

1882 ASSINIBOIA

SETUP

- **Bank : \$9000**
- L'un des « extra trains » (3, 4, 5, 6) est tiré au sort. La carte **NWR** est placée juste après le 1^{er} train de ce type. Les « extra trains » sont tous écartés pour le moment (cf P2).
- Attribuer aléatoirement une share 10 % de CNoR, CPR, GTP, HBR ou QL à P4

PRIVATES

Enchères classiques, par palier de \$5. Argent bloqué jusqu'à la résolution.
Si tous passent, -\$5 sur la Private la moins chère, répétée si nécessaire (à \$0, achat obligatoire).

Les privées comptent dans la limite de certificats.

À partir de la phase 3, elles peuvent être vendues aux Cies publiques 0,5 à 2x leur valeur initiale.
Les emplacements liés aux Privates sont bloqués jusqu'à leur achat par une compagnie publique.
Elles ferment en phase 5 (et 6 pour P2).

P2 : Présidence SCR (cf plus bas)

P3 : Déplacer 1 station vers **NWR** (même non connecté). Si c'est la home ⇒ marqueur neutre.

P4 : Reçoit \$10 à chaque connexion traversant une rivière.

P5 : Présidence de CPR (ferme à l'achat de son 1^{er} train). Ne peut être vendue à une Cie publique.

Stock Round

Sell/Buy/Sell.

Pas de vente au 1^{er} SR.

1 seul achat par tour, sauf en **zone marron**.

Chaque action vendue fait baisser le cours.

60% pour lancer une compagnie publique.

60% max par joueur, sauf en **zone orange ou marron**.

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

Le propriétaire de P2 peut l'échanger contre la Présidence de SCR :

⇒ Clôture P2

⇒ Fixe le cours

⇒ Paye ½ présidence

⇒ Place la home sur un espace libre (non réservé) ou neutre.

⇒ Ajouter 1 « extra train » du type en cours.

À la fin du SR, le cours des Cies publiques détenues à 100% par les joueurs, monte.

Operating Round

Revenus des privées

Compagnies publiques, par ordre décroissant du cours de l'action

- Posent 1 ou 2 tuiles jaunes (2 jaunes ⇒ \$20) ou 1 upgrade
Chaque tuile jaune sur un hex **NWR** rapporte \$20 (après la paiement des coûts).
Les upgrades sont sans contrainte sur le tronçon ajouté.
Une nouvelle connexion entre 2 rives coûte entre \$20 et \$60 (cf plateau).
- Placent 1 station (la home ne compte pas).
CN n'a pas de home, elle utilise les stations neutres.
Le placement d'une station neutre est gratuit (Une seule neutre par tuile).

Run

- Le « fishing exit » peut être ajouté sans être compté comme une ville.
- Les revenus des actions du Bank Pool sont payés à la compagnie.
- Les D ont une portée infinie.

Trains

- Carte **NWR** révélée ⇒ Les tuiles jaunes sont retirées des hex **NWR**.
- Prix minimal des trains entre compagnies = \$1.
- Les trains en excès suite à un changement de phase, sont retirés du jeu.
- **Après l'achat du 1^{er} train 6**
 - Les D sont disponibles.
 - Les remplacements des 5 et 6 en D sont permis (les trains vont au bank pool).

FIN

Banqueroute d'un joueur / Cours à \$350 en fin de SR

⇒ immédiate

Le cours d'une Cie atteint \$350 en OR

⇒ à la fin de l'OR

Banque vidée durant un OR

⇒ à la fin du cycle d'ORs

Banque vidée en SR

⇒ à la fin du prochain cycle d'ORs

Aide de jeu proposée par JF Peyridieu pour BdmL