

Pedro A. Correia
Raymond Chandler III



Mode Solo

L I V R E T D E R È G L E S

BUT DU JEU

En 1875, alors que Chicago renaît des cendres du Grand Incendie, un grand homme d'affaires entrevoit son immense potentiel. Grâce à son esprit visionnaire et son imposante fortune, il s'apprête à transformer cette cité florissante en une véritable capitale industrielle.

Dans cette ville en reconstruction, les décisions stratégiques de ce grand chef d'entreprise vont forger la silhouette et le futur économique de Chicago. Parviendra-t-il à se faire une place parmi les plus grands magnats de son époque ? Le destin de la ville est entre ses mains. Il doit maintenant faire de sa vision une réalité.

Dans le mode solo de *Chicago 1875 : City of the Big Shoulders*, vous devez rassembler la plus grande fortune possible. Pour cela, vous pouvez choisir différentes configurations, ainsi que deux modes de jeu :

- A. Mode **standard** (cf p.4), dans lequel vous cherchez à amasser le plus d'argent lors d'une partie.
- B. Mode **campagne** (cf p.11) dans lequel vous jouez trois parties consécutives afin de gagner des Points de Légende et de surpasser vos rivaux.

Vous pouvez enrichir ces modes de jeu avec deux modules complémentaires :

- 1. Module **Investisseurs** (cf p.7) offrant plus d'opportunités d'interaction avec les autres sociétés.
- 2. Module **Rivaux** (cf p.10) dans lequel vous affrontez un rival spécifique présentant des capacités et une ligne de conduite particulières.

CRÉDITS

Créateur du Mode Solo

Pedro A. Correia

Illustration & Conception Graphique

Rafaël Theunis

Testeurs

Rafaël Theunis, Arno Quispel, Drew Grant, Joseph E. Pilkus III, Raymond Chandler III

Éditeur

Rafaël Theunis

Relecteurs

Eric Selander, Kalman Perenyi, Nathaniel Roberts

Traduction Française

Bruno Larochette

MATÉRIEL



1 plateau
solo



10 tuiles Évènement
3× Niveau I
4× Niveau II
3× Niveau III



1 aide de
jeu

Matériel spécifique au mode campagne



1 plateau Campagne



1 tuile Difficulté



1 bâtiment
Demande



11 tuiles
Objectif solo



2 tuiles
Entretien

Matériel spécifique au module Investisseurs



1 plateau Investisseurs



10 tuiles Investisseurs
3× Niveau I
4× Niveau II
3× Niveau III



1 tuiles Objectif solo –
Investisseurs



1 bâtiment
Investisseurs

Matériel spécifique au module Rivaux



8 tuiles Rival



1 tuile Blocage

MODE SOLO STANDARD

MISE EN PLACE

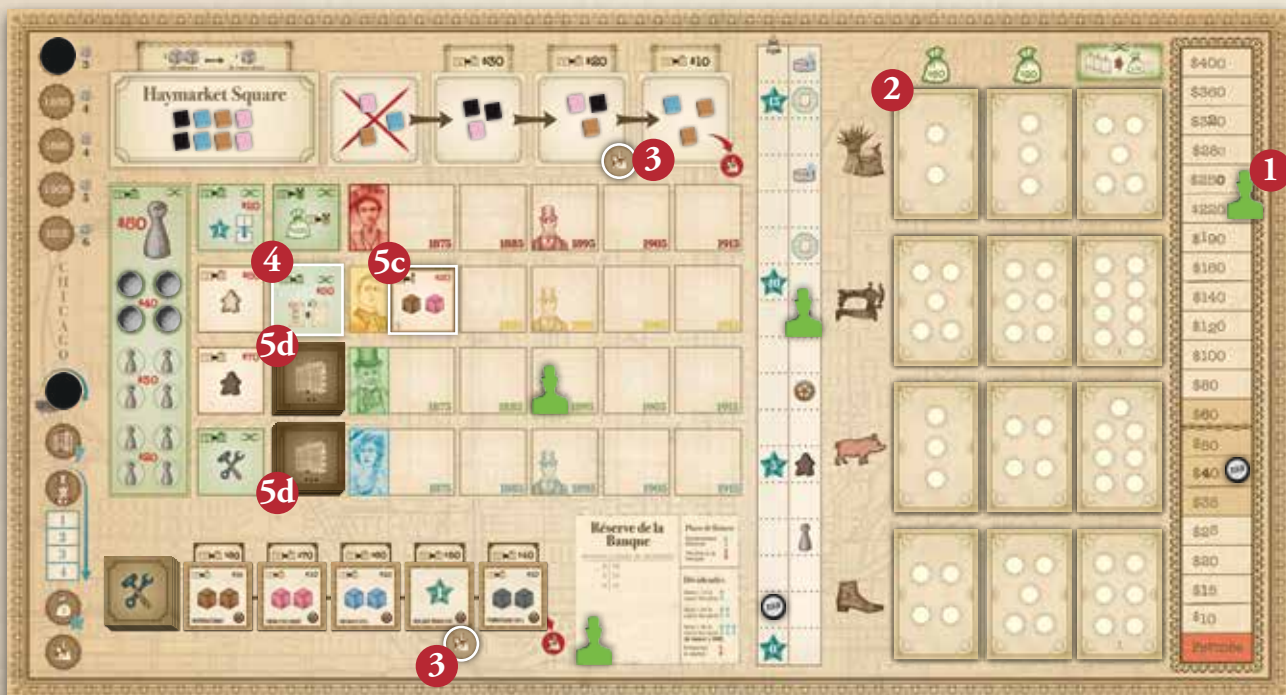
Mettez le jeu en place comme pour une partie à 2 joueurs avec les ajustements suivants :

A. PLATEAU CENTRAL

- 1 Au lieu de placer un associé sur la piste Initiative, placez-le sur la case 220\$ de la piste Bourse. Vous gagnez cet associé **dès** que la valeur des parts de l'une de vos sociétés atteint cette case.
- 2 Avant de préparer la zone Demande, retirez du jeu toutes les tuiles Demande de niveau 1 (marquées d'un ●), et utilisez TOUTES les tuiles Demande de niveau 4, y compris celles normalement utilisées pour une partie à 3 ou 4 joueurs. Préparez ensuite la pile de tuiles et la zone Demande comme dans les règles du jeu de base. Il devrait rester plus que 3 tuiles dans la pile.
- 3 Placez une tuile Entretien sur la case à 20\$ de la chaîne d'approvisionnement, et une autre sur la case Atout capital à 50\$ du plateau central.
- 4 Placez le bâtiment Demande sur l'emplacement qui accueille normalement la pile de bâtiment d'âge I.
- 5 Préparez les piles de tuiles Bâtiment :
 - a. Mélangez TOUTES les tuiles Bâtiment d'âge I (●).
 - b. Piochez normalement 3 tuiles Bâtiment d'âge I.
 - c. Prenez une tuile Bâtiment d'âge I au hasard de la pile, et placez-la, face visible, sur une rangée autre que la vôtre. Il s'agira de la rangée de bâtiments **neutres**. Retirez les tuiles Bâtiment d'âge I restantes du jeu.
 - d. Préparez les piles d'âge II et III :
 - En retirant du jeu les bâtiments d'âge III (●●●) suivants :



- En ajoutant les bâtiments d'âge III (●●●) suivants :



B. MISE EN PLACE PERSONNELLE

- 1 Placez le plateau Solo devant vous, face standard visible.
- 2 Mélangez les 11 tuiles Objectif solo. Piochez-en une au hasard et placez-la sur l'emplacement Objectif obligatoire. Piochez deux nouvelles tuiles, placez l'une d'entre elles sur l'emplacement Objectif optionnel et retirez l'autre du jeu.
- 3 Préparez la pioche Évènement. Triez les tuiles Évènement en 3 piles distinctes (en fonction des I/II/III au dos des tuiles). Mélangez chaque pile séparément puis choisissez un niveau de difficulté. Piochez 4 tuiles en fonction des indications de la colonne correspondante dans le tableau ci-dessous, et placez-les, face cachée, sur l'emplacement Évènements:

Facile	Normal	Difficile
I	I	II
I	II	II
II	II	III
II	III	III

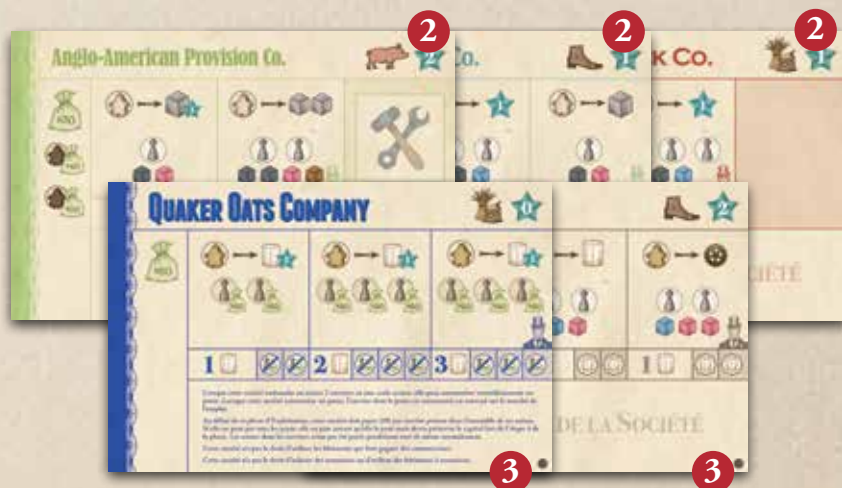


C. SOCIÉTÉS

- 1 Fondez votre société de départ de n'importe quel type (alimentation, mercerie, conditionnement de viande ou chaussures).
- 2 Prenez ensuite au hasard une société de chaque autre type.
- 3 Prenez enfin au hasard deux nouvelles sociétés parmi l'ensemble de celles encore disponibles. Vous disposez ainsi d'une société de départ et cinq autres sociétés que vous pourrez fonder au cours de votre partie.

Comme pour le jeu de base, nous vous recommandons de n'utiliser les sociétés spéciales (marquées d'un ) que si vous maîtrisez bien le jeu.

Exemple :



DÉROULEMENT DU JEU

Jouez selon les règles du jeu de base avec les ajustements suivants :

0. PHASE D'ÉVÈNEMENT

Cette nouvelle phase intervient dès le début de la décennie, avant même la phase de Bourse.

Important : Ignorez cette phase lors de la 1^{ère} décennie !
À partir de 1885, **retournez la première tuile Évènement et appliquez ses effets. En cas d'égalité, choisissez quelle société est affectée.**

Les tuiles Évènement sont répertoriées à la page 16.

1. PHASE DE BOURSE

- Vous pouvez fonder **une seule société par décennie, à partir de 1885, parmi celles disponibles.**
- Vous n'avez pas le droit d'acheter ET de vendre des parts d'une même société lors d'une même décennie.
- Vous n'avez pas le droit de vendre vos certificats présidentiels. Vous n'avez pas le droit de posséder plus de 10 certificats d'actions.
- Si vous détenez 60% d'une société et que la banque n'a aucune part dans cette même société, la valeur de ses parts augmente d'une case à la fin de chaque phase de Bourse.

2. PHASE DE CONSTRUCTION

- Piochez 2 tuiles Bâtiments, placez-en une, défaussez-en une et conservez la dernière.
- Puis, piochez 2 tuiles Bâtiment pour le joueur neutre. Défaussez-en une au hasard et placez l'autre dans la rangée neutre. Vous pourrez l'activer dès la phase d'Actions suivante.

DÉCOMPTE DE FIN DE PARTIE

Calculez votre score final comme d'habitude à l'exception des objectifs :

Si vous n'avez pas atteint l'objectif obligatoire, perdez la **moitié de votre argent personnel (avant le décompte des objectifs)**.
Si vous n'avez pas atteint l'objectif optionnel, il n'y a pas de pénalité. Pour chaque objectif Solo atteint, vous gagnez 500\$. *Les objectifs Solo sont répertoriés à la page 16.*

Puis, vous pouvez comparer votre score au tableau du plateau solo :

≥ \$5000	→	Même Marshall Field vous tirerait son chapeau ! Vous êtes une légende de Chicago.
\$4000 - \$4999	→	Un esprit affûté et une volonté de fer ! Vos amis et vos rivaux vous tirent leurs chapeaux.
\$3000 - \$3999	→	Vous avez l'entrepreneuriat en vous. Continuez comme ça !
\$2000 - \$2999	→	Pas mal, mais vous êtes encore loin de Potter Palmer. Accrochez-vous !
< \$2000	→	De peu, mais c'est raté. Revenez mieux préparé, mon ami !



- Lorsque vous activez un bâtiment du joueur neutre, le paiement va à la banque (le joueur neutre n'a pas d'argent personnel).

3. PHASE D' ACTIONS

- Le bâtiment Demande vous permet d'effectuer l'action suivante :



L'une de vos sociétés paie 50\$ pour remplacer une tuile Demande pleine de n'importe quel type (pas forcément le même type que la société qui paie).

4. PHASE D'EXPLOITATION

- La levée de fonds d'urgence est possible en mode solo.
- Si vous utilisez la chaîne d'approvisionnement avancée, complétez-la uniquement à la **fin** de la phase d'Exploitation (et non après le tour de chaque société).

5. PHASE D'ENTRETIEN

- Les tuiles Demande pleines ne sont pas automatiquement retirées du jeu, et les marchandises vendues restent sur les tuiles. Vous devez activer le bâtiment Demande pour les renouveler.
- Renouvelez les 2 cases les plus à droite de la chaîne d'approvisionnement et des atouts capitaux (cases de droite + celles avec les tuiles Entretien).
- Défaussez la tuile Évènement face visible (sauf 1^{ère} décennie).



MODULE INVESTISSEURS

Le module Investisseurs est conçu pour recréer la sensation de compétition et d'échanges avec d'autres sociétés.

MISE EN PLACE

Installez le jeu comme pour une partie solo normale avec les ajustements suivants :

- 1 Placez le bâtiment Investisseurs par-dessus le bâtiment « Publicité et Premier joueur » du plateau central.
- 2 Mélangez la tuile Objectif Investisseurs avec les autres tuiles Objectif solo.
- 3 Prenez les 2 jetons de chaque société inutilisée et placez-les sur le plateau solo pour représenter les sociétés des investisseurs.
- 4 Placez le plateau Investisseurs à côté du plateau solo.
- 5 Préparez la pile de tuiles Investisseurs : mélangez les tuiles par niveau (I, II, III), face cachée. Sur l'emplacement correspondant du plateau Investisseurs, commencez par placer, face visible, 2 tuiles de niveau III prises au hasard. Placez par-dessus 2 tuiles de niveau II puis 1 tuile de niveau I, toutes prises au hasard, face visible.



TUILES INVESTISSEURS

Ce module ajoute un nouvel élément, les tuiles Investisseurs, détaillées ci-dessous :

Niveau I



Les tuiles de niveau I indiquent la valeur des parts de la société de départ des investisseurs.



Fondez la société de départ des investisseurs. Choisissez l'une des sociétés inutilisées et prenez ses 2 jetons Société. Placez-en un sur la valeur de la piste Bourse indiquée par cette tuile, et un sur la case « \$ » de la piste Dividendes sur la plateau Investisseurs. Ce dernier jeton est appelé « jeton Dividendes ».



Ne fondez aucune société d'investisseurs lors de cette décennie.

Niveau II & III



La partie supérieure indique l'effet à appliquer au début de la phase de Bourse.

La partie inférieure indique l'effet à appliquer à la fin de la phase d'Exploitation.



Le jeton Dividendes de chaque société des investisseurs (y compris celle nouvellement fondée) monte d'une case.



Le jeton Dividendes de chaque société des investisseurs (y compris celle nouvellement fondée) descend d'une case.



Montez la valeur des parts des sociétés des investisseurs du nombre de cases indiqué (1, 2 ou 3).

DÉROULEMENT DU JEU

Ce module est régi par les règles normales du jeu avec les ajustements suivants :

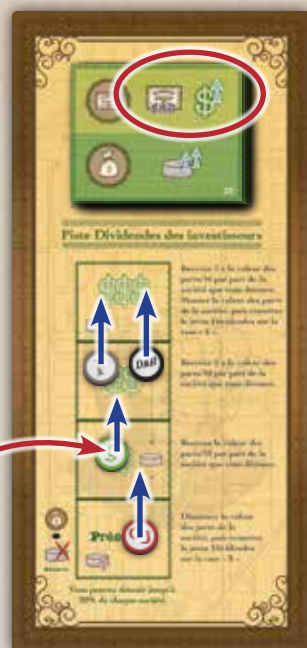
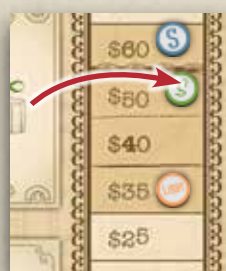
I. PHASE DE BOURSE



- Avant tout autre chose, au début de la phase Bourse, regardez la tuile Investisseurs visible sur la pile. Si elle présente une icône , fondez une société pour les investisseurs en suivant les règles détaillées en page 7. Si elle présente une icône , ne fondez pas de nouvelle société pour les investisseurs. Ensuite, montez ou descendez les jetons Dividendes de **toutes** les sociétés des investisseurs en fonction de l'icône présente sur la tuile Investisseur.
- Vous pouvez détenir jusqu'à **20% maximum** de chaque société des investisseurs (2 certificats ordinaires ou 1 certificat prioritaire).
- Si vous vendez un certificat d'une société des investisseurs, diminuez la valeur de ses parts selon les règles habituelles.

Exemple : La tuile Investisseurs vous indique de fonder une nouvelle société pour les investisseurs. Vous choisissez Spalding, et placez ses jetons Société sur les cases « 50\$ » de la piste Bourse et « \$ » de la piste Dividendes.

Vous montez ensuite d'une case le jeton Dividendes de CHAQUE société des investisseurs, comme indiqué par la tuile.



3. PHASE D' ACTIONS



- Le bâtiment Investisseurs vous permet d'effectuer l'action suivante :



Vous montez les jetons Dividendes des sociétés sur le plateau Investisseurs : soit 1 jeton de 2 cases, soit 2 jetons de 1 case chacun sur la piste Dividendes.

4. PHASE D'EXPLOITATION



- Après la phase d'Exploitation de toutes vos sociétés, **les sociétés des investisseurs versent des dividendes**. L'une après l'autre, elles versent des dividendes en fonction de la position de leur jeton sur la piste Dividendes. Appliquez tout effet lié (voir ci-contre).

- Ensuite, montez la valeur des parts de chaque société des investisseurs de 1, 2 ou 3 cases selon l'indication de la tuile Investisseurs.

- Note :** Si la valeur des parts d'une société des investisseurs est inférieure à 60\$, elle ne peut monter que de 2 cases maximum (selon les règles habituelles).

- Important :** Si le jeton d'une société des investisseurs se trouve sur la case « Préserver » de la piste Dividendes, la valeur de ses parts n'augmente PAS (rappelé par l'icône à gauche de la case « Préserver »).



- Recevez 3 x la valeur des parts/10 par part de la société que vous détenez.
 - Montez la valeur des parts de la société.
 - Remettez le jeton Dividendes sur la case « \$ ».
-
- Recevez 2 x la valeur des parts/10 par part de la société que vous détenez.
-
- Recevez la valeur des parts/10 par part de la société que vous détenez.
-
- Vous ne recevez pas de dividendes.
 - Diminuez la valeur des parts de la société.
 - Remettez le jeton Dividendes sur la case « \$ ».

Exemple : Voici la phase d'Exploitation de la décennie 1905 avec 3 sociétés d'investisseurs en jeu. Vous détenez 10% de Doggett, Bassett & Hills Co., 20% de Cracker Jack, et aucune part de Florsheim.

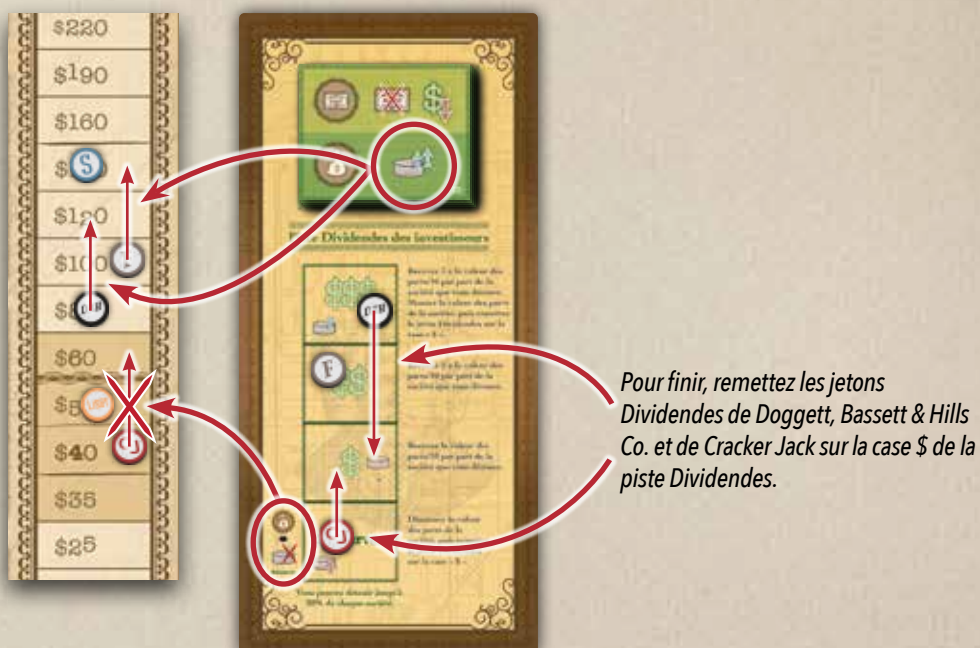
La valeur des parts de Doggett, Bassett & Hills Co est de 60\$, et son jeton Dividendes se trouve sur la case \$\$\$\$. Vous recevez donc 3 x la valeur des parts (180\$) divisé par 10 soit 18\$. La valeur des parts de la société augmente ensuite à 80\$.

Vient le tour de Cracker Jack. Son jeton Dividendes se trouve sur la case « Préserver », elle ne verse donc aucun dividende. La valeur de ses parts baisse à 40\$.

Vous ne détenez aucune part de Florsheim, vous ne recevez donc pas de dividendes. Son jeton Dividendes reste sur la case \$\$ sans autre effet.



Ensuite, montez la valeur des parts de toutes les sociétés des investisseurs SAUF Cracker Jack puisque son jeton Dividendes se trouve sur la case « Préserver ». Ainsi, seuls les jetons de Doggett, Bassett & Hills Co. et Florsheim montent de 2 cases.



5. PHASE D'ENTRETIEN

- Retirez la tuile Investisseurs du dessus de la pile afin de révéler la suivante.



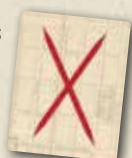
MODULE RIVAUX

*Le module Rivaux est conçu pour pimenter vos parties solo de Chicago 1875.
Sélectionnez l'un des huit rivaux disponibles, chacun basé sur une figure historique clé du développement industriel de Chicago.*

MISE EN PLACE

Installez le jeu comme pour une partie solo normale avec les ajustements suivants :

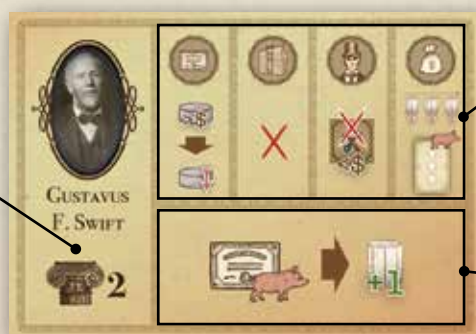
- 1 Placez le plateau solo face « Rivaux » visible.
- 2 Prenez les 8 tuiles Rivaux et choisissez-en une, ou sélectionnez-en une au hasard. Placez-la sur l'emplacement correspondant au bas du plateau solo.
- 3 Choisissez un niveau de difficulté (facile, normal ou difficile) et placez un pion Marchandise sur la case correspondante du plateau solo. Il vous indique le montant minimum que vous devez gagner pour vaincre votre rival.
- 4 Certains rivaux (Nathaniel Fairbank et Adolphus Green) nécessitent que vous couvriez certaines zones du plateau central. Si vous jouez contre l'un des ces rivaux, placez la tuile Blocage comme indiqué aux pages 14 et 15.



TUILES RIVAL

Ce module ajoute un nouvel élément, les tuiles Rival, détaillées ci-dessous :

Ce symbole indique le nombre de **Points de Légende** que ce rival vous rapporte si vous jouez en mode campagne.



La section supérieure de la tuile présente les **actions du rival**. Appliquez toujours ces effets avant d'effectuer vos propres actions lors de chaque phase.

La section inférieure présente un **effet permanent** qui s'applique à chaque fois que la situation se présente lors des différentes phases, et pendant toute la partie.

DÉROULEMENT DU JEU

Lorsque vous affrontez un rival, appliquez les effets de sa tuile au début de chaque phase.

De plus, certains rivaux présentent un effet permanent unique reflétant leur carrière industrielle (détaillée au dos des tuiles) qui s'applique tout au long de la partie. En-dehors de cela, suivez les règles normales pour une partie solo. En fin de partie, vous gagnez si vous cumulez au moins autant d'argent que le montant indiqué par le niveau de difficulté choisi. Sinon, la partie est perdue. Réessayez !

Les effets de rivaux sont détaillés aux pages 14 et 15.

MODE CAMPAGNE

Lancez-vous dans l'aventure solo la plus ambitieuse qui soit : le mode campagne ! Jouez trois missions solo successives afin de créer une légende surpassant celles de vos rivaux tout cumulant un maximum d'argent.

MISE EN PLACE

Installez le jeu comme pour une partie solo normale avec les ajustements suivants :

- 1 Utilisez le plateau Campagne à la place du plateau solo. Si vous jouez en plus avec le module Rivaux, utilisez la face « Rivaux » du plateau Campagne.
- 2 Si vous jouez avec le module Rivaux, mélangez les tuiles Rival et placez-en une face visible sur la rangée 1 du plateau, puis une face cachée sur chacune des rangées 2 et 3.
- 3 Mélangez les 11 tuiles Objectif solo (12 si vous jouez avec le module Investisseurs), puis placez-en 3 face visible sur la rangée 1, et 3 face cachée sur chacune des rangées 2 et 3.
- 4 Placez 1 pion Marchandise et 1 pion Automatisation sur la case 0 de la piste Légende au bas du plateau Campagne. Le pion blanc est votre marqueur Légende, le noir est celui de votre rival.
- 5 Choisissez un niveau de difficulté pour la campagne : facile (vert), normal (jaune) ou difficile (rouge). Si vous jouez en facile ou en difficile, recouvrez la zone « score à battre » du plateau Campagne avec la tuile Difficulté en laissant apparaître la face correspondant au niveau de difficulté choisi (verte pour facile avec des valeurs en \$ plus faibles, rouge pour difficile avec des valeurs en \$ plus élevées).

Face Campagne standard



Face Campagne avec Rivaux



DÉROULEMENT DU JEU

En mode campagne, votre objectif est de laisser le plus grand héritage industriel possible. Vous jouez trois parties solo consécutives représentées par les trois rangées du plateau Campagne (de la rangée 1 à la rangée 3). Après chaque partie, vous avancez votre marqueur blanc sur la piste Légende pour enregistrer votre avancée. Lors de chaque partie, vous affrontez un rival, fixe pour une campagne standard ou historique pour une campagne avec le module Rivaux. Pour remporter votre campagne, vous devez **marquer plus de points de légende que vos rivaux** (marqueur noir), en remplissant **un maximum d'objectifs solo** et en **accumulant une fortune de plus en plus élevée** au fil de la campagne.

FIN DE PARTIE ET RÉINITIALISATION DU PLATEAU

À la fin de chaque partie, appliquez les 4 étapes suivantes :

1. Ajustez votre marqueur Légende en fonction de vos résultats :

- **Argent personnel** : vérifiez si vous avez gagné au moins autant d'argent que le montant indiqué par le niveau de difficulté :

Niveau de difficulté	Partie 1	Partie 2	Partie 3
Facile	3500\$	4000\$	4500\$
Normal	4000\$	4500\$	5000\$
Difficile	4500\$	5000\$	5500\$

Si vous avez atteint ou dépassé le montant correspondant, avancez votre marqueur Légende de 1 case sur la piste Légende. Sinon, reculez votre marqueur de 1 case.

- **Objectifs solo** : pour chaque objectif solo que vous avez atteint, avancez votre marqueur Légende de 1 case sur la piste Légende. Si vous avez rempli l'ensemble des 3 objectifs, avancez votre marqueur de 1 case supplémentaire. Si vous avez échoué à remplir l'objectif de gauche, reculez votre marqueur de 2 cases.

2. Avancez le marqueur Légende de vos rivaux du nombre de cases indiqué sur le plateau Campagne (ou la tuile Rival*).

3. Ensuite, à la fin des **première et deuxième** parties, recevez un bonus **différent** pour **chacun** des objectifs que vous avez atteints. Vous commencerez votre prochaine partie avec ces bonus :

Commencez la partie avec 50\$ supplémentaires d'argent personnel.

2 ouvriers de plus pour votre société de départ.

1 manager de plus pour votre société de départ.

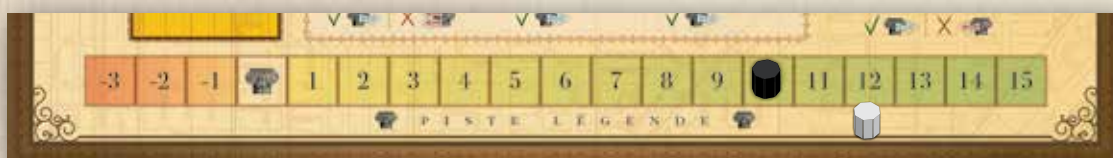
1 commercial de plus pour votre société de départ.

2 ressources supplémentaires du Haymarket Square pour votre société de départ.

4. Retirez les objectifs solo (et la tuile Rival*) de la rangée en cours du plateau, et retournez face visible les tuiles de la rangée suivante. Préparez la partie suivante comme indiqué dans les règles de la campagne.

FIN DE LA CAMPAGNE

À la fin de la troisième partie, comparez la position de votre marqueur Légende à celle du marqueur de vos rivaux. Si votre marqueur est devant celui de vos rivaux, vous remportez la campagne.



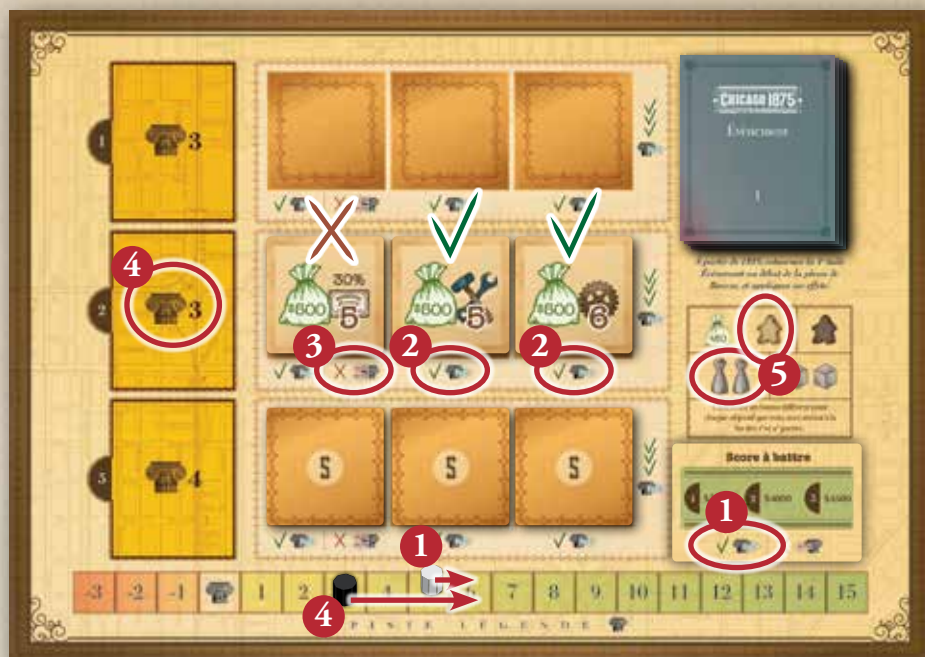
* Si vous jouez avec le module Rivaux.

Exemple : À la fin de la 2e partie, vous cumulez 4.050\$ d'argent personnel. Vous deviez atteindre au moins 4.000\$, vous gagnez donc 1 point de légende **1**.

Ensuite, vous vérifiez les objectifs solo. Vous avez atteint les objectifs 2 et 3, vous gagnez donc 2 points de légende **2** mais... puisque vous avez échoué sur l'objectif 1, vous perdez 2 points de légende **3**. Au cumul, les objectifs ne vous rapportent donc aucun point.

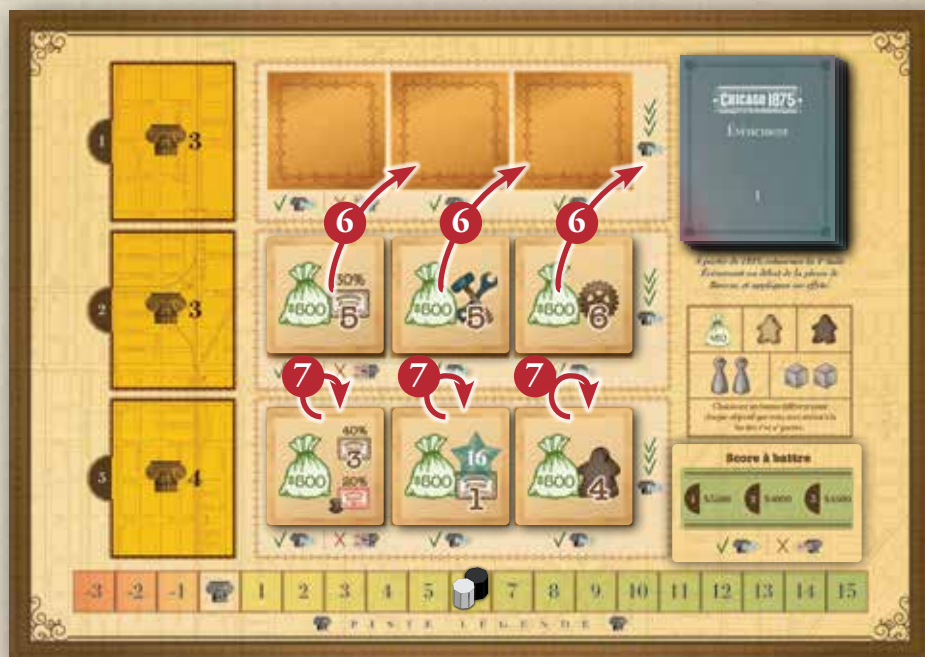
Puis, vous avancez le marqueur Légende de vos rivaux de 3 cases, comme indiqué au début de la rangée **4**.

Puisque vous avez rempli 2 objectifs, vous pouvez choisir 2 bonus différents pour votre prochaine partie. Vous décidez de gagner 1 commercial et 2 ouvriers pour votre nouvelle société de départ **5**.



Enfin, vous préparez la prochaine partie en retirant les 3 tuiles Objectif solo de la deuxième rangée **6** avant de révéler celles de la rangée suivante **7**.

Vous êtes prêts à commencer la troisième et dernière partie de votre campagne. Vous êtes à égalité avec vos rivaux en points de légende, et savez qu'ils vont en marquer 4 à la fin de cette partie. Pour remporter cette campagne, vous devez donc remplir TOUS les objectifs et terminer la partie avec au moins 4.500\$ d'argent personnel afin de marquer les 5 points de légende nécessaires pour surpasser vos rivaux !



Malheureusement, à la fin de cette dernière partie, vous échouez à cumuler suffisamment d'argent. Vous n'avez que 4.350\$ au lieu des 4.500\$ nécessaires pour marquer 1 point de légende. Vous reculez votre marqueur de 1 case **8**.

Vous réavancez de 4 cases sur la piste Légende car vous avez rempli l'ensemble des 3 objectifs solo **9**.

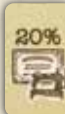
Vos rivaux avancent à leur tour de 4 cases sur la piste Légende **10**, et vous battent sur le fil ! Bon sang ! Entraînez-vous et réessayez.



ANNEXES

Règle générale : Si une tuile ou un effet doit s'appliquer au « plus de », « moins cher », ou « moins de » un certain type d'élément et que plusieurs de ces éléments sont à égalité, c'est vous qui décidez lequel est affecté par l'effet.

RIVAUX

Henry Parsons Crowell		Nathaniel Kellogg Fairbank	
	Fin de partie : Vous devez donner 20% de votre argent personnel à la Fondation Crowell (avant de décompter les objectifs).		Effet permanent : La case à 10\$ de la chaîne d'approvisionnement (ou les 2 colonnes à 10\$ si vous jouez avec la chaîne d'approvisionnement avancée) est condamnée. Placez la tuile Blocage par-dessus.
	Phase de Bourse : Crowell achète les certificats prioritaires (20%) de toutes vos sociétés.		Phase de Bourse : Fairbank achète les certificats prioritaires (20%) de vos sociétés de mercerie.
	Phase de Construction : Aucun effet		Phase de Construction : Vous devez payer 20\$ à la banque.
	Phase d'Actions : Placez un associé neutre sur la tuile Bâtiment dont le coût d'activation est le moins cher du plateau central.		Phase d'Actions : Placez un associé neutre sur les tuiles Bâtiment dont le coût d'activation est le moins cher et le plus cher du plateau central.
	Phase d'Exploitation : Vous vendez vos marchandises Alimentation pour 10\$ supplémentaires.		Phase d'Exploitation : Retirez la ressource la moins chère de chaque type de la chaîne d'approvisionnement.
Marshall Field		Oscar Ferdinand Mayer	
	Effet permanent : L'évènement « Grève ! » n'a aucun effet.		Effet permanent : La valeur des parts d'une société ne peut jamais augmenter de plus de 2 cases (même si elle devait augmenter de 3).
	Phase de Bourse : Field achète un certificat ordinaire (10%) de chacune de vos sociétés (avec un maximum de 30% par société).		Phase de Bourse : Augmentez de 1 case la valeur des parts de votre société de conditionnement de viande la moins valorisée.
	Phase de Construction : Il n'y a pas de rangée de bâtiments neutres. Vous piochez tout de même 2 bâtiments et en choisissez-un, mais uniquement pour ajouter des ouvriers sur le marché de l'emploi, avant de les défausser tous les 2.		Phase de Construction : Il n'y a pas de rangée de bâtiments neutres. Vous piochez tout de même 2 bâtiments et en choisissez-un, mais uniquement pour ajouter des ouvriers sur le marché de l'emploi, avant de les défausser tous les 2.
	Phase d'Actions : Retirez 1 ouvrier du marché de l'emploi.		Phase d'Actions : Retirez 2 ouvriers du marché de l'emploi.
	Phase d'Exploitation : Si vous vendez 5 marchandises Mercerie ou plus lors d'une même décennie, vous gagnez 50\$ supplémentaires.		Phase d'Exploitation : Retirez les 3 cubes Bétail les moins chers de la chaîne d'approvisionnement.

Adolphus Williamson Green



Effet permanent : La case à 40\$ des atouts capitaux est condamnée. Placez la tuile Blocage par-dessus.



Phase de Bourse : Green achète un certificat ordinaire (10%) de chacune de vos sociétés (avec un maximum de 10% par société).



Phase de Construction : Le nouveau bâtiment neutre est toujours placé dessus le précédent. Il n'y a donc toujours qu'un seul bâtiment neutre disponible.



Phase d'Actions : Tous les ouvriers coûtent 10\$ supplémentaires.



Phase d'Exploitation : Augmentez de 1 case la valeur des parts de votre société d'alimentation la moins valorisée.

George Pullman



Effet permanent : Tous les atouts capitaux vous coûtent 20\$ de moins.



Phase de Bourse : Augmentez de 1 case la valeur des parts de votre société la moins valorisée.



Phase de Construction : N'ajoutez que la moitié (arrondie au supérieur) des ouvriers qui devraient normalement rejoindre le marché de l'emploi.



Phase d'Actions : Ne recevez que la moitié (arrondie au supérieur) des coûts d'activation de vos bâtiments.



Phase d'Exploitation : Retirez les 2 ressources les moins chères de la chaîne d'approvisionnement.

Gustavus Franklin Swift



Effet permanent : Toutes les sociétés de conditionnement de viande produisent 1 marchandise supplémentaire par usine active.



Phase de Bourse : Diminuez de 1 case la valeur des parts de votre société la mieux valorisée.



Phase de Construction : Aucun effet.



Phase d'Actions : Défaussez l'atout capital le moins cher disponible, et remplacez-le comme d'habitude.



Phase d'Exploitation : Placez 3 marchandises sur les tuiles Demande de conditionnement de viande. Commencez par la tuile la plus à gauche possible.

Aaron Montgomery Ward



Après la mise en place : Retirez toutes les tuiles Demande de la colonne de gauche, et remettez-les dans la boîte. Cette colonne est condamnée pendant toute la partie contre ce rival.



Phase de Bourse : Diminuez de 1 case la valeur des parts de votre société la mieux valorisée.



Phase de Construction : Créez 2 rangées de bâtiments neutres lors de la mise en place. Lors de la phase de Construction, placez 1 bâtiment sur chacune de ces rangées mais seul le bâtiment de la rangée supérieure ajoute des ouvriers sur le marché de l'emploi.



Phase d'Actions : Placez un associé neutre sur la tuile Bâtiment dont le coût d'activation est le plus cher du plateau central.

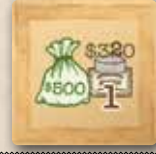


Phase d'Exploitation : Au début de la phase d'Exploitation, toutes les sociétés doivent payer 10\$ à la banque (si possible).

ÉVÈNEMENTS

	Bonus ! Gagnez 20\$ d'argent personnel.		Panne ! Retirez 1 pion Automatisation de votre société avec le plus de pions Automatisation en jeu.
	Crise ! Baissez de 1 case la valeur des parts de votre société la mieux valorisée.		Marketing! Augmentez de 1 case la valeur des parts de votre société la mieux valorisée.
	Dettes ! Donnez à la banque 10%/20% des parts de votre société la mieux valorisée. Prenez le ou les certificats dans le patrimoine de la société. La société ne reçoit rien en échange.		Réapprovisionnement ! Réinitialisez le Haymarket Square pour qu'il contienne 2 ressources de chaque type, comme lors de la mise en place.
			Grève ! Retirez 1 ouvrier de votre société avec le plus d'ouvriers en jeu.
	Au boulot ! Lors de cette décennie, tous les ouvriers coûtent 30\$.		Rachat ! Retirez 1 atout capital de votre société la mieux valorisée.

OBJECTIFS SOLO

	Gagnez 500\$ en fin de partie si vous avez au moins 4 managers dans l'ensemble de vos sociétés.		Gagnez 500\$ en fin de partie si vous avez au moins 800\$ d'argent personnel.
	Gagnez 500\$ en fin de partie si vous avez au moins 4 commerciaux dans l'ensemble de vos sociétés.		Gagnez 500\$ en fin de partie si vous avez débloqué vos 6 associés.
	Gagnez 500\$ en fin de partie si vous avez acheté au moins 5 atouts capitaux (en comptant ceux défaussés).		Gagnez 500\$ en fin de partie si au moins 9 tuiles Demande ont été remplies de marchandises.
	Gagnez 500\$ en fin de partie si vous avez au moins 10 ouvriers dans l'ensemble de vos sociétés.		Gagnez 500\$ en fin de partie si vous détenez au moins 30% des parts de 5 sociétés différentes.
	Gagnez 500\$ en fin de partie si vous avez au moins 6 pions Automatisation en jeu dans l'ensemble de vos sociétés.		Gagnez 500\$ en fin de partie si la valeur des parts d'au moins 1 de vos sociétés atteint ou dépasse 320\$.
	Gagnez 500\$ en fin de partie si au moins une de vos sociétés a 16 d'attractivité ou plus.		Module Investisseurs : Gagnez 500\$ en fin de partie si vous détenez au moins 40% des parts de 3 de vos sociétés, et au moins 20% des parts de toutes les sociétés des investisseurs.