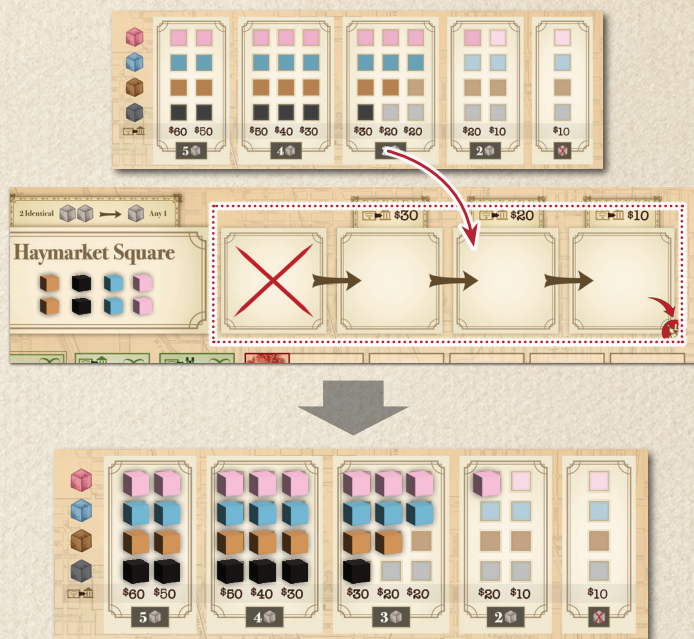


CHAÎNE D'APPROVISIONNEMENT AVANCÉE

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.

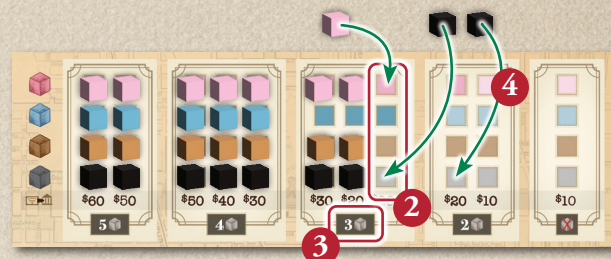
Lors de la **phase d'Exploitation**, vous pouvez acheter **autant de ressources** que vous le souhaitez de la chaîne d'approvisionnement au prix indiqué en bas de la colonne où se trouve chaque ressource. À la fin du tour de votre société, **complétez la chaîne**

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

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

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 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 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 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.