

18 NewEngland

SETUP

- **Bank : \$12000** **3j : \$400 / 4-5j : \$280**
- Tirer au sort 10 des 15 compagnies mineures pour le 1^{er} SR. Les 5 autres sont mises de côté.

1^{er} SR : Lancement des 1^{res} compagnies mineures

Dans l'ordre 1-2-3-4-4-3-2-1-1-2-3-4-... chaque joueur effectue 1 des actions :

- Réserver une compagnie mineure (le joueur doit posséder le cash nécessaire pour la lancer).
- Fixer la valeur d'une compagnie mineure qu'il a préalablement réservée.
- Renoncer à toutes les compagnies mineures qu'il a réservé et passer pour ce SR.
- Passer (à condition de ne pas avoir de compagnie réservée et non lancée).

Le cours des compagnies mineures est fixé une fois pour toutes en plaçant un marqueur dans l'un des cercles jaunes disponibles. Elles sont lancées en payant 2x ce prix.

Lorsque tous les joueurs ont passé consécutivement le SR est terminé. Toutes les compagnies mineures lancées achètent un train 2 pour \$100 et placent leur home.

Le Priority Deal va au joueur auquel il reste le plus d'argent.

Stock Round suivants

Sell - Buy.

Seules les Cies mineures sont lancées aux SR, à une valeur encore disponible, pour 2x ce prix.

Les Cies publiques ne sont lancées que durant un Merger Round.

Les joueurs payent toujours le cours du marché pour les shares des compagnies.

Côté IPO : Le joueur paye à la banque, puis la banque paye la « PAR value » à la Cie.

60% max par joueur.

50% max au Bank Pool (dividendes à la banque).

Le cours ne descend que si le président vend.

Le cours ne monte pas, même si toutes les shares d'une Cie sont en jeu.

Merger Round

A partir de la Phase 3, les 5 Cies mises de côté peuvent être lancées, et les Cies mineures peuvent merger ou être converties en Cies publiques.

- Fusion de 2 Compagnies mineures **reliées** (ou partageant 1 hexagone)
 - Σ cours des 2 mineures (arrondi inférieur) = cours de la compagnie publique.
- Conversion d'une Compagnie mineure en publique
 - cours à \$100. Payer la différence x 2 pour la présidence de la nouvelle Cie.

Shares sur la Cie, côté IPO (jaune). **Lorsqu'elles sont achetées ou émises** ⇒ retournées côté blanc. **Le président peut immédiatement acheter des shares de la nouvelle compagnie.**

Operating Round

1 cycle = 1 SR + 2 OR

Compagnies mineures (par ordre de cours ↘)

- Posent 1 jaune ou 1 upgrade
- **Run** : Revenus partagés 50-50 entre la compagnie et le joueur.
- Trains

Compagnies publiques (par ordre de cours ↘)

- **A n'importe quel moment de son tour** : racheter 1 ou + actions au bank pool.
- Posent jusqu'à 2 jaunes ou 1 upgrade
- Placent 1 station
- **Run** : Les revenus sont distribués, retenus à 50 % (arrondi inférieur) ou à 100 %.
- Trains
- Emission de shares : Le cours recule d'1/share.

Runs/Trains

- Portée d'un train = nombre de villes (grandes et petites).
- Trains « **E** » : Les petites villes peuvent être ignorées.
- Les trains E d'une même compagnie se combinent.
ex : 5E + 8E ⇒ Revenus du 5E x 2.
- **Dividendes** ≥ Cours ⇒ +1
Dividendes ≥ 2xCours ⇒ +2
Pas de dividendes ⇒ -1
- **Compagnie sans train à la fin d'un OR** :
 - Mineure : Achat forcé ou liquidation Cie.
 - Publique : Achat forcé
⇒ Banqueroute possible.
- Achat entre Compagnies à \$1 minimum.

FIN

Banque vidée

⇒ à la fin du cycle d'ORs

Cours à \$500

⇒ à la fin de l'OR

Tous les joueurs ont fait banqueroute, sauf 1

⇒ immédiate