

Age of Steam - Extension #1

Règles spéciales



Toutes les règles de base d'Age of Steam s'appliquent, à l'exception des quelques points ci-dessous.

CARTE D'IRLANDE (pour 3 et 4 joueurs seulement)

1. **Hexagones marrons** – Placer autant de cubes Marchandise qu'il y a de carrés blancs dessinés sur chaque hexagone marron. Aucune marchandise ne peut être livrée sur un hexagone marron. A part sur ce point, ces hexagones sont considérés comme des villes classiques. Toute autre lieu commence la partie avec 2 cubes Marchandise, y compris ceux situés en pleine mer nommés *England* (x2), *England & Wales* et *Scotland*.

Note : aucun nouveau cube Marchandise ne sera par la suite placé sur les hexagones marrons.

2. **Production de marchandises** – Placer des cubes Marchandise pour les villes blanches 1 à 6 (tableau de production de gauche) et pour les villes noires 1 et 2 seulement (tableau de production de droite).

3. **Marqueur de tour** – Placer le marqueur de tour sur la deuxième case de l'échelle de tour (*i.e.* le jeu dure un tour de moins que dans les règles de base).

4. **Nouvelles villes** – Aucune nouvelle ville ne peut être créée en cours de partie pendant la phase d'urbanisation (placer les tuiles noires de nouvelles villes dans la boîte, et ne pas utiliser les tableau de Production de marchandises les concernant – lettres A à H).

5. **Routes maritimes** – Un joueur peut construire une route maritime pour \$6 (cela revient à placer une tuile Rail). Il place alors un marqueur à sa couleur sur la liaison déjà dessinée sur la carte. Cette route maritime compte comme une tuile Rail hexagonale pour le décompte des PV et comme une liaison simple pour l'acheminement des marchandises. Les cubes Marchandise peuvent emprunter plus d'une route maritime, et donc quitter l'Irlande et y revenir (ou inversement). Un joueur ne peut construire qu'une seule route maritime à son tour de jeu.

6. **Barrières infranchissables** – Des liaisons ferroviaires ne peuvent directement toucher des côtés d'hexagones marqués d'un trait noir épais.

7. **Lieux bicolores** – *England & Wales* et *Scotland* sont des lieux bicolores, pouvant accueillir des livraisons de cubes Marchandise bleus ou rouges.

8. **Désurbanisation** – Un joueur choisissant l'action d'*Urbanization* peut, juste avant la phase d'acheminement des marchandises, enlever un cube de la carte et le remettre dans la réserve. Si un joueur oublie d'effectuer cette action avant le mouvement des marchandises, elle est perdue.

9. **Locomotive** – Un joueur choisissant l'action *Locomotive* n'avance pas son marqueur sur l'échelle *Engine Track*. Par contre, il peut augmenter la capacité de mouvement de sa locomotive deux fois pendant le tour, en n'effectuant aucun déplacement de marchandises en contre-partie (*i.e.* un joueur ne peut augmenter la capacité de sa locomotive de deux cases aux seules conditions d'avoir choisi l'action *Locomotive* et de n'effectuer aucun mouvement de marchandise). S'il le souhaite, il peut ne pas utiliser son action *Locomotive*.

10. **Marqueurs Ville** – Si un joueur épuise le stock des marqueurs Ville, plus personne ne peut construire sur les hexagones de villes intermédiaires, à moins d'utiliser les tuiles hexagonales prévues à cet effet (mais qui permettent moins de variétés).

CARTE DU SUD DE L'ANGLETERRE (de 4 à 6 joueurs)

1. **Urbanisation** – Retirer du jeu l'hexagone rouge de nouvelle ville, il ne pourra être placé en cours de partie (la seule ville rouge de la carte sera donc *London*).

2. Tout cube Marchandise rouge placé sur la ville de *London* doit être déplacé sur l'hexagone *North West* ou *North East*. Lancer le dé : sur un résultat de 1 à 4, un tel cube est placé sur *North West*, sur 5 ou 6, il va sur *North East*. Cela concerne également n'importe quel cube Marchandise provenant d'une production.

3. L'hexagone *North West* commence toujours la partie avec 3 cubes Marchandise.