

# INDUSTRY

Un jeu de Michael Schacht - Illustrations de Stéphane Poinot - Design de Cyril Demaegd, Design/Main  
FAQ et forum : <http://www.ystari.com>

De la carrière d'argile à l'usine robotisée, construisez votre empire industriel au fil des cinq ères technologiques. Expérimentez la découverte et l'utilisation de la vapeur, des premières machines et de l'électricité. Construisez des usines, obtenez les droits des routes terrestres et maritimes pour votre compagnie. Un bon contrôle et une planification intelligente feront de vous le plus grand magnat de l'industrie !

## Contenu de la boîte

• 1 plateau (de gauche à droite) : la colonne des ères, les colonnes Joker, les colonnes Bonus, les colonnes Usines, les colonnes Technologie et la piste de score. Verticalement, le plateau est divisé en 5 ères. Horizontalement, le plateau est divisé en 12 colonnes de « A » à « L », soit un total de 60 cases pouvant être développées par les joueurs pendant la partie. Les cases Bonus et certaines Usines et Technologies sont reliées entre elles.



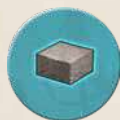
• 152 jetons :



1 jeton Ère  
1 jeton 1er joueur



12 jetons Colonne  
(de A à L)



7 jetons Joker  
(2 PP au verso)



4 Subventions  
(-5 PP au verso)



De l'argent :  
7 fois 5 thalers  
24 fois 1 thaler



96 jetons Propriété  
(24 par joueur avec 1  
face horloge et 1 vide)

• 1 sac

• 1 règle du jeu

## But du Jeu

Vendez des usines et des technologies au meilleur prix, ce qui vous rapportera de l'argent mais vous permettra également de garder les terrains les plus lucratifs pour vous. Planifiez avec précaution le développement de votre empire industriel en misant votre argent au plus juste. À la fin du jeu, le joueur avec le plus de points de prestige, issus de ses usines, ses technologies et ses connexions, remporte la partie.

## Préparation

Le **plateau de jeu** est placé au centre de la table. Le **jeton Ère** est placé sur la première ère. Les **jetons Joker** sont placés faces visibles sur les cases correspondantes du plateau. Les **jetons Colonne** sont placés dans le sac. Les **jetons Subvention** sont placés à côté du plateau. Chaque joueur reçoit **4 thalers** (l'argent possédé par les joueurs toujours rester visible). Le reste de l'argent est placé à côté du plateau et forme la banque. Chaque joueur reçoit les **jetons Propriété** d'une couleur et en place un au départ de la piste de score. Un joueur désigné au sort prend le **jeton 1er joueur**.

# Déroulement du Jeu

Le jeu se déroule en **tours**, qui sont joués dans le sens horaire. Chaque tour se compose de **5 phases**. Tous les joueurs doivent terminer une phase avant d'effectuer la suivante. De plus, tous les 3 tours (à 4 joueurs) ou tous les 4 tours (à 3 joueurs), il se produit un **changement d'ère**.

## Phase 1 : Revenus

Chaque joueur reçoit **1 thaler** de la banque.

## Phase 2 : Jetons Colonne

Le premier joueur pioche un **jeton Colonne par joueur** dans le sac et les place face visible au-dessus du plateau, au niveau des lettres correspondantes. Si le jeton Colonne comportant un symbole thaler est pioché (jeton A), chaque joueur prend immédiatement 1 thaler supplémentaire à la banque. Si le sac est vide au début de cette phase, re-mélange les jetons Colonne et replacez-les dans le sac.



**Recommandation : pour un jeu plus équilibré, lors des dernières ères le nombre de jetons Colonne à piocher est différent :**

- À 3 joueurs, le premier joueur pioche **4 jetons Colonne** au cours de l'ère 4 et de l'ère 5.
- À 4 joueurs, le premier joueur pioche **3 jetons Colonne** au cours de l'ère 5.

## Phase 3 : Enchères

Le premier joueur est le **commissaire-priseur** pour cette phase. Il désigne une des cases disponibles à mettre aux enchères. Une **case disponible** se définit horizontalement par la position d'un **jeton Colonne** face visible et verticalement par la position du **jeton Ère**.

En tournant dans le sens horaire et en commençant par le voisin de gauche du commissaire-priseur, chaque joueur peut **enchérir une fois ou passer**. Une enchère doit toujours être supérieure à l'enchère précédente. Quand tous les joueurs ont surenchéri ou décidé de passer, c'est au tour du commissaire-priseur.

Il a alors deux options :

- **Il laisse le meilleur enchérisseur gagner la case** et reçoit l'argent en paiement. Il reste commissaire-priseur et met donc ensuite en vente une case de son choix.

**OU**

- **Il s'approprie la case.** Pour cela, il paye un montant égal à l'enchère la plus élevée. Dans le sens horaire et en commençant par son voisin de gauche, chaque joueur (commissaire-priseur inclus) reçoit 1 thaler du commissaire-priseur jusqu'à paiement de la totalité du montant.

*Note : avec une enchère élevée, cela peut prendre plusieurs tours et ainsi procurer plus d'un thaler aux joueurs.*

Sa tâche de commissaire-priseur est à présent terminée, **mais il garde quand même le jeton 1er joueur**. Son voisin de gauche devient alors le nouveau commissaire-priseur. Il choisit et met en vente une case disponible de son choix.

### Aucun enchérisseur :

Si personne n'a fait d'enchère, **le commissaire-priseur doit obligatoirement s'approprier la case**. Il ne paye rien et passe la main à son voisin de gauche qui devient le nouveau commissaire-priseur. Sa tâche de commissaire-priseur est à présent terminée, **mais il garde quand même le jeton 1er joueur**.

### Autres remarques sur les enchères :

Un joueur ne peut pas faire une enchère s'il ne peut payer le montant correspondant. Un joueur peut vendre aux enchères plusieurs cases lors du même tour. Un ancien commissaire-priseur peut bien sûr enchérir sur les ventes suivantes.

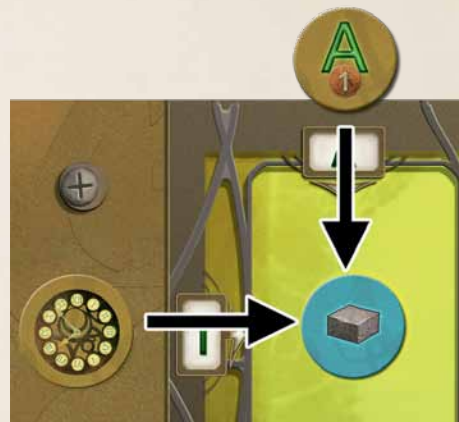
### Acquérir une case :

Quand un joueur remporte une enchère, il place un de ses **jetons Propriété**, face horloge visible, sur la case achetée. La case est maintenant la propriété du joueur et est considérée comme **non développée**. Pour les cases contenant un jeton Joker, le joueur ne place pas de jeton Propriété. Il prend simplement le jeton Joker et le place devant lui.

Enfin, le jeton Colonne correspondant à la case qui vient d'être achetée est retourné face cachée. Cela signifie que cette colonne n'est plus disponible pour les enchères lors de cette ère.

### Quand toutes les cases disponibles sont vendues, la phase 3 prend fin.

*Note : en fonction du nombre de joueurs, 3 ou 4 cases sont vendues en un tour. 12 cases sont vendues en une ère entière.*

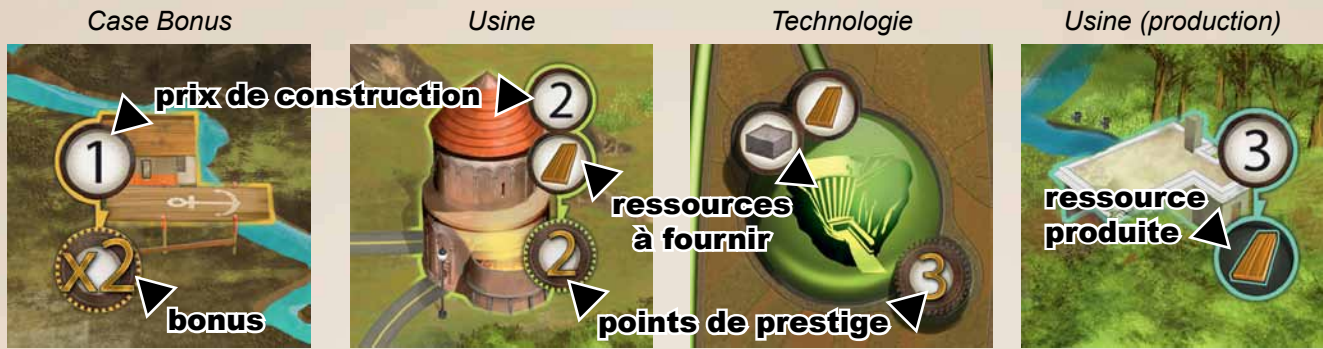


*Les cases disponibles à la vente sont déterminées par les jetons Colonnes face visible et le jeton Ère.*



## Phase 4 : Développement

En commençant par le premier joueur, chacun peut, à son tour, **développer jusqu'à deux de ses cases non développées**. Il faut pour cela payer le **prix de construction** indiqué sur la case à la banque (les Technologies sont gratuites). De plus, une ou deux **ressources** spécifiques sont nécessaires pour développer certaines Usines et Technologies.



### Se procurer les ressources requises :

On peut obtenir des ressources de 4 façons :

- **En défaussant un jeton Joker du type requis** récupéré lors d'une enchère précédente. Le jeton est joué retiré du jeu (un jeton Joker ne remplace qu'une seule ressource). Le jeton Joker « ? » équivaut à une ressource au choix.
- **En possédant une Usine déjà développée qui produit la ressource en question** – dans ce cas, la ressource est automatiquement considérée comme fournie.
- **En l'achetant à un autre joueur qui possède l'Usine développée sur le plateau qui produit la ressource nécessaire**. En payant 1 thaler au joueur et la ressource est considérée comme payée. La transaction ne peut pas être refusée.
- **En achetant la ressource pour 1 thaler à la banque**. Cette dernière option est uniquement possible pour les ressources qui ne sont pas produites par d'autres joueurs. De plus, seules certaines ressources peuvent être achetées de cette manière (voir ci-dessous).

Table des ressources disponibles à la banque



Ère 1 : pas de ressource disponible

Ère 2 : Pierre, Brique et Bois deviennent disponibles

Ère 3 : Céramique, Verre et Fer deviennent disponibles (plus les précédents)

Ère 4 : Câble, Acier et Ciment deviennent disponibles (plus les précédents)

Ère 5 : Ordinateurs et Plastique deviennent disponibles (plus les précédents)

Si un joueur n'a pas assez d'argent ou si une ressource requise n'est pas disponible, il lui est impossible de développer la case Bonus, l'Usine ou la Technologie. Il est possible d'acheter ou de vendre plusieurs fois un même type de ressource au cours d'un même tour.

### Développer et gagner des points de prestige :

Quand un joueur développe une case Bonus, une Usine ou une Technologie, **il retourne son jeton Propriété sur la case concernée**. À présent, le symbole « horloge » n'est plus visible et la case est considérée comme « développée ».

Développer peut rapporter des points de prestige. Le nombre de points que rapporte le développement d'un site est toujours indiqué dans le coin inférieur droit de la case (dans un petit engrenage). Si aucun point n'est indiqué, le site ne rapporte rien ! Cependant d'autres contraintes existent :

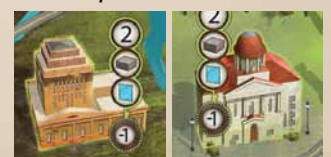
- **Usine** : les points sont gagnés seulement si l'Usine est développée pendant l'ère où elle a été acquise. En d'autres termes, si le jeton Ère est sur 2, développer une usine de l'ère 1 ne rapporte aucun prestige.
- **Technologie** : les Technologies ne peuvent être développées que pendant l'ère où elles ont été acquises. Dès l'ère suivante, la Technologie ne peut plus jamais être développée.
- **Cases Bonus** : ces cases ne rapportent de points qu'en fin de partie. Elles peuvent donc être développées indépendamment de l'ère.

Les points gagnés par un joueur sont ajoutés immédiatement sur la **piste de score**.

### Usines spéciales : la Banque et la Bourse

Quand un joueur a développé la Banque ou la Bourse, tous ses coûts de construction **seront désormais réduits d'1 thaler**. Si un joueur possède à la fois la Banque et la Bourse, ses coûts de construction **seront désormais réduits de 2 thalers** (jusqu'à un minimum de 0).

Banque Bourse



### Phase 5 : Nouveau 1er joueur

Si toutes les cases disponibles lors d'un tour ont été mises aux enchères, le jeton 1er joueur est donné au joueur situé à la gauche du premier joueur actuel, qui devient le nouveau premier joueur. Un nouveau tour commence.

### Changement d'ère

**Quand les 12 cases d'une ère ont été vendues**, il y a toujours un changement d'ère à la fin du tour. Le jeton Ère est déplacé d'une case vers le bas. Les Technologies non développées de l'ère précédente ne pourront plus jamais l'être.

Avec ce changement d'ère, de nouvelles ressources deviennent disponibles à la banque.

*Exemple : après la vente des 12 sites de l'ère 1, le jeton Ère est avancé d'une case vers le bas. Pierre, Bois et Brique deviennent disponible à l'achat à la banque.*



### Subvention

Chaque joueur est autorisé à prendre un jeton Subvention à n'importe quel moment de la partie. Il prend immédiatement 3 thalers à la banque. Le jeton reste alors devant lui face visible jusqu'à la fin du jeu, où il perdra 5 points de prestige.



## Fin de la Partie

La partie prend fin quand toutes les cases de toutes les ères ont été vendues. Les joueurs finissent le tour.

### Distribution des points :

Tout d'abord, les joueurs ôtent du plateau tous les marqueurs Propriété qui montrent encore un symbole « horloge ». Ensuite, des points additionnels à ceux acquis en cours de partie sont attribués :

- **Argent : 1 point** par série de **3 thalers**.
- **Usines/Technologies reliées** : si un joueur possède des Usines directement reliées par une route et/ou des Technologies directement reliées par une ligne, il reçoit **3 points pour chaque connexion** (voir le résumé des connexions sur l'aide de jeu).
- **Cases Bonus** : Chaque **case Bonus** (Port, Gare, Station de pompage, Station électrique) possédée rapporte **2 ou 3 points** (suivant le multiplicateur) pour chaque Usine du joueur connectée à cette case. Les cases Bonus sont connectées aux Usines comme suit : Ports par la rivière, Gares par les voies, Stations de pompage par les pipelines et Stations électriques par les lignes électriques. Les cases Bonus et les Usines ne doivent pas nécessairement être directement adjacentes.  
*exemple : un joueur possède 3 cases Bonus «Port» (3 fois 2 points) et 4 Usines qui sont attenantes à la rivière et donc connectées aux Ports. Chaque Usine rapporte donc 6 points, soit au total 24 points de bonus.*
- **Jetons Joker inutilisés** : **2 points** par jeton Joker inutilisé.
- **Subvention utilisée** : **-5 points**.

Les points sont comptés immédiatement sur la piste de prestige. Le joueur avec le plus de prestige remporte la partie.

En cas d'égalité, le joueur avec le plus de jetons Propriété sur le plateau l'emporte. En cas de nouvelle égalité, le joueur avec le plus d'argent l'emporte.

### À propos de l'auteur : Michael Schacht

Michael est un auteur professionnel, mais aussi un amoureux de la musique et du vélo. Il a plus de 100 jeux à son actif dont le plus célèbre a remporté le jeu de l'année allemand en 2007.

Sur [www.michaelschacht.net](http://www.michaelschacht.net) il offre fréquemment des extensions et des bonus pour ses jeux.

