

U.S. TELEGRAPH



REGLES DU JEU

Un cavalier de la compagnie du Pony Express qui transporte entre deux relais le courrier venu de loin, salue les ouvriers qui construisent les derniers tronçons de la ligne de télégraphe. Celui-ci va permettre pour la première fois la liaison d'une seule traite et à grande vitesse entre la Californie et le reste des États-Unis : "la Transcontinental Telegraph" (ou "U.S. Telegraph").

Ce gigantesque projet lancé le 20 septembre 1860 par la "Western Union Telegraph Company" va révolutionner les communications et entraîner un développement considérable des villes du centre et de l'ouest américain. La construction a commencé à Salt Lake City (Utah) et s'est déplacée simultanément vers l'est et l'ouest.

Le Pony Express a cependant continué à couvrir les chaînons manquants pendant la construction jusqu'à son inauguration le 24 octobre 1861. Cette ligne originale a été exploitée jusqu'en mai 1869, lorsque le chemin de fer transcontinental a été achevé à son tour. Les lignes télégraphiques ont ensuite été déplacées pour suivre son itinéraire mettant aussi un terme définitif à l'existence du Pony Express, le courrier étant dorénavant acheminé par le train et les informations par le télégraphe électrique.



PRESENTATION DU MATERIEL

→ 4 **Grandes Villes** (tuiles hexagonales en relief)



→ 80 **Ressources**
(Cartes de 4 types en 20 exemplaires chacun)



→ 22 **Régions**
(tuiles composées de 7 *Terrains* de forme hexagonale avec ou sans *Ressource*)



→ 15 **Ouvriers**
(meeple en bois)



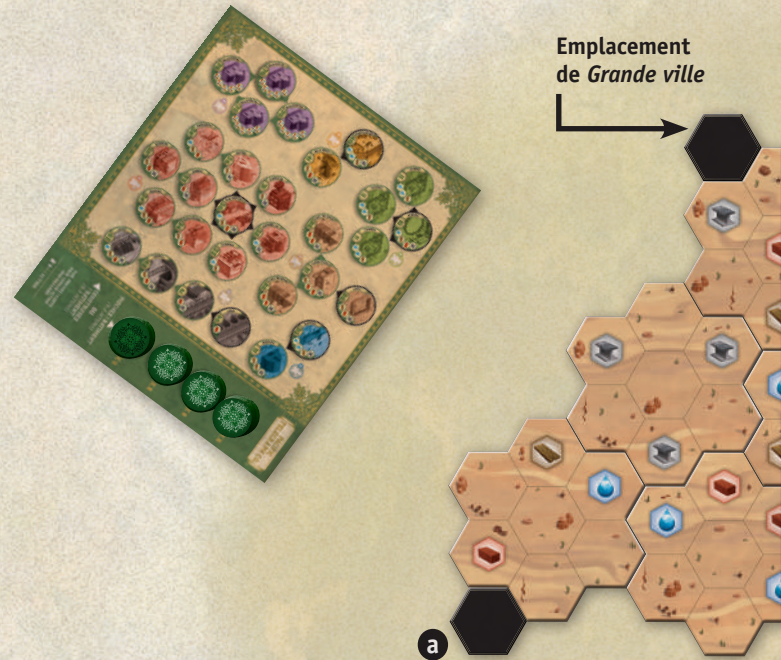
→ 120 **Bâtiments** (30 jetons de chaque couleur, 6 *Bâtiments* de base à dos noir et 24 *Bâtiments* à dos blanc)



→ 4 **Plateaux individuels**
(1 par couleur présentant chacun 7 *Projets de constructions*)



→ 120 **Marqueurs de construction**



Emplacement de Grande ville

MISE EN PLACE

Lors de la première utilisation du jeu, détachez soigneusement à la main toutes les tuiles cartonnées de leurs planches prédécoupées.

• ÉLÉMENTS COMMUNS :

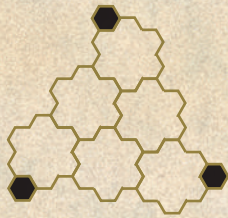
- a Sortez de la boîte autant de *Grandes Villes* que de joueurs.
- b Mélangez les *Régions* et placez-les face cachée, en une pile éloignée du centre de la table. Piochez en fonction du nombre de joueur :
 - à 2 joueurs, 4 tuiles *Régions*
 - à 3 joueurs, 6 tuiles *Régions*
 - à 4 joueurs, 8 tuiles *Régions*

Placez les *Grandes Villes* et les *Régions* au centre de la table selon le nombre de joueurs pour former le *Plateau de jeu* :

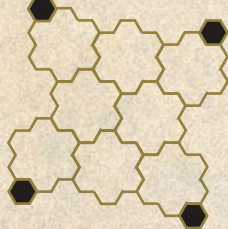
2 joueurs



3 joueurs



4 joueurs



Prévoyez de la place autour de cette disposition de départ car la zone de jeu peut s'étendre durant le cours du jeu.

- c Mélangez les cartes *Ressource* pour composer une pioche que vous placez face cachée à côté de l'espace de jeu.
- d Placez la réserve des *Ouvriers* sur un côté de la table.
- e Placez les *Marqueurs de construction* en une ou plusieurs réserves sur la table.

• ÉLÉMENTS INDIVIDUELS :

Chaque joueur choisit une couleur, puis sépare de ses 30 *Bâtiments* les 6 avec un dos noir des 24 avec un dos blanc ; puis mélange séparément les deux séries et les retourne face cachée.

Chaque joueur dispose alors devant lui :

- Son *Plateau individuel*
- 3 piles de 8 *Bâtiments* (dos blanc) et 1 pile de 6 *Bâtiments* (dos noir).



Puis chaque joueur pioche le 1er *Bâtiment* de chaque pile et les pose face visible à leur emplacement (même numéro) sur son *Plateau individuel*.

Choisissez le 1^{er} **joueur** au hasard, il pioche 4 cartes *Ressource*, le 2nd joueur en pioche 5, le 3^e joueur en pioche 6 et le 4^e joueur en pioche 7.

Mise en place pour 3 joueurs



BUT DU JEU

Le vainqueur est le premier joueur qui réussit :

- ↔ Soit à construire ses 30 Bâtiments.
- ↔ soit à connecter 2 Grandes Villes par une chaîne ininterrompue de Bâtiments de sa couleur.

PRINCIPE DE JEU

Chacun d'entre vous, à la tête d'une grande compagnie d'investissements, va participer à la fois au développement et au rayonnement de sa propre ville d'origine située sur le parcours du télégraphe (Denver, Omaha, Sacramento ou Salt-Lake City). Cela en finançant de nouveaux Projets de constructions comme l'édification de nouveaux Bâtiments importants, de nouveaux tronçons de chemin de fer et bien sûr d'une partie du Transcontinental Telegraph (ou U.S. Telegraph).

À chaque tour de jeu, vous pouvez construire de nouveaux Bâtiments sur des Terrains à condition de disposer des Ressources (eau, bois, argile, métal) nécessaires à leur édification et usage tout en cherchant, par un savant jeu de placement, à en diminuer le coût de construction. Si vous n'êtes pas en mesure de le faire (ou ne le souhaitez pas encore), vous pouvez les poser en position d'attente, sur votre Plateau individuel au sein des Projets de constructions.

Note : Construire vos Bâtiments sur des Terrains, en respectant les Chainages représentés par des flèches au sein des Projets de constructions vous permettra d'économiser bien des Ressources.

DEROULEMENT DU JEU

Une partie est une succession de tours (de nombre variable) où chacun joue l'un après l'autre dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par le 1^{er} joueur.

• ACTIONS DE JEU :

À votre tour de jeu, vous devez choisir entre deux types d'actions :

- ↔ soit **Piocher** : Piochez 0, 1 ou 2 Bâtiments.
- ↔ soit **Construire** : Construisez 0, 1, 2 ou 3 Bâtiments.

Note : Vous n'êtes pas obligé de faire toutes les Actions. Vous pouvez même n'en faire aucune.

Piocher des Bâtiments (0-2 Actions) : Pour chaque Action de Pioche, piochez 1 Bâtiment d'une des 4 piles Bâtiments de votre Plateau individuel et :

- soit construisez-le directement sur un Terrain du Plateau de jeu si vous pouvez fournir son coût de Construction (voir règles de Construction)
- soit placez-le face visible sur l'espace correspondant de votre Plateau individuel, si vous ne pouvez ou ne voulez pas le construire.

Cette action peut être réalisée 0, 1, ou 2 fois.

Construire un Bâtiment (0-3 Actions) : Pour chaque Action de Construction, choisissez un des Bâtiments face visible sur votre Plateau individuel, et construisez-le sur le Plateau de jeu en payant son coût de Construction.

Cette action peut être réalisée 0, 1, 2 ou 3 fois.

Votre tour prend fin lorsque vous avez joué toutes vos Actions ou que vous décidez de l'interrompre pour pouvoir piocher des cartes Ressource.



Marqueurs de construction. Chaque fois que vous construisez un Bâtiment sur un Terrain, posez un Marqueur de construction sur l'image de ce même Bâtiment de votre Plateau individuel. Cela permet de connaître à tout moment, quels Bâtiments sont déjà construits et lesquels restent à piocher.

Piocher des cartes Ressource.







Si vous ne réalisez aucune action, piochez 3 cartes Ressource. Si vous n'effectuez pas la totalité de vos actions disponibles, à la fin de votre tour, piochez autant de cartes Ressource que le nombre d'actions non réalisées.

Les cartes sont gardées secrètes dans votre main. Il n'y a pas de limitation au nombre de cartes que vous pouvez posséder. Lorsque la pioche de cartes est épuisée, mélangez immédiatement la défausse des cartes jouées pour former une nouvelle pioche.




Remarque : Piocher des cartes Ressource se fait à la fin du tour du joueur. Vous ne pouvez donc pas piocher ou construire un Bâtiment après avoir pioché des cartes Ressource.

• RÈGLES DE CONSTRUCTION

Il existe 4 Ressources : l'eau , le bois , l'argile  et le métal . Chaque Bâtiment possède un Coût de construction d'1 à 4 Ressources précises ou pour le « Télégraphe (n°70) » de 5 Ressources au choix. Le joueur doit défausser autant de cartes Ressources que demandées par le Bâtiment pour pouvoir le construire.

Le Bâtiment doit être placé sur un Terrain libre d'une Tuile Région.



Exemple : Pour construire le Bâtiment « Orpillage (n°40) », le joueur doit défausser 2 cartes , 1 carte  et 1 carte .



Réduction du coût (Ressources déjà présentes sur le Plateau de jeu)

Les Ressources présentes sur certains Terrains sous la forme de lacs (🌊), de forêts (🌲), de terres argileuses (🏠) ou de mines de fer (⚙️) permettent de réduire le nombre de Ressources à défausser au moment de la construction en fonction du principe suivant :

Réduisez le coût du Bâtiment de 1 Ressource équivalente pour la Ressource figurant éventuellement sur le Terrain où il est construit et pour chaque Ressource figurant sur les Terrains adjacents qui l'entourent.



Exemple : Pour construire le Bâtiment « Orpaillage (n°40) » au centre de cette tuile Région le joueur bénéficie de 1 Métal sur l'hexagone central et de 2 Eaux et 1 Métal sur les Terrains adjacents. Utilisant les 2 Eaux et 1 des 2 Métaux présents, il n'a donc plus à défausser qu'une unique carte « Bois » pour construire ce bâtiment.

Gratuité du coût (Chainage des Bâtiments)

Chaque joueur a sur son Plateau individuel 7 Projets de constructions, reconnaissables par leur couleur de fond et les possibilités de Chainages (flèches entre les tuiles et numérotations qui se suivent). La construction d'un Bâtiment est « gratuite » si vous réussissez à le construire sur un Terrain, adjacent au Bâtiment de votre couleur, situé juste en amont dans le Chainage représenté sur votre Plateau individuel.



Exemple 1 : Construire le Bâtiment « Tour de guet (n°22) » ne nécessitera aucune Ressource si vous le construisez sur un Terrain adjacent à celui où vous avez déjà construit votre Bâtiment « Poste frontière (n°21) ».

Exemple 2 : De même, enchaîner la construction des 3 Bâtiments n°61, 62 et 63 dans l'ordre croissant et en respectant la contiguïté de construction vous permettra de ne pas payer les Ressources nécessaires pour construire les n°62 et 63. Vous ne devrez donc payer que les Ressources nécessaires pour la construction du n°61, qui peut lui-même devenir gratuit si le joueur vient à le construire sur un terrain adjacent à son Bâtiment n°60 qu'il aurait déjà construit lors d'un tour précédent.

Exemple 3 : De même, les Bâtiments Télégraphe (n°70) coûtent 5 Ressources au choix, mais si vous parvenez à en construire un, adjacent à un autre, la règle de la gratuité du coût s'applique.

Cas des constructions qui ne peuvent pas être gratuites :

- ➔ **l'inversion :** le Bâtiment n°61 est construit après le Bâtiment n°62
- ➔ **le saut de construction :** le Bâtiment n°63 est construit sur le Terrain adjacent au n°61 (sans présence contigüe du Bâtiment n°62)
- ➔ **la mauvaise couleur :** le Bâtiment n°61 d'un joueur est construit sur le Terrain adjacent au Bâtiment n°60 d'un autre joueur
- ➔ **les Bâtiments de Base :** les 6 Bâtiments (à dos noir) n°10, 20, 30, 40, 50, 60 sont les bases de chaque Projet de constructions

Surcoût de Ressources (Nouvelle Implantation). Une Implantation sur le Plateau de jeu est constituée d'un ou plusieurs Bâtiments contigus appartenant à un même joueur. Lors de la création (et uniquement lors de la création) d'une nouvelle Implantation (construction d'un Bâtiment sur un terrain qui n'est adjacent à aucune construction de votre couleur), vous devez payer un surcoût de 1 carte Ressource de votre choix par Implantation de votre couleur déjà présentes sur le Plateau de jeu (sans compter la nouvelle). Deux Implantations d'une même couleur peuvent être regroupées en une seule lors de la construction d'un nouveau Bâtiment sur un Terrain qui les connecte.



Exemple : Le joueur vert a déjà deux Implantations sur le Plateau de jeu. Pour pouvoir construire le « Corral (n°11) » sur un Terrain qui n'est pas contigu à un autre Bâtiment de sa couleur, en plus des Ressources nécessaires, il doit se défausser de 2 cartes Ressources supplémentaires au choix.

Coût alternatif (Remplacement de Ressources). À tout moment dans le jeu, vous pouvez défausser 2 cartes Ressources (identiques ou non) pour fournir une Ressource d'un autre type. Vous pouvez le faire plusieurs fois pour la construction d'un même Bâtiment. Vous ne pouvez pas le faire avec les Ressources présentes sur des Terrains.

• BONUS PROJET DE CONSTRUCTIONS (LES OUVRIERS)



Lorsqu'un joueur construit le dernier Bâtiment d'un de ses Projets de constructions, (ils n'ont pas besoin d'être adjacents ou d'être dans la même Implantation), vous gagnez 1 Ouvrier. Vous pouvez l'utiliser (y compris dans le tour où vous l'avez gagné) pour obtenir une action supplémentaire du même type (Pioche ou Construction) que celle(s) que vous venez de jouer. Cet Ouvrier peut aussi être utilisé pour piocher 1 carte Ressource. Vous pouvez jouer plusieurs Ouvriers d'affilée dans le même tour. Un Ouvrier joué est remis dans la boîte.

Remarque : Si le joueur a déjà pioché au moins 1 carte Ressource durant son tour de jeu, un Ouvrier ne peut plus servir qu'à récupérer 1 carte Ressource supplémentaire.

• EXTENSION DU PLATEAU DE JEU :

Lorsque vous piochez le dernier Bâtiment d'une de vos piles, après l'avoir construit ou placé sur votre Plateau individuel, piochez une tuile Région et ajoutez-la au Plateau de jeu en veillant à ce que celle-ci soit au minimum en contact par un côté, même celui d'une tuile Grande Ville. Des espaces vides peuvent ainsi se créer entre les Régions.



FIN DU JEU

La fin du jeu intervient immédiatement dès qu'un joueur a :

- ➔ soit construit ses 30 Bâtiments sur le Plateau de jeu,
- ➔ soit relié, par une chaîne ininterrompue de Bâtiments à sa couleur, deux Grandes Villes.

Ce joueur est alors déclaré vainqueur et la partie prend fin immédiatement sans terminer le tour de jeu.



RÈGLES SOUVENT OUBLIÉES LORS DE LA PREMIÈRE PARTIE

- ➔ Un joueur peut défausser 2 cartes Ressource de n'importe quel type pour remplacer une carte Ressource requise.
- ➔ Lorsqu'un joueur crée une nouvelle Implantation, il doit s'acquitter d'un surcoût de Ressources égal au nombre d'Implantations déjà existantes.
- ➔ Lorsqu'un joueur a construit tous les Bâtiments d'un même Projet de constructions, il gagne un meeples Ouvrier.
- ➔ Lorsqu'un joueur pioche le dernier Bâtiment de l'une de ses 4 piles Bâtiments, il doit placer une nouvelle tuile Région pour étendre le Plateau de jeu.

CRÉDITS - Auteur : Marcel-André Casasola Merkle. **Team Super Meeple :** Sébastien De Poortere, Charles Amir Perret, Bernard Philippon, Alexandre Pierru, Arnaud Pierru.

Illustrations : Fabrice Weiss, Jules Dubost.

Rédaction et révision des règles : Bernard Philippon et Guillaume Gille-Naves

Direction Artistique : Igor Polouchine **Packaging :** ORIGAMES

Fabriqués en Chine par Whatz Games.

U.S. Telegraph est un jeu édité par SUPER MEEPLE 6, rue de la grange aux belles - 75010 Paris

©2018 SUPER MEEPLE. SUPER MEEPLE et son logo sont des marques déposées de Super Meeple.

