Continental Divide

Domptez le continent américain ! La guerre civile est terminée ! L'Amérique ambitionne de relier l'océan atlantique à l'océan pacifique grâce aux chevaux de fer et à leurs rails d'acier. Cela permettra l'ouverture de vastes terres pour des millions de citoyens aventureux, qui ont été épuisés par cette guerre. Ce jeu sur les chemins de fer traverse le Mississippi marécageux pour se terminer sur les côtes de Californie. Chaque joueur endosse le rôle d'un président de chemin de fer, et va construire ses voies ferrées à travers les vastes plaines, les hautes chaînes de montagnes, les déserts brûlants et les forêts denses de l'Ouest américain, pour traverser cette division continentale.

Continental Divide *n'est pas un jeu de chance ou de hasard, mais une compétition acharnée dans laquelle vous ferez appel à l'intelligence, la perspicacité et la ruse. En tant que créateur de ces chemins de fer, beaucoup de décisions vous attendent, comme quelles routes créer, comment capitaliser, et quels objectifs se fixer – à court et à long terme. Ce classique des temps modernes permet de relever tous les défis qu'ont rencontrés ces capitalistes bâtisseurs d'empires et qui ont fini par créer une superpuissance moderne.*

3 à 6 joueurs • 120 minutes • à partir de 14ans

CONTENU

1 plateau de jeu
288 cubes de chemins de fer, 36 dans chacune des 8 couleurs.
80 actions des chemins de fer, 10 pour chaque chemin de fer
1 pile rouge de 6 cartes pour l'ordre du tour de jeu
1 pile bleue de 6 cartes pour l'ordre de tour de jeu
8 cartes de charte, 1 pour chaque chemin de fer
1 locomotive pour les tours de jeu
L'argent E•G•G
Ces règles

MISE EN PLACE DU JEU

Dépliez le plateau de jeu et donnez à chaque joueur de l'argent :

- 3 joueurs – 80$
- 4 joueurs – 60$
- 5 joueurs – 48$
- 6 joueurs – 40$

Placez la locomotive pour compter les tours de jeu sur la case 1 du plateau de jeu [A].

Étant donné que beaucoup de cartes pour l'ordre du tour de jeu (chacune bleue et rouge) sont utilisées par les joueurs dans ce jeu, remettez les cartes d'ordre du tour en trop dans la boîte. Mélangez les cartes d'ordre du tour bleues. Chaque joueur en prend une au hasard, et la place devant lui face visible. La partie commence par le joueur qui a la carte d'ordre du tour 1.

TOUR DE JEU

Le joueur qui a la carte d'ordre du tour #1 a une chance pour acheter une action et ensuite pour construire une voie ferrée.
Ensuite le joueur qui a la carte d'ordre du tour #2 a aussi une chance, et ce ainsi de suite

jusqu'à ce que tous les joueurs ai joué un tour.
• Acheter un action de chemin de fer
• Construire une voie ferrée

Après que chaque joueur ait joué un tour, ces actions générales sont réalisées dans l'ordre suivant :
• Payer des dividendes
• Fin de la partie ?
• Avancer la locomotive pour les tours de jeu
• Déterminer l'ordre du tour de jeu

ACHETER DES ACTIONS DE CHEMINS DE FER
Un joueur peut acheter une/des action/s d'un chemin de fer. Cela peut aussi bien être la première action d'un chemin de fer qui n'a pas été commencé (les joueurs n'ont pas d'action en main de ce chemin de fer) ou une action ou plus d'un chemin de fer existant (les joueurs ont déjà des actions en main de ce chemin de fer).

Acheter une action d'un chemin de fer qui n'a pas été commencé
Le joueur choisit la ville de départ du chemin de fer : Chicago, Memphis ou New Orleans. Le joueur place un cube de la couleur du chemin de fer sur un des trois hexagones faisant partie de la ville choisie. Le joueur prend un autre cube et le place sur la piste des revenus des chemins de fer sur la case 0 [A].

P2
Le joueur décide combien d'actions de ce chemin de fer seront émises (minimum 3, maximum 10). Les actions en trop sont remises dans la boîte à partir de ce moment. Le joueur prend une action de ce chemin de fer pour lui. Le joueur prend un des cubes et le place sur la piste des actions émises [C], sur le chiffre correspondant. Le cube restera sur cette case pour le reste de la partie.

Le joueur choisit la valeur de l'action du chemin de fer (minimum 10$, maximum 50$) et il place autant d'argent que nécessaire avec les actions. Remarquez que chaque valeur d'action doit être différente, deux chemins de fer ne peuvent pas avoir la même valeur pour leurs actions. Le joueur prend ensuite un cube et il le place sur la valeur de l'action [D] qu'il a payé. Le cube restera sur ce lieu pendant le reste de la partie, les valeurs des actions ne changent jamais.

Sur la carte de la charte du chemin de fer, le joueur laisse les actions non vendues dans la zone des certificats [E] et 12 cubes dans la zone de départ du chemin de fer [F]. Le reste des cubes sera disponible à mesure que le chemin de fer se développera vers l'ouest, dans la région centrale et dans la région ouest. Placez 10 cubes dans les zones « Disponibles après avoir construit dans la région centrale » [G], et « Disponibles après avoir construit dans la région ouest » [H] de la carte de charte. La réserve d'argent des chemins de fer est placée sur la trésorerie des chemins de fer, à droite de la carte de charte.

Acheter des actions d'un chemin de fer existant
Le joueur peut acheter une action ou plus d'un chemin de fer existant. L'argent donné pour payer va directement dans la trésorerie du chemin de fer.

Le coût minimum pour une action correspond à la valeur de l'action de ce chemin de fer (comme indiqué sur la piste des valeurs des actions) plus les dividendes qui devraient être

payés à ce moment. *Par exemple*, si le chemin de fer bleu a un total de 10 actions, une valeur initiale de 32$ et des revenus de 30$, (3$ de dividende), le coût minimum sera de 35$ par action. Un joueur peut choisir de payer plus que ce coût minimum.

CONSTRUIRE UNE VOIE FERRÉE
Le joueur peut construire une voie ferrée pour un chemin de fer ou plus. Ce joueur doit être l'actionnaire majoritaire (le joueur qui a le plus d'actions) ou doit être à égalité pour le titre d'actionnaire majoritaire pour pouvoir construire la voie ferrée de ce chemin de fer.

Chaque chemin de fer a un nombre de cubes pour construire les voies ferrées. Vous devez prendre un cube de ce chemin de fer dans la réserve des cubes disponibles de ce chemin de fer pour le placer dans un hexagone. Cela indique que ce chemin de fer a une voie ferrée dans cet hexagone. La voie ferrée construite doit renvoyer à la ville de départ de ce chemin de fer par la voie ferrée ainsi construite. Chaque chemin de fer ne peut avoir qu'un cube dans un hexagone.

Chaque hexagone possède un coût de construction (chiffre à gauche) et les revenus qu'il procure (chiffre à droite).

La voie ferrée construite pendant le tour d'un joueur doit être placée dans une ligne directe ininterrompue à partir d'un hexagone déjà construit. Le joueur choisit un hexagone qui a un cube de voie ferrée de ce chemin de fer.

COÛT DE CONSTRUCTION **REVENUS**

P3
Il peut construire une voie ferrée à partir de cet hexagone. La voie ferrée construite pendant le tour de ce joueur doit être construite en ligne directe à partir de cet hexagone.

Pas plus de 3 chemins de fer peuvent occuper un seul hexagone. Il n'y a pas de limites artificielles à combien de voies ferrées un joueur peut avoir construit pour un chemin de fer. Les seuls facteurs limitants sont les cubes inutilisés et disponibles de ce chemin de fer ainsi que son argent disponible. Seul le chemin de fer peut payer pour construire des voies, pas les joueurs.

Villes de départ
Les villes de départ (Chicago, Memphis et New Orleans) sont des groupes de trois hexagones distincts. Un chemin de fer peut occuper un seul hexagone d'une ville de départ. Les villes de départ ne génèrent pas de revenus.

Villes portuaires
Les villes portuaires (San Diego, Los Angeles, San Francisco, Portland, Seattle) fournissent une liaison transcontinentale, voir ci-dessous. Un chemin de fer ne peut occuper qu'une seule ville portuaire. Les villes portuaires ne peuvent avoir qu'un seul chemin de fer.

Régions Est, Centrale et Ouest
La carte est divisée en trois sections, à savoir la région est, la région centrale et la région ouest. Elles sont délimitées par une ligne rouge allant du nord au sud. Tous les chemins de fer commencent la partie dans la région est.

Lorsqu'un chemin de fer est commencé, il a 12 cubes pour construire sa voie ferrée.

Si le chemin de fer est construit sur un hexagone de la région centrale, il reçoit immédiatement 10 cubes supplémentaires. Ces cubes sont immédiatement utilisés pour continuer la construction de la voie ferrée.

Si le chemin de fer est construit sur un hexagone de la région ouest, il reçoit immédiatement les 10 cubes restants. Ces cubes sont immédiatement utilisés pour continuer la construction de la voie ferrée.

Traverser cette division continentale
Si un chemin de fer est construit sur un hexagone de la côte ouest de la division continentale, ses revenus sont augmentés de 10$.

Rappels des limites
• Un maximum de 3 chemins de fer par hexagone.
• Un maximum de 1 chemin de fer par hexagone de ville portuaire.
• Un chemin de fer ne peut occuper qu'un seul hexagone de ville de départ.
• Un chemin de fer ne peut occuper qu'un seul hexagone de ville portuaire.
• Un chemin de fer ne peut construire des voies ferrées qu'à partir d'un hexagone existant et seulement en ligne directe.

Après que chaque joueur a joué son tour il est temps de payer les dividendes.

La construction dans la région centrale débloque 10 cubes supplémentaires. La construction dans la région ouest débloque les 10 cubes restants. Traverser la ligne noire de division continentale fait immédiatement avancer le cubes de ce chemin de fer de dix cases sur la piste des revenus.

PAYER LES DIVIDENDES
Chaque chemin de fer existant paye des dividendes à ses actionnaires, et garde ce qui reste pour lui-même. Les dividendes sont payés à partir de la banque aux actionnaires et si possible au chemin de fer.

P4
Divisez les revenus actuels du chemin de fer (comme indiqué sur la piste de revenus des chemins de fer) par le nombre total d'actions. Arrondissez au supérieur. Cela représente la somme payée par la banque aux actionnaires pour chaque action de ce chemin de fer qu'ils possèdent.

Il est tout à fait possible que l'intégralité des revenus du chemin de fer ne soit pas totalement distribué aux actionnaires. Ce qui reste est gardé par le chemin de fer. Il est aussi possible que toutes les actions soient détenues par les joueurs, et parce que vous avez arrondis au supérieur, qu'ils reçoivent plus de revenus au total que ce que le chemin de fer génère comme revenus total.

Par exemple, le chemin de fer rouge a des revenus de chemin de fer de 15 et un total de 4 actions. Pete a une action, Dave en a deux et il reste une action sur le chemin de fer. 15/4 = 3,75, arrondi au supérieur, donc 4. Pete reçoit 4$, Dave reçoit 8$ et le chemin de fer reçoit le reste 3$.

Par exemple, le chemin de fer rouge a des revenus de chemin de fer de 15 et un total de 4 actions. Pete a une action, Dave en a deux et Vince en a une. 15/4 = 3,75, arrondi au

supérieur, donc 4. Pete reçoit 4$, Dave reçoit 8$ et Vince reçoit 4$.

Après que tous les dividendes aient été payés, il est temps de vérifier si la partie n'est pas terminée.

FIN DE LA PARTIE ?
La partie se termine à la fin du tour 8. Si c'est le cas, la partie est terminée et les points de victoire sont attribués. Reportez-vous à la partie « Attribution des points de victoire ».

AVANCER LA LOCOMOTIVE POUR COMPTER LES TOURS
Si la partie n'est pas terminée, avancez la locomotive pour compter les tours sur la case suivante. C'est maintenant le moment de déterminer le nouvel ordre du tour des joueurs.

DÉTERMINER L'ORDRE DU TOUR DE JEU
Deux séries différentes de cartes d'ordre du tour de jeu sont fournies pour faciliter ce choix. Une série est utilisée pour indiquer l'ordre du tour de jeu en cours, avec les cartes face visible devant les joueurs. La seconde série de cartes est utilisée pour indiquer le nouvel ordre du tour de jeu.

Le joueur qui a le chiffre de tour de jeu le plus élevé (#4 dans une partie à 4 joueurs), est le joueur qui jouera en dernier. Choisissez quelles cartes de tour de jeu vous voulez avoir pour le prochain tour. Les joueurs prennent donc la carte d'ordre du tour de l'autre série de cartes, et il défausse celle qui était devant eux. C'est ensuite au joueur joueur qui a le second chiffre d'ordre de tour de jeu le plus élevé, et ainsi de suite. Le joueur qui avait commencé ce tour prend la dernière carte de tour de jeu disponible.

Le vainqueur est le joueur qui a le plus de PV. Les égalités sont possibles. L'argent n'a pas de valeur, c'est juste un composant du jeu.

ATTRIBUTION DES POINTS DE VICTOIRE
Le vainqueur est déterminé par le nombre de PV qu'il a.
Chaque action de chemin de fer vaut :
1 PV si le chemin de fer est entré dans la région centrale.
1 PV si le chemin de fer est entré dans la région ouest.
2 PV si le chemin de fer a traversé la division continentale.
1 PV si le chemin de fer a une voie ferrée à San Diego.
1 PV si le chemin de fer a une voie ferrée à Los Angeles.
1 PV si le chemin de fer a une voie ferrée à Portland.
2 PV si le chemin de fer a une voie ferrée à Seattle.
1 PV si le chemin de fer a une voie ferrée à San Francisco.
1 PV si le chemin de fer n'a pas d'action invendue.

DES QUESTIONS?
Appelez-nous au (412) 586-4239 (Pittsburgh, PA, USA) ou
envoyez-nous un email à winsome@lanset.com

REMERCIEMENTS
Je veux remercier Eddie Robbins pour cette proposition excellente et originale.
Conception graphique et définitive par Winsome Games.
J'ai vraiment apprécié le soutien de mon père sur ce projet.
À George Bohrer, avocat en brevets, PTO Reg. #28000.
Merci à Taylor Culbertson pour son aide sur la campagne Kickstarter.

Continental Divide est la propriété de John Bohrer 2010.
Tous droits réservés.
Développement du jeu : Rick Soued
Illustration et conception graphique : Eric J. Carter
Continental Divide est une marque déposée de Winsome Games.
Rev 22/11/15
La licence de Continental Divide a été gentiment accordée à
Eagle Games par Winsome Games
Traduction française : Stéphane Athimon
Relecture des règles françaises :