vous le souhaitez de la chaîne d'approvisionnement au prix indiqué en bas de la colonne où se trouve chaque ressource. À la fin du tour de votre société, **complétez la chaîne d'approvisionnement** en piochant autant de ressources du sac qu'indiqué en bas de la section **la plus à gauche** contenant une colonne complètement vide. Ainsi, si aucune colonne n'est complètement vide, vous ne piochez aucune ressource du sac. Alors que si les quatre colonnes les moins chères sont vides, vous piochez 3 nouvelles ressources du sac. Placez chaque ressource piochée sur **la case libre la plus à gauche de sa rangée**. Si sa rangée est pleine, remettez-la dans le sac sans piocher de ressource de substitution.

Exemple : Steph achète des marchandises pour sa société (Libby, McNeil, & Libby). Elle décide d'acheter 2 aciers et 1 bétail, ce qui coûte 70\$ à sa société. 1.



La colonne vide la plus à gauche est désormais celle-ci 2, Steph pioche donc 3 cubes du sac 3. Elle pioche 2 charbons et 1 bétail qu'elle place sur les cases libres les plus à gauche des rangées correspondantes 4.



Lorsque vous dépensez des ressources pour produire, remettez-les dans le Haymarket Square. Si le sac à ressources est vide, remettez toutes les ressources du Haymarket Square dans le sac (ne remettez pas de ressources dans le Haymarket Square après cela).

PHASE D'ENTRETIEN

La chaîne d'approvisionnement avancée **n'est pas** réalimentée lors de la phase d'Entretien.

CONSEILS POUR BIEN DÉBUTER

REEMPLACER L'ARGENT PAR DES JETONS DE POKER

Des tuiles cartonnées sont fournies pour représenter l'argent, mais l'utilisation de jetons de poker fluidifie grandement le déroulement des parties. Ils rendent la gestion de l'argent plus aisée, s'empilent facilement, et permettent aux joueurs d'évaluer les valeurs en un clin d'œil.

CALCULS

Comme dans tout jeu boursier, vous serez à amener à faire de nombreux calculs en jouant à *Chicago 1875*. Vous devrez souvent multiplier ou diviser par 10, ou faire des additions pour calculer vos gains ou le coût de vos actions. Certaines personnes n'auront aucune difficulté avec ces opérations, mais les autres (et c'est le cas des auteurs du jeu) pourraient avoir besoin d'une calculatrice. Si vous avez du mal à effectuer certaines opérations, n'ayez pas peur de sortir votre téléphone portable.

La plupart du temps, tout doit rester divisible par 10.

Disons que votre société, dont vous possédez 30% des parts, a vendu des marchandises pour 110\$ lors de la phase

d'Exploitation. Pour calculer vos dividendes, divisez les gains de votre société (110\$) par 10 (le nombre de parts), soit un dividende de 11\$ par part. Puisque vous en possédez 3 (30%), vous recevez 3 x 11\$ soit 33\$. Si les 7 autres parts sont dans le patrimoine de la société, elle reçoit 7 x 11\$ soit 77\$.

$$110\$ \div 10 = 11\$ \text{ par part}$$

Vos dividendes :

$$11\$ \text{ par part} \times 3 \text{ parts} = 33\$$$

Montant reçu par votre société :

$$11\$ \text{ par part} \times 7 \text{ parts} = 77\$$$

VERSEMENT DES DIVIDENDES

Lorsque vous recevez des dividendes, n'hésitez pas à les laisser avec les certificats d'actions correspondants pour vous assurer que tous les versements sont faits une fois que toutes les sociétés ont fini leur phase d'Exploitation. Vous pouvez ainsi corriger d'éventuelles erreurs avant de changer de décennie. Éviter de vous flouer vous-mêmes !

CRÉDITS

Auteur : Raymond Chandler III

Développement : Joe Wiggins, Emily R. Dearing

Illustrations & Conception Graphique : Emily R. Dearing, Rafaël Theunis

Gestion de projet : Rafaël Theunis, Arno Quispel

Édition : Jan Bednarczuk, Ted Dickinson, Rafaël Theunis, Paul Grogan (Gaming Rules!)

Traduction Française : Bruno Larochette

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, Columbus Area Boardgaming Society

Merci pour leur Aide à : Aaron Brown & TableTop Game Cafe, Edward Uhler & Heavy Cardboard

Remerciements Particuliers et Gratitude Éternelle à : Francis Tresham qui a créé le système 18xx. Et à vous, d'acheter et de jouer à ce jeu. On espère que vous allez adorer !



Si vous rencontrez le moindre problème avec ce jeu, merci de prendre contact avec votre boutique ou avec notre service client : www.quined.nl/customer-service/

Chicago 1875 : City of the Big Shoulders est un jeu qui raconte l'histoire de Chicago pendant son Âge d'Or de 1875 à 1925. Afin de coller au mieux à l'esprit entrepreneurial de la ville à cette époque, nous avons choisi de représenter des sociétés qui ont été fondées ou se sont fortement développées à Chicago pendant cette période. Tous les noms de produits ou de sociétés sont des marques déposées par leurs détenteurs respectifs. Leur utilisation est faite sans lien ni approbation de leur part. Certaines illustrations d'époque proviennent du domaine public et/ou sont utilisées en respectant les règles de la Fair Use Doctrine définie par l'article 17 U.S.C §107, dans un but historique et éducatif.

Toutes les autres illustrations, la conception graphique et les règles sont la propriété de Parallel Games, Inc. 2020 et de Quined Games, BV 2025. Tous droits réservés.

PERSONNAGES HISTORIQUES

1\$ - DANIEL HALE WILLIAMS

Daniel Hale Williams a grandi en Pennsylvanie avant de rejoindre le Chicago Medical College (École de médecine de Chicago aussi connue en tant que Northwestern University – Université du Nord-Ouest) en 1880. Entrer et être diplômé d'une école de médecine était déjà un accomplissement en soi, mais devient presque un exploit quand on sait que Williams était afro-américain. À cette époque, les médecins afro-américains n'étaient pas autorisés à travailler dans les hôpitaux. Williams a grandement amélioré l'accès aux soins de la communauté afro-américaine de Chicago en fondant le Provident Hospital et la Training School for Nurses. Plus impressionnant encore, Williams a été le premier à réussir une opération du péricarde (enveloppe du cœur) aux États-Unis et a été nommé chirurgien en chef du Freedman's Hospital à Washington D.C. par le président Grover Cleveland.



5\$ - JANE ADDAMS

Mère des œuvres sociales aux États-Unis, Jane Addams était autrice et activiste pour le droit de vote des femmes. Elle se fit rapidement connaître à Chicago et devint cofondatrice de la Hull House, l'un des plus célèbres centres communautaires des États-Unis. Elle fut ouverte, à l'origine, pour accueillir les immigrants européens mais devint rapidement un pont reliant toutes les communautés, ouvrant des classes pour les enfants, insufflant le changement et la modernité tout en aidant l'ouest de Chicago à se développer économiquement. En plus de la Hull House, Addams était une pionnière en matière de pacifisme, de droits humains, et d'engagement civique. En 1919, elle fut élue présidente de l'International Committee of Women for Permanent Peace (Comité International des Femmes pour la Paix Permanente) et a travaillé avec les philosophes américains George H. Mead et John Dewey sur les questions de réforme sociale comme l'évolution des droits des femmes ou la fin du travail des enfants. Elle fut aussi médiatrice lors de la grande grève des ouvriers du textile en 1910.



10\$ - ENRICO FERMI

Né à Rome, en Italie, les travaux d'Enrico Fermi en physique nucléaire lui valent le surnom d'« Architecte de l'Âge d'Or du Nucléaire ». En 1938, il remporte le Prix Nobel de physique pour ses études sur la radioactivité induite par bombardement de neutrons et la découverte des réactions nucléaires créées par les neutrons lents. Peu après, il crée le premier réacteur nucléaire artificiel au monde : la Chicago-Pile 1, développée méticuleusement dans une zone inhabitée à 30km de Chicago. Fermi est naturalisé américain en juillet 1944 puis s'installe au Nouveau Mexique pour travailler avec J. Robert Oppenheimer au sein du Projet Manhattan. Il revient rapidement à Chicago après la guerre et devient le « Charles H. Swift Distinguished Professor of Physics » à l'université de Chicago, où il enseigne jusqu'à sa mort, en 1954, d'un cancer de l'estomac.



20\$ - IDA B. WELLS

Ida B. Wells-Barnett (1862–1931) est une journaliste américaine et une éducatrice impliquée dans la lutte pour les droits civiques. Née esclave à Holly Springs, Mississippi, elle a été affranchie par la Proclamation d'Émancipation. Elle s'installe à Memphis, Tennessee, en 1884 et se lance dans le journalisme. Elle publie notamment le texte *Southern Horrors: Lynch Law in All Its Phases* (dénonçant le lynchage systématique des afro-américains dans les états du sud). En 1894, elle devient la première femme afro-américaine officiellement correspondante d'un journal blanc à grande diffusion, le *Daily Inter Ocean* de Chicago. Elle s'installe ensuite à Chicago et s'engage pour les droits des femmes avant de cofonder la National Association for the Advancement of Colored People (NAACP - Association Nationale pour la Promotion des Gens de Couleur). Sa lutte incessante pour la justice raciale a durablement marqué les esprits au point qu'en 2019, la ville de Chicago a renommé la Congress Parkway en Ida B. Wells Drive, devenant la première rue du centre-ville à porter le nom d'une femme de couleur.



100\$ - WILLIAM LE BARON JENNEY

Né en 1832 dans le Massachusetts, William Le Baron Jenney est un architecte américain célèbre pour avoir conçu le tout premier gratte-ciel au monde. Après avoir étudié les techniques modernes de travail de l'acier à l'École Centrale de Paris dans la même promotion qu'un certain Gustave Eiffel en 1856, il rentre aux États-Unis pour combattre lors de la Guerre de Sécession, puis fonde son cabinet d'architecte à Chicago. Selon la légende, ses idées révolutionnaires lui viendraient de sa femme, qu'il aurait vu poser un livre sur une cage à oiseaux. En voyant la cage supporter le poids du livre, il se serait exprimé : « Ça marche ! Ça marche ! Regarde ! Si cette petite cage peut supporter le poids de ce grand livre, pourquoi l'acier ne pourrait-il pas supporter le poids d'un immeuble tout entier ? ». C'est ainsi qu'il construit le Home Insurance Building en 1884, le premier gratte-ciel à structure acier, et l'agrandit en 1891. Bien qu'il soit démolit en 1931, l'approche innovante de Jenney posait les bases des gratte-ciel modernes et de bâtiments iconiques de Chicago comme la Tour Sears de 110 étages ou le Hancock Building de 100 étages.



500\$ - CARL SANDBURG

La légende de Chicago ne serait pas complète sans évoquer l'âme de cette histoire, Carl Sandburg, poète et écrivain américain connu pour ses portraits saisissants de la ville. Né à Galesburg, Illinois, il quitte l'école à 13 ans pour faire des petits boulots avant de s'engager dans la Guerre Hispano-Américaine. Après avoir rejoint le Lombard College, il se marie et s'installe avec Lilian Steichen à Avenston, un faubourg de Chicago. En 1914, Sandburg publie le poème « Chicago » et crée la formule « City of the Big Shoulders » (la ville aux larges épaules) pour décrire la ville comme un personnage robuste. Il décrit son poème comme « un chant de bravoure de Chicago... de mépris envers New York, Boston, Philadelphia, Londres, Paris, Berlin et Rome ». Les textes de Sandburg lui ont valu trois Prix Pulitzer en 1919, 1940 et 1951, et l'ont fait entrer au Chicago Literary Hall of Fame (le panthéon de la littérature de Chicago) en 2011. Il a su capter le courage et la force de Chicago dans ses écrits, faisant de lui le visage parfait pour le billet de plus grande valeur de Chicago 1875.



ANNEXES

Cette section du livret détaille les effets de tous les bâtiments, les sociétés spéciales, les objectifs publics et les atouts capitaux. En cas de doute, ces effets prévalent toujours sur les règles de base.

BÂTIMENTS D'ÂGE I (●)



La banque paie 20\$ au propriétaire du bâtiment.

La société qui utilise ce bâtiment gagne 1 bois (marron) et 1 acier (bleu) du Haymarket Square, si disponibles.



La société qui utilise ce bâtiment paie 10\$ à son propriétaire.

La société qui utilise ce bâtiment monte de 1 case sur la piste Attractivité (et reçoit immédiatement l'éventuel bonus).



La banque paie 20\$ au propriétaire du bâtiment.

La société qui utilise ce bâtiment gagne 1 bois (marron) et 1 charbon (noir) du Haymarket Square, si disponibles.



La société qui utilise ce bâtiment paie 30\$ à son propriétaire.

La société qui utilise ce bâtiment monte de 2 cases sur la piste Attractivité (et reçoit immédiatement les éventuels bonus).



La banque paie 20\$ au propriétaire du bâtiment.

La société qui utilise ce bâtiment gagne 1 bois (marron) et 1 bétail (rose) du Haymarket Square, si disponibles.



La société qui utilise ce bâtiment paie 20\$ à son propriétaire.

La société qui utilise ce bâtiment gagne 1 manager.*



La société qui utilise ce bâtiment paie 10\$ à son propriétaire.

La société qui utilise ce bâtiment gagne 2 ressources identiques du Haymarket Square, si disponibles.



La société qui utilise ce bâtiment paie 20\$ à son propriétaire.

La société qui utilise ce bâtiment gagne 1 commercial.*



La société qui utilise ce bâtiment paie 10\$ à son propriétaire.

La société qui utilise ce bâtiment gagne 2 ressources différentes du Haymarket Square, si disponibles.



La société qui utilise ce bâtiment paie 20\$ à son propriétaire.

La société qui utilise ce bâtiment produit immédiatement 1 marchandise.



La banque paie 20\$ au propriétaire du bâtiment.

La société qui utilise ce bâtiment achète un atout capital avec une réduction de 10\$.



La société qui utilise ce bâtiment paie 40\$ à son propriétaire.

La société qui utilise ce bâtiment automatise le poste de l'un de ses ouvriers. Une société ne peut pas choisir cette action si elle n'a pas d'ouvrier.

*Une société n'a pas le droit de gagner plus de managers/commerciaux/ouvriers qu'elle n'a de places pour les accueillir. Défaussez tout élément en surplus dans la réserve générale.

BÂTIMENTS D'ÂGE II (●●)



La banque paie 20\$ au propriétaire du bâtiment.

La société qui utilise ce bâtiment gagne 1 bétail (rose) et 1 acier (bleu) du Haymarket Square, si disponibles.



La société qui utilise ce bâtiment paie 30\$ à son propriétaire.

La société qui utilise ce bâtiment gagne 1 manager.*



La banque paie 20\$ au propriétaire du bâtiment.

La société qui utilise ce bâtiment gagne charbon (noir) et 1 acier (bleu) du Haymarket Square, si disponibles.



La société qui utilise ce bâtiment paie 60\$ à son propriétaire.

La société qui utilise ce bâtiment gagne 2 managers.*



La banque paie 20\$ au propriétaire du bâtiment.

La société qui utilise ce bâtiment gagne 1 charbon (noir) et 1 bétail (rose) du Haymarket Square, si disponibles.



La société qui utilise ce bâtiment paie 40\$ à son propriétaire.

La société qui utilise ce bâtiment gagne 1 commercial.*



La société qui utilise ce bâtiment paie 10\$ à son propriétaire.

La société qui utilise ce bâtiment gagne 2 ressources identiques du Haymarket Square, si disponibles.



La société qui utilise ce bâtiment paie 80\$ à son propriétaire.

La société qui utilise ce bâtiment gagne 2 commerciaux.*



La société qui utilise ce bâtiment paie 10\$ à son propriétaire.

La société qui utilise ce bâtiment gagne 2 ressources différentes du Haymarket Square, si disponibles.



La société qui utilise ce bâtiment paie 50\$ à son propriétaire.

La société qui utilise ce bâtiment gagne 2 ouvriers.*



La banque paie 20\$ au propriétaire du bâtiment.

La société qui utilise ce bâtiment achète un atout capital avec une réduction de 20\$.



La société qui utilise ce bâtiment paie 40\$ à son propriétaire.

La société qui utilise ce bâtiment produit immédiatement 2 marchandises.



La société qui utilise ce bâtiment paie 30\$ à son propriétaire.

La société qui utilise ce bâtiment monte de 2 cases sur la piste Attractivité (et reçoit immédiatement les éventuels bonus).



La société qui utilise ce bâtiment paie 40\$ à son propriétaire.

La société qui utilise ce bâtiment automatise le poste de l'un de ses ouvriers. Une société ne peut pas choisir cette action si elle n'a pas d'ouvrier.



La société qui utilise ce bâtiment paie 50\$ à son propriétaire.

La société qui utilise ce bâtiment monte de 3 cases sur la piste Attractivité (et reçoit immédiatement les éventuels bonus).



La société qui utilise ce bâtiment paie 90\$ à son propriétaire.

La société qui utilise ce bâtiment automatise les postes de 2 de ses ouvriers. Ces 2 ouvriers doivent faire partie de la société avant de choisir cette action.

*Une société n'a pas le droit de gagner plus de managers/commerciaux/ouvriers qu'elle n'a de places pour les accueillir. Défaussez tout élément en surplus dans la réserve générale.

BÂTIMENTS D'ÂGE III (●●●)



La société qui utilise ce bâtiment paie 40\$ à son propriétaire.

La société qui utilise ce bâtiment gagne 2 aciers (bleus) et 1 bois (marron) du Haymarket Square, si disponibles.



La société qui utilise ce bâtiment paie 50\$ à son propriétaire.

La société qui utilise ce bâtiment gagne 1 ouvrier et 1 commercial.*



La société qui utilise ce bâtiment paie 40\$ à son propriétaire.

La société qui utilise ce bâtiment gagne 2 bétails (roses) et 1 acier (bleu) du Haymarket Square, si disponibles.



La société qui utilise ce bâtiment paie 60\$ à son propriétaire.

La société qui utilise ce bâtiment produit immédiatement 3 marchandises.



La société qui utilise ce bâtiment paie 40\$ à son propriétaire.

La société qui utilise ce bâtiment gagne 2 charbons (noirs) 1 bétail (rose) du Haymarket Square, si disponibles.



La société qui utilise ce bâtiment paie 90\$ à son propriétaire.

La société qui utilise ce bâtiment automatise les postes de 2 de ses ouvriers. Ces 2 ouvriers doivent faire partie de la société avant de choisir cette action.



La société qui utilise ce bâtiment paie 40\$ à son propriétaire.

La société qui utilise ce bâtiment gagne 2 bois (marron) 1 charbon (noir) du Haymarket Square, si disponibles.



La banque paie 30\$ au propriétaire du bâtiment.

La société qui utilise ce bâtiment verse 150\$ de dividendes de son patrimoine à ses actionnaires (15\$ par part). Une société ne peut choisir cette action que si elle a au moins 150\$ dans son patrimoine. Ajustez la valeur de ses parts après le versement.



La banque paie 40\$ au propriétaire du bâtiment.

La société qui utilise ce bâtiment achète un atout capital avec une réduction de 30\$.



La banque paie 40\$ au propriétaire du bâtiment.

La société qui utilise ce bâtiment verse 200\$ de dividendes de son patrimoine à ses actionnaires (20\$ par part). Une société ne peut choisir cette action que si elle a au moins 200\$ dans son patrimoine. Ajustez la valeur de ses parts après le versement.



La société qui utilise ce bâtiment paie 60\$ à son propriétaire.

La société qui utilise ce bâtiment monte de 3 cases sur la piste Attractivité (et reçoit immédiatement les éventuels bonus).



La société qui utilise ce bâtiment paie 40\$ à son propriétaire.

La société qui utilise ce bâtiment gagne 2 managers.*



La banque paie 50\$ au propriétaire du bâtiment.

La société qui utilise ce bâtiment verse 250\$ de dividendes de son patrimoine à ses actionnaires (25\$ par part). Une société ne peut choisir cette action que si elle a au moins 250\$ dans son patrimoine. Ajustez la valeur de ses parts après le versement.



La société qui utilise ce bâtiment paie 50\$ à son propriétaire.

La société qui utilise ce bâtiment gagne 2 commerciaux.*



La banque paie 60\$ au propriétaire du bâtiment.

La société qui utilise ce bâtiment verse 300\$ de dividendes de son patrimoine à ses actionnaires (30\$ par part). Une société ne peut choisir cette action que si elle a au moins 300\$ dans son patrimoine. Ajustez la valeur de ses parts après le versement.



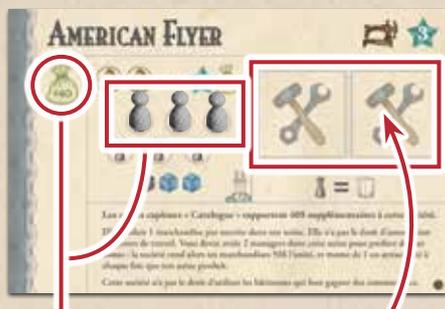
La société qui utilise ce bâtiment paie 40\$ à son propriétaire.

La société qui utilise ce bâtiment gagne 1 ouvrier et 1 manager.*

*Une société n'a pas le droit de gagner plus de managers/commerciaux/ouvriers qu'elle n'a de places pour les accueillir. Défaussez tout élément en surplus dans la réserve générale.

SOCIÉTÉS SPÉCIALES

Chicago 1875: City of the Big Shoulders contient cinq sociétés spéciales qui ont été créés pour la première extension du jeu, *Burden of Destiny*. Elles ont été intégrées à cette édition et sont identifiées par une icône dans le coin inférieur droit de leur plateau. Comme indiqué en page 11, nous vous recommandons de les laisser de côté lors de vos premières parties. Elles sont conçues pour des joueurs expérimentés. Leurs capacités sont détaillées ci-dessous.



Exemple : S'il y a 3 ouvriers dans l'usine d'American Flyer et que la société dépense les ressources nécessaires, elle produit 3 marchandises qu'elle peut vendre à 40\$ l'unité.

American Flyer est la seule société qui peut conserver 2 tuiles Atout capital.

AMERICAN FLYER

- Les atouts capitaux « Catalogue » rapportent 40\$ supplémentaires à cette société :
 - » L'atout capital « *Mail Order Catalog* » lui rapporte 80\$.
 - » L'atout capital « *Color Catalog* » lui rapporte 100\$.
 - » L'atout capital « *Catalog Empire* » lui rapporte 120\$.
- American Flyer produit 1 marchandise **par ouvrier** dans son usine.
- Cette société **n'a pas le droit d'automatiser** ses postes de travail.
- Cette société ne possède qu'une seule usine. S'il y a 2 managers dans cette usine, la société vend ses marchandises 50\$ l'unité, et monte de 1 en attractivité à chaque fois son usine produit.
- Cette société est la seule à pouvoir conserver 2 atouts capitaux.
- Cette société n'a pas le droit d'utiliser les bâtiments qui font gagner des commerciaux.



Lorsque cette société embauche au moins 2 ouvriers en une seule action, elle peut automatiser immédiatement un poste.

Lorsque Quaker Oats automatise un poste, elle n'est plus obligée de payer le coût de l'ouvrier qui l'occupait.

QUAKER OATS COMPANY

- Lorsque cette société embauche au moins 2 ouvriers en une seule action, elle peut automatiser immédiatement un poste.
- Lorsque cette société automatise un poste, l'ouvrier dont le poste est automatisé est renvoyé sur le marché de l'emploi.
- Au début de sa phase d'Exploitation, cette société doit payer 20\$ par ouvrier présent dans l'ensemble de ses usines. Si elle ne peut pas tous les payer, elle en paie autant qu'elle le peut mais devra préserver le capital lors de l'étape 4 de la phase. Les usines dont les ouvriers n'ont pas été payés produisent quand même normalement.
- Cette société n'a pas le droit d'utiliser les bâtiments qui font gagner des commerciaux.
- Cette société n'a pas le droit d'acheter des ressources ou d'utiliser des bâtiments à ressources.



Par paire de commerciaux qu'elle possède, Oscar Mayer vend ses marchandises 10\$ de plus.

Exemple : La société a 2 commerciaux et elle a produit 3 marchandises, elle peut donc les vendre à 60\$ l'unité.

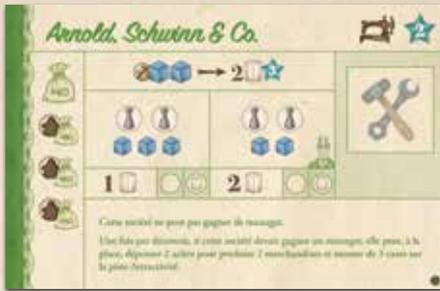
Oscar Mayer ne peut pas automatiser ses postes de travail.

OSCAR F. MAYER & BROS.

- Cette société peut produire dans son unique usine si elle possède 2, 4 ou 6 ouvriers :
 - » **2 ouvriers + 1 bétail** : production de 3 marchandises. La société vend ses marchandises à 50\$ l'unité cette décennie.
 - » **4 ouvriers + 2 bétails + 1 acier** : production de 5 marchandises. La société vend ses marchandises à 40\$ l'unité cette décennie.
 - » **6 ouvriers + 3 bétails + 1 acier** : production de 9 marchandises. La société vend ses marchandises à 30\$ l'unité cette décennie.

La société vend les marchandises présentes dans son patrimoine au prix de la décennie en cours, à condition que son usine ait produit.

- Cette société **n'a pas le droit d'automatiser** ses postes de travail.
- Cette société peut embaucher autant de commerciaux qu'elle le souhaite. Pour chaque paire de commerciaux qu'elle possède, les marchandises de la société sont vendues 10\$ supplémentaires.



ARNOLD, SCHWINN & Co.

- Cette société **ne peut pas gagner de manager**.
- Une fois par décennie, si la société devait gagner un manager, elle peut, à la place, dépenser 2 aciars pour produire 2 marchandises et monter de 3 cases sur la piste Attractivité.



FLORSHEIM SHOES

- Cette société possède **3 usines** qui, une fois complètement automatisées, **produisent jusqu'à 10 marchandises**.
- Lorsque vous déclenchez le bonus du manager de la première ou de la dernière usine de cette société, automatisez le poste d'un ouvrier dans n'importe laquelle de ses usines.

OBJECTIFS PUBLICS



Le joueur avec le plus de managers (en comptant toutes ses sociétés) gagne 200\$.



Le joueur qui préside la société en tête sur la piste Attractivité gagne 200\$.



Le joueur avec le plus de commerciaux (en comptant toutes ses sociétés) gagne 200\$.



Le joueur qui préside la société avec le plus d'argent dans son patrimoine à la fin de la partie gagne 200\$.



Le joueur avec le plus d'atouts capitaux (en comptant toutes ses sociétés) gagne 200\$.



Le joueur avec le plus d'associés gagne 200\$.



Le joueur avec le plus d'ouvriers (en comptant toutes ses sociétés) gagne 200\$.



Le joueur avec le plus de certificats d'actions ordinaires gagne 200\$.



Le joueur avec le plus de postes automatisés (en comptant toutes ses sociétés) gagne 200\$.



Le joueur avec le plus de certificats d'actions prioritaires gagne 200\$.

ATOUTS CAPITAUX

Toute société peut acheter un atout capital pour utiliser son **bonus immédiat**. Toutefois, elle ne peut le conserver pour activer son effet que si elle a un emplacement pour l'accueillir sur son plateau Société. Consultez la page 8 pour la présentation des plateaux Société, et les pages 7 et 21 pour plus d'informations sur les atouts capitaux.

STANDARD ATOUTS CAPITAUX



Brilliant Marketing (Marketing ingénieux)

*Automatisez immédiatement un poste.**

Chaque décennie, votre société peut activer cet atout pour monter de 1 case sur la piste Attractivité (et gagner l'éventuel bonus).



Brand Recognition (Image de marque)

*Automatisez immédiatement un poste.**

Chaque décennie, votre société peut activer cet atout pour monter de 2 cases sur la piste Attractivité (et gagner l'éventuel bonus).



Cincinnati Steel (Acier de Cincinnati)

*Automatisez immédiatement un poste.**

Chaque décennie, votre société peut activer cet atout et payer 10\$ à la banque pour prendre 2 aciers (bleus) du Haymarket Square, si disponibles.



Fuelworks (Fournisseur de Combustibles)

Votre société monte immédiatement de 2 cases sur la piste Attractivité.

Chaque décennie, votre société peut activer cet atout pour prendre 1 bois (marron) et 1 charbon (noir) du Haymarket Square, si disponibles.



Michigan Lumber (Bois du Michigan)

*Automatisez immédiatement un poste.**

Chaque décennie, votre société peut activer cet atout et payer 10\$ à la banque pour prendre 2 bois (marron) du Haymarket Square, si disponibles.



Foundry (Fonderie)

Votre société monte immédiatement de 2 cases sur la piste Attractivité.

Chaque décennie, votre société peut activer cet atout pour prendre 1 acier (bleu) et 1 bois (marron) du Haymarket Square, si disponibles.



Pennsylvania Coal (Charbon de Pennsylvanie)

*Automatisez immédiatement un poste.**

Chaque décennie, votre société peut activer cet atout et payer 10\$ à la banque pour prendre 2 charbons (noirs) du Haymarket Square, si disponibles.



Workshop (Atelier)

Votre société monte immédiatement de 2 cases sur la piste Attractivité.

Chaque décennie, votre société peut activer cet atout pour prendre 1 acier (bleu) et 1 charbon (noir) du Haymarket Square, si disponibles.



Union Stockyards (Abattoirs de Chicago)

*Automatisez immédiatement un poste.**

Chaque décennie, votre société peut activer cet atout et payer 10\$ à la banque pour prendre 2 bétails (roses) du Haymarket Square, si disponibles.



Refrigeration (Réfrigération)

Votre société monte immédiatement de 2 cases sur la piste Attractivité.

Chaque décennie, votre société peut activer cet atout pour prendre 2 bétails (roses) du Haymarket Square, si disponibles.

*Rappel : vous devez avoir un ouvrier dans une usine pour pouvoir automatiser son poste.



Price Protection

(Gel de la valeur)

Automatisez immédiatement un poste* et montez de 2 cases sur la piste Attractivité.

Chaque décennie, votre société peut activer cet atout pour empêcher que la valeur de ses parts ne baisse sur la piste Bourse suite à la préservation de son capital ou la revente d'actions par un autre joueur. **Cet effet n'empêche pas la baisse de la valeur des parts en cas de levée de fonds d'urgence.**



Mail Order Catalog

(Catalogue par correspondance)

Votre société gagne immédiatement un ouvrier.

Lors de sa phase d'Exploitation de chaque décennie, votre société peut activer cet atout pour augmenter ses gains de 40\$.



Popular Partners

(Partenariat populaire)

Votre société gagne immédiatement un ouvrier.

Chaque décennie, votre société peut activer cet atout pour monter de 1 case sur la piste Bourse **à la fin** de sa phase d'Exploitation.



Color Catalog

(Catalogue en couleurs)

Votre société gagne immédiatement un ouvrier.

Lors de sa phase d'Exploitation de chaque décennie, votre société peut activer cet atout pour augmenter ses gains de 60\$.



Backroom Deals

(Accords secrets)

Votre société gagne immédiatement un ouvrier.

Chaque décennie, votre société peut activer cet atout pour monter de 1 case sur la piste Bourse **à la fin** de sa phase d'Exploitation.



Catalog Empire

(Empire du catalogue)

Votre société gagne immédiatement un ouvrier.

Lors de sa phase d'Exploitation de chaque décennie, votre société peut activer cet atout pour augmenter ses gains de 80\$.

ATOUTS CAPITAUX « CHIEF »



Chief of Engineering

(Directeur de l'ingénierie)

Chaque décennie, votre société peut activer cet atout et payer 20\$ à la banque pour automatiser 1 poste* et prendre 1 ressource de son choix au Haymarket Square, si disponible.



Chief of R&D

(Directeur Recherche et Développement)

Chaque décennie, votre société peut activer cet atout et payer 20\$ à la banque pour produire 1 marchandise et prendre 1 ressource de son choix au Haymarket Square, si disponible.



Chief of Operations

(Directeur des opérations)

Chaque décennie, votre société peut activer cet atout et payer 20\$ à la banque pour gagner 1 manager ou 1 commercial, et prendre 1 ressource de son choix au Haymarket Square, si disponible.



Chief of Sales

(Directeur des ventes)

Chaque décennie, votre société peut activer cet atout et payer 20\$ à la banque pour augmenter de 10\$ la valeur de **chaque marchandise qu'elle vend** à son tour.

*Rappel : vous devez avoir un ouvrier dans une usine pour pouvoir automatiser son poste.

~ **POUR DEB ET NIK** ~

© Parallel Games, Inc. &
Quined Games BV, 2025