

Un jeu de Harry Wu pour 3 à 5 joueurs à partir de 12 ans

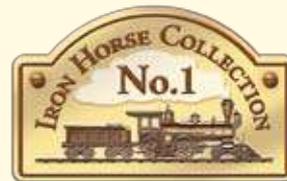
*L'Allemagne au milieu du 19e siècle.*

*La popularité des locomotives appelées « chevaux à vapeur » entraîne un véritable boom des transports: rien qu'entre 1832 et 1872, plus de 200 compagnies différentes voient le jour et le réseau ferroviaire connaît un développement fulgurant.*

*Avec **German Railways**, la première partie de de l'**Iron Horse Collection**, vous revivez comment huit des plus importantes compagnies de l'époque aidèrent à souder les différents États allemands pour constituer l'Empire allemand.*

# GERMAN RAILWAYS

Preussische Ostbahn



## Matériel de jeu

- 1 plateau de jeu



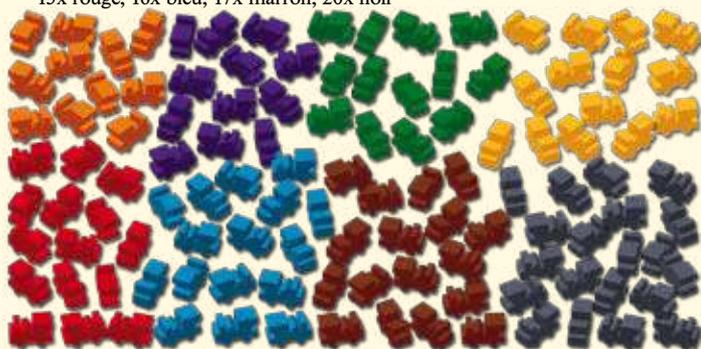
- 24 actions  
3 par compagnie.



- Argent de jeu  
Pièces de monnaie d'une valeur de 1, 5, 25 et 100 thalers.



- 118 locomotives  
Des couleurs des compagnies.  
11x orange, 12x violet, 13x vert, 14x jaune,  
15x rouge, 16x bleu, 17x marron, 20x noir



- 25 pions d'ordre de jeu  
5 par joueur.



- 5 marqueurs de revenu  
1 par joueur.



- 8 pions de compagnie  
Dans les couleurs des compagnies, servant à indiquer les revenus sur l'échelle.



- 1 sac en toile  
Où sont piochés les pions d'ordre de jeu.



- 1 règle du jeu

## Mise en place

Mettre le plateau de jeu au milieu de la table.

Placer une locomotive de chaque compagnie sur la case de départ correspondante. Les autres locomotives et les actions de toutes les compagnies sont placées sur les bords du plateau de jeu signalés en conséquence.

Les pions de compagnie sont posés sur les cases de l'échelle des revenus (d'ordinaire 1) selon le revenu indiqué sur la case de départ respective.

Ils marquent le revenu initial des compagnies.

Chaque joueur pose son marqueur de revenu sur la case « 0 » de l'échelle des revenus des joueurs.

*Remarque : les couleurs des pions d'ordre de jeu n'ont pas de rapport avec celles des compagnies ferroviaires – le joueur qui prend p. ex. les pions d'ordre de jeu rouges ne contrôle pas automatiquement la compagnie ferroviaire rouge.*

*Attention : dès que le revenu d'un joueur dépasse 50 thalers, celui-ci retourne son marqueur de revenu sur la face « +50 ».*

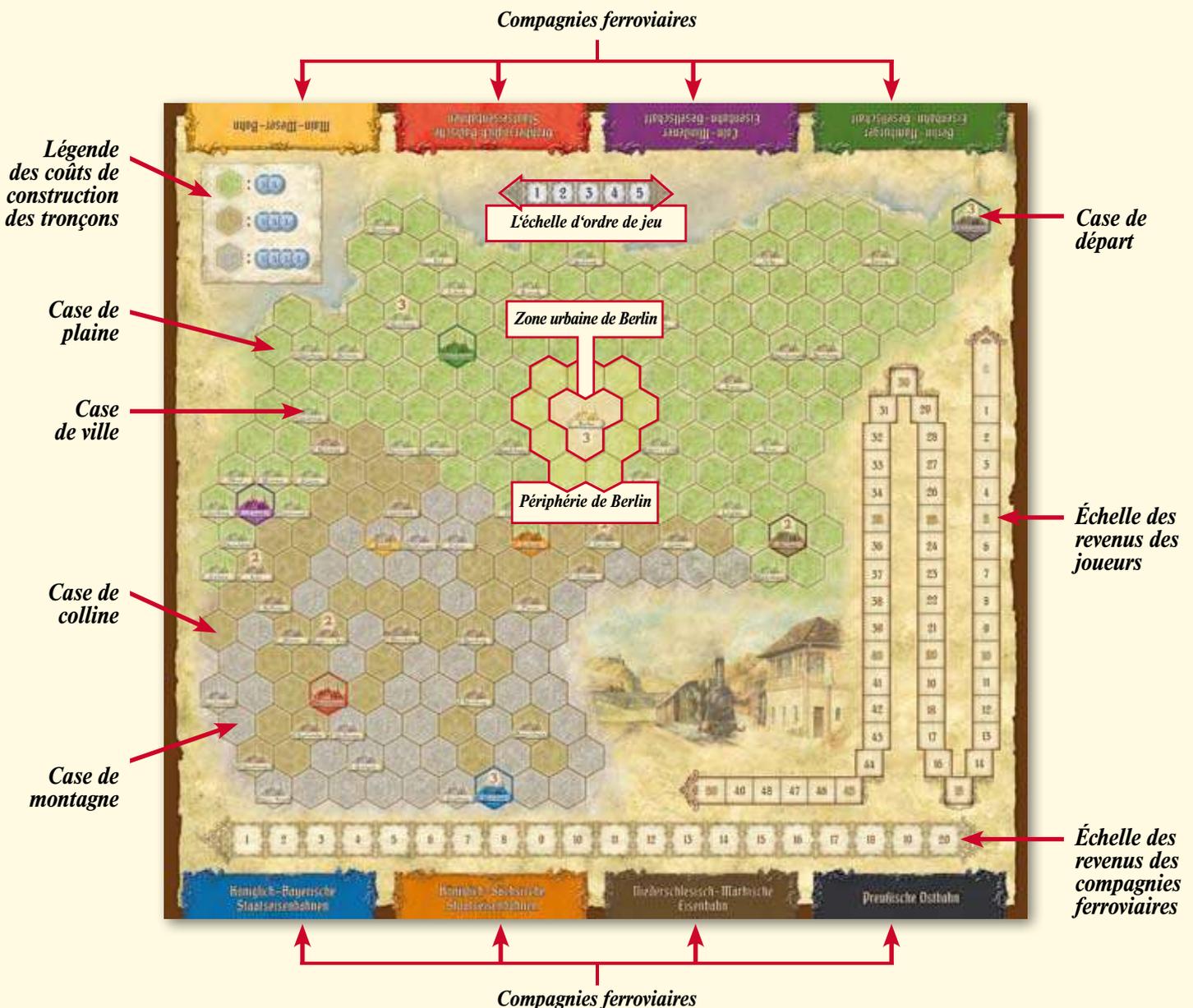
Les pions d'ordre de jeu sont tout d'abord posés sur le côté.

Un joueur joue le rôle de banquier et distribue aux joueurs 120 thalers de capital initial. Selon le nombre de joueurs, chacun reçoit donc:

À trois joueurs : 40 thalers

À quatre joueurs : 30 thalers

À cinq joueurs : 24 thalers



## Préparation du jeu

Avant que la partie commence, 1 action de chaque compagnie ferroviaire est mise aux enchères dans l'ordre suivant :

**Preußische Ostbahn • Niederschlesisch-Märkische Eisenbahn • Königlich-Sächsische Staatseisenbahnen • Königlich-Bayerische Staatseisenbahnen • Main-Weser-Bahn • Großherzoglich Badische Staatseisenbahnen • Cöln-Mindener Eisenbahn-Gesellschaft • Berlin-Hamburger Eisenbahn-Gesellschaft**

*Chaque compagnie ferroviaire possède certains pouvoirs que les joueurs peuvent utiliser. Vous trouverez un aperçu de ces pouvoirs à la page 8 de la règle du jeu.*

Lors de la première vente aux enchères (Preussische Ostbahn), le banquier lance la première offre, qui doit être au minimum de 1 thaler pour chaque action. Le premier enchérisseur fait au moins l'offre minimum ou passe son tour.

Puis c'est au tour des autres joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre, chacun devant surenchérir ou passer son tour. Si un joueur passe, il est exclu de la vente en cours. Les joueurs peuvent surenchérir jusqu'à ce que tous aient passé leur tour sauf un.

Le joueur ayant fait l'offre la plus élevée paye le montant à la compagnie ferroviaire correspondante (l'argent est posé au bord du plateau de jeu) et reçoit en échange l'action, qu'il pose devant lui face découverte.

Si personne ne fait d'offre pour l'action, le premier enchérisseur obtient l'action gratuitement.

Le joueur ayant obtenu l'action est premier enchérisseur lors de la prochaine vente aux enchères. Les enchères se déroulent toujours de la même façon.

Le jeu commence une fois que les 8 actions de départ ont été mises aux enchères.

## But du jeu

Les joueurs se glissent dans la peau d'investisseurs et tentent de réaliser les plus gros bénéfices possibles avec les nombreuses compagnies ferroviaires en pleine expansion de l'époque.

Avec leur argent, ils achètent aux enchères des actions qui leur permettent ensuite d'influencer le développement des compagnies et de gagner de l'argent avec les dividendes.

Chaque compagnie ferroviaire gagne un revenu qui est intégralement distribué aux actionnaires (les joueurs) lors de la phase de dividendes.

Le revenu d'une compagnie augmente lorsqu'elle relie de nouvelles cases de ville au réseau ferroviaire respectif.

Les compagnies réunissent le capital nécessaire en vendant des actions aux joueurs.

Seul celui qui saura investir habilement et développer les bonnes compagnies peut escompter remporter les plus gros dividendes. Le joueur possédant le plus d'argent liquide à la fin du jeu gagne.

## Déroulement du jeu

**German Railways se joue en plusieurs tours.**

Au début de chaque tour, les joueurs déterminent l'ordre de jeu. En commençant par le joueur de départ, ils choisissent ensuite une action.

■ Passer son tour

■ Mise aux enchères d'une action

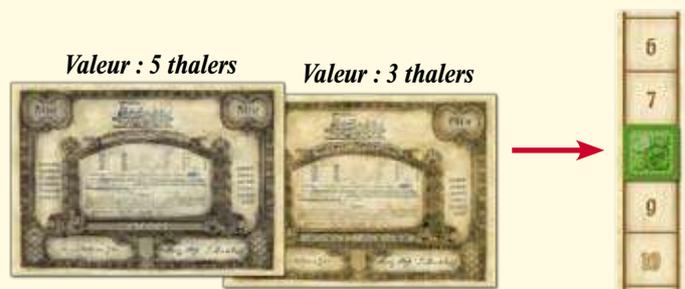
■ Extension du réseau

*Attention l'action « Extension du réseau » peut être suivie d'une phase de dividendes.*

Lorsque tous les joueurs ont exécuté chacun une action dans l'ordre de jeu établi, un nouveau tour commence.

## Établir l'ordre de jeu

Chaque joueur compte son revenu et place son marqueur de revenu sur la case appropriée de l'échelle des revenus. Le **revenu d'un joueur correspond à la somme des valeurs de ses actions**. La valeur d'une action est marquée sur l'échelle des revenus du bas par le pion de compagnie respectif.

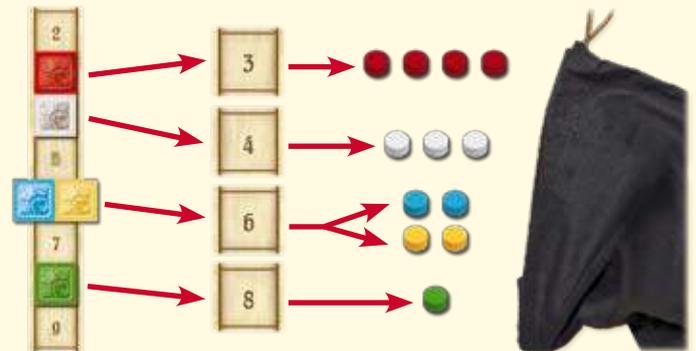


*Susanne (vert) possède une action de la Preussische Ostbahn (valeur : 5 thalers) et une action de la Niederschlesisch-Märkische Eisenbahn (valeur : 3 thalers). Elle place donc son marqueur de revenu sur la case 8 de l'échelle des revenus.*

Une fois que tous les joueurs ont compté leur revenu, ils mettent leurs pions d'ordre de jeu comme suit dans le sac en tissu :

Le joueur ayant le revenu maximum met 1 de ses pions d'ordre de jeu dans le sac, le joueur avec le deuxième revenu maximum 2 pions, le troisième 3 pions et ainsi de suite.

Si deux joueurs ou plus possèdent le même revenu, ils mettent chacun le même nombre de pions d'ordre de jeu dans le sac.



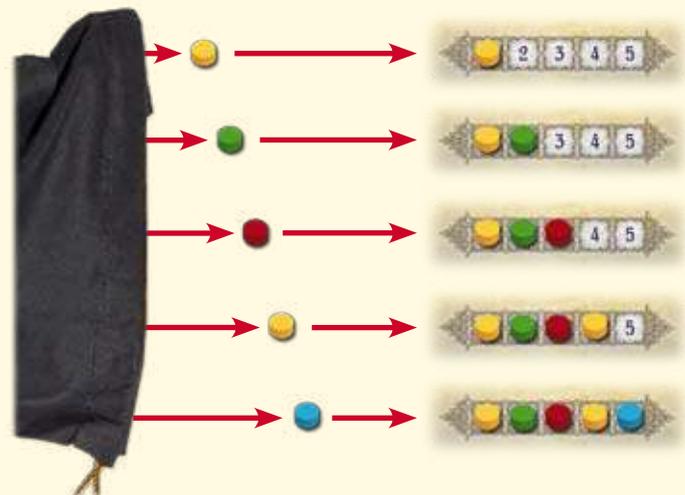
*Le revenu de Susanne (vert) s'élève à 8 thalers, celui de Jérôme (bleu) et Tina (jaune) à 6 thalers, David (blanc) possède 4 thalers et Harry (rouge) 3 thalers. Susanne met 1 pion d'ordre de jeu dans le sac, Jérôme et Tina chacun 2 pions, David 3 pions et Harry, 4.*

Le sac est secoué. Puis les joueurs y piochent au hasard autant de pions d'ordre de jeu qu'il y a de joueurs. Le premier pion d'ordre de jeu pioché est posé sur la case « 1 » de l'échelle d'ordre de jeu, le deuxième sur la case « 2 », le troisième sur la case « 3 », etc. Le joueur dont le pion d'ordre de jeu se trouve sur la case « 1 » joue en premier, puis le joueur dont le pion est sur la case « 2 » et ainsi de suite.

Les pions d'ordre de jeu restés dans le sac sont rendus aux joueurs respectifs.

*Remarque: il peut donc se produire qu'un joueur joue plusieurs fois dans un tour.*

Celui qui a terminé son coup retire son pion d'ordre de jeu du plateau.



*Un des deux pions de Tina (jaune) est tout d'abord pioché. Elle pose son premier pion sur la case 1 de la piste. Puis le pion de Susanne (vert) est pioché. Elle pose ce pion sur la case 2 de la piste. Un pion de Harry (rouge) est ensuite pioché, encore un pion de Tina (jaune) et un pion de Jérôme (bleu). Bien que David (blanc) ait eu le droit de mettre dans le sac trois de ses pions, il ne peut exécuter aucun coup dans ce tour. Tina, en revanche, peut - conformément à l'ordre de jeu établi - exécuter deux coups dans ce tour.*

*Important: pour se familiariser avec les mécanismes du jeu, lors des premières parties de German Railways, les joueurs peuvent utiliser la méthode alternative suivante pour établir l'ordre de jeu: chaque joueur met, indépendamment de son revenu, exactement 1 pion d'ordre de jeu dans le sac. Puis les pions sont piochés dans le sac comme décrit ci-dessus et répartis sur l'échelle d'ordre de jeu.*

## Exécuter une action

Le joueur dont c'est le tour choisit une des actions suivantes et l'exécute :

- Passer son tour
- Mise aux enchères d'une action
- Extension du réseau

## Les actions dans le détail

### ■ Passer son tour

Celui qui passe son tour ne fait rien.

### ■ Mise aux enchères d'une action

Si un joueur a choisi l'action Mise aux enchères d'une action, il met aux enchères une action en possession d'une compagnie quelconque et qui n'a pas encore été vendue.

*Attention: la troisième action de chaque compagnie ne peut être mise aux enchères qu'une fois que 2 actions de chacune des 8 compagnies sont en circulation.*

Le joueur entame le tour d'offres et propose au moins l'enchère de départ minimum de 1 thaler ou passe son tour (à ne pas confondre avec l'action Passer son tour !).

La suite de la procédure est la même que pour la première vente aux enchères du jeu : dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs font tour à tour leur offre, qui doit toujours être supérieure à celle du joueur précédent, ou passent leur tour. Un joueur qui passe son tour est exclu de la vente en cours. Les joueurs surenchérissent jusqu'à ce que tous aient passé leur tour sauf un.

Le seul joueur à ne pas avoir passé remporte l'enchère et paye à la compagnie le montant correspondant. Il reçoit en échange l'action, qu'il pose face découverte devant lui. Il augmente ensuite son revenu sur l'échelle de la valeur actuelle de l'action qu'il vient d'acheter.

Si **tous** les joueurs passent leur tour, personne ne reçoit l'action.

*Remarque: acheter une action au prix le plus bas possible n'est pas toujours un avantage. Seul l'argent de la vente permet aux compagnies d'agrandir leur réseau ferroviaire et d'augmenter ainsi leur revenu (et donc aussi le dividende pour l'action!).*

Valeur : 8 thalers



**Tina achète aux enchères une action de la Preussische Ostbahn, qui a un revenu de compagnie de 8 thalers. Elle avance donc son marqueur de revenu de 31 sur 39 thalers**

## Extension du réseau

Le joueur a le droit d'étendre le réseau ferroviaire d'une (et seulement une!) compagnie ferroviaire dont il possède au moins une action:

Le réseau peut être étendu de jusqu'à 3 cases. Le joueur pose une locomotive de cette compagnie sur chaque case qu'il ajoute au réseau.

Toutes les cases du réseau d'une compagnie doivent être reliées à sa case de départ par ses locomotives (tronçons).



Case de ville



Case de plaine



Case de montagne



Case de colline



Périphérie de Berlin



Zone urbaine de Berlin

- Des locomotives de toutes les compagnies ont le droit de se trouver sur chaque case de ville.
- Une seule locomotive peut se trouver sur les cases de plaine, montagne, colline et périphérie de Berlin, les autres compagnies n'ont pas le droit d'y construire.
- Chaque compagnie a en outre le droit de construire **seulement une fois** dans toute la périphérie de Berlin.

*Remarque: la zone urbaine complète de Berlin constitue une seule case de ville.*

## Coûts

Si une case est occupée par une locomotive, la compagnie correspondante doit payer de sa caisse à la banque les coûts échus (argent liquide en bord du plateau de jeu).

Les coûts de terrain sont indiqués dans la légende en haut à gauche sur le plateau de jeu.

**Cases de ville :** la première compagnie qui construit un tronçon sur des cases de ville paye les coûts de construction normaux. La deuxième compagnie qui y construit paye les coûts normaux **plus 1** thaler, la troisième compagnie les coûts normaux **plus 2** thalers, etc. Les coûts de raccordement s'élèvent donc à 1 thaler en plus pour chaque compagnie qui s'y trouve déjà.

*Remarque: une compagnie ne peut dépenser plus d'argent qu'elle possède, le joueur n'a pas le droit de puiser dans son propre argent. L'argent liquide des compagnies et des joueurs doit être strictement séparé!*

## Augmentation du revenu d'une compagnie

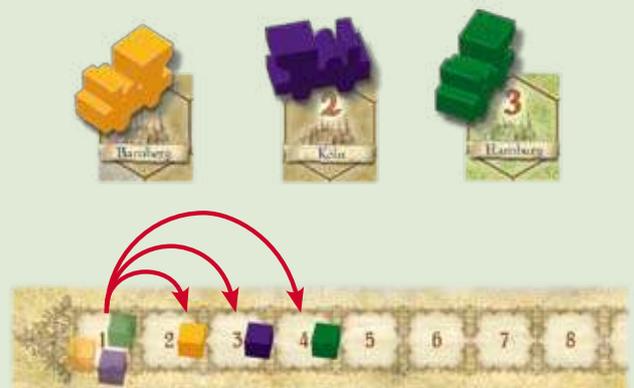
Si un joueur pose une locomotive sur une case de ville, le revenu de la compagnie correspondante augmente. La plupart des villes augmentent le revenu d'une compagnie de 1 thaler, certaines d'une somme plus élevée. Cette somme est alors indiquée en rouge sur la case.

L'augmentation est immédiatement marquée sur l'échelle des revenus des compagnies.

La position des marqueurs de revenu de tous les joueurs est également actualisée immédiatement selon le nombre d'actions de cette société en leur possession.



*Susanne agrandit le réseau ferroviaire de la Main-Weser-Bahn. Pour cela, elle décide de construire vers Halle en passant par la case de montagne et pose une locomotive jaune sur la case de montagne et sur la case de ville de Halle. La case de montagne coûte 4 thalers et la case de ville 2 thalers, plus 1 thaler supplémentaire pour la locomotive orange qui s'y trouve également. Susanne paye donc au total 7 thalers à la banque. L'argent est prélevé en intégralité dans la caisse de la Main-Weser-Bahn.*



*Bamberg augmente le revenu de la compagnie de 2, Köln de 2 et Hamburg même de 3. Les marqueurs de revenu sont déplacés en conséquence.*

## Phase de dividendes

Une fois des tronçons construits et les revenus de joueur et de compagnie augmentés, on vérifie si la compagnie a relié **directement** une autre compagnie à laquelle elle n'était **pas** encore reliée auparavant.

Si c'est le cas, des dividendes sont alors versés par la banque.



*La Preussische Ostbahn construit à Posen et est donc maintenant directement reliée à la Niederschlesisch-Märkische Eisenbahn, ce qui n'était pas le cas auparavant. Des dividendes sont alors versés.*

**Chacune** des 8 compagnies verse des dividendes à ses actionnaires : les joueurs reçoivent un dividende pour chaque action en leur possession. Le montant du dividende est calculé à partir du revenu actuel de la compagnie sur l'échelle des revenus. L'argent est payé aux joueurs **par la banque**.

## Versements spéciaux

La compagnie qui a établi la ou les nouvelles liaisons ferroviaires directes verse deux fois le dividende à ses actionnaires, qu'une ou plusieurs nouvelles liaisons directes aient été établies ne jouant aucun rôle.



*Attention: si une compagnie rallie une autre compagnie à laquelle elle est déjà reliée par un ou plusieurs tronçons, aucun dividende n'est versé.*

*Les liaisons indirectes par l'intermédiaire d'autres compagnies ne comptent pas!*

*La Berlin-Hamburger Eisenbahn-Gesellschaft relie Berlin, Wittenberge, Hamburg, Lübeck et Kiel. Son revenu de compagnie est de 9 thalers. Susanne possède 2 actions de la Berlin-Hamburger Eisenbahn-Gesellschaft. La banque lui verse donc 18 thalers (2 x 9).*

## Fin du jeu

Le jeu se termine immédiatement si, lors de l'établissement de l'ordre de jeu, chaque compagnie est directement reliée à au moins deux autres compagnies ou si tous les joueurs décident à l'unanimité que cela n'est plus possible.

*Remarque: le plus souvent, il suffit de regarder combien de locomotives des compagnies sont encore disponibles pour le savoir.*

Chaque joueur compte maintenant son argent liquide. Le joueur qui a le plus d'argent a gagné.

En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.

*Attention: les actions ne comptent pas pour établir le vainqueur.*

## Les propriétés spéciales des compagnies

Chaque compagnie possède des propriétés spéciales basées sur des faits historiques :

### Preußische Ostbahn

La **Preußische Ostbahn** – une compagnie très productive à son époque – peut construire jusqu'à 4 tronçons lors de l'extension du réseau ferroviaire.

Ville de départ : Königsberg, plaine

### Niederschlesisch-Märkische Eisenbahn

La **Niederschlesisch-Märkische Eisenbahn** transportait à l'époque des quantités impressionnantes de charbon et soutenait donc au plan logistique le bon fonctionnement de l'approvisionnement en énergie. Elle ne paye pas de coûts supplémentaires de raccordement sur les cases de ville (lorsque 1 ou plusieurs autres compagnies s'y trouvent déjà).

Ville de départ : Breslau, plaine

### Königlich-Sächsische Staatseisenbahnen

Les **Königlich-Sächsischen Staatseisenbahnen** furent l'une des premières compagnies ferroviaires d'Allemagne et durent accomplir un travail de pionnier dans de nombreux domaines. Elles n'ont le droit de construire qu'au maximum 2 tronçons lors de l'extension du réseau.

Ville de départ : Leipzig, plaine

### Königlich-Bayerische Staatseisenbahnen

Les **Königlich-Bayerischen Staatseisenbahnen** n'apparurent sur la scène ferroviaire que relativement tard. Grâce à d'excellents ingénieurs, elles connurent cependant une croissance rapide en apprenant des erreurs des autres compagnies. Elles payent lors de l'extension du réseau 1 thaler de moins par case.

Ville de départ : München, case de montagne

### Main-Weser-Bahn

La **Main-Weser-Bahn** possédait un lobby influent dans l'économie locale. Elle touche deux fois plus d'argent de la ville avec le revenu le plus élevé dans son réseau que les autres compagnies.

**Exemple** : la Main-Weser-Bahn place tout d'abord une locomotive vers Kassel, une case de ville rapportant 1 thaler. Son revenu est donc de 2 thalers. Plus tard, elle pose une locomotive vers Frankfurt am Main, dont la valeur est 2. Le revenu de la compagnie est alors augmenté de 3 – de 4 pour la double valeur de Frankfurt, mais moins 1 de la valeur jusqu'ici double de Mühlhausen.

Ville de départ : Kassel, case de montagne

### Großherzoglich Badische Staatseisenbahnen

Les **Großherzoglich Badischen Staatseisenbahnen** étaient à l'époque protégées et subventionnées par le duché. Un tronçon interurbain (sur un total de 3 possibles) par extension du réseau est gratuit. La périphérie de Berlin représente une zone interurbaine complète et la Ville de Berlin, une zone urbaine complète.

Ville de départ : Mannheim, case de colline

### Cöln-Mindener Eisenbahn-Gesellschaft

La **Cöln-Mindener Eisenbahn-Gesellschaft** était une compagnie privée axée sur l'économie financière avec une nette priorité au paiement de dividendes – l'extension du réseau ferroviaire était pour elle secondaire. Elle peut dépenser au maximum 5 thalers par extension du réseau.

Ville de départ : Essen, plaine

### Berlin-Hamburger Eisenbahn-Gesellschaft

Le statut de la **Berlin-Hamburger Eisenbahn-Gesellschaft** s'exprimait déjà clairement à travers son nom : elle ne paye pas de dividendes avant d'avoir relié Berlin et Hamburg par un propre tronçon.

Ville de départ : Wittenberge, plaine