

Indonesia

Par joueur : 100 rupiah, 3 cartes ville (a,b,c) (6 à 2 j)

Placer les villes de l'ère a.

Placer les compagnies a sur la carte.

Tour de jeu

1. Nouvelle Ere

- S'il n'y a plus de Co ou alors d'un seul type
- Enlever celles qui ne peuvent plus démarrer
- Placer une ville (verte)/joueur (max 1 / province)
- Placer les nouvelles compagnies

2. Miser pour l'ordre du tour

- Une seule fois, dans l'ordre, 0 autorisé
⇒ banque (bloqué jusqu'à la fin)

3. Fusions (plusieurs rounds)

- Merger ≥ 2 pour annoncer une fusion
- Une Co ne peut fusionner qu'une fois / tour
- Fusion entre 2 Co de même type sauf...
- Riz + Epice \Rightarrow Siap Faji dans Eres b et c
- 1 / round jusqu'à ce que tout le monde ait passé

Enchères :

- Mini = nb de marchandises \times valeur
(valeur = 25 pour une fusion Riz + Epice)
- Incrément = nb de marchandises
- Un Slot libre (ou propriétaire d'une des deux Co) pour participer
- Paiement aux propriétaires des Co au prorata de leurs marchandises.

4. Acquisitions (plusieurs rounds)

- Prendre une tuile Co et la mettre devant soit
- Placer une marchandise ou un bateau
- 1 / round jusqu'à ce que tout le monde ait passé

5. Recherche et développement

- Slots = nb de Co
- Mergers = taille max totale des 2 Co impliquées
- Hull Player = nb de marchandises transportables / bateau (pour toutes les Co du joueur)
- Expansion = nb d'extensions possibles
- Turn Order = multiplicateur de mise (phase 2)
- Avancer un marqueur d'une case ou le Hull Player d'un autre joueur

6. Opérations (plusieurs rounds)

- Co de transport : Extension (Attention au max/ère)
- Co de production :
 1. Vente des marchandises (obligatoire).
Coût de transport = 5 / marchandise (Attention à la capacité / bateau = Hull Player).
 2. Revenus : nb marchandises \times valeur
 3. Etendre sa Co de production
Expansion gratuite et obligatoire si tout livré, facultative et payante (valeur marchandise \times nb d'extensions) sinon.
- Les revenus du dernier tour sont doublés
- 1 / round jusqu'à ce que tout le monde ait passé

7. Agrandissement des villes

- Pour les villes qui ont reçu toutes les marchandises produites, au maximum de leur capacité de consommation (verte=1, jaune=2, rouge=3 / type de marchandise).
- Enlever toutes les marchandises livrées

Fin

A la fin de l'ère c, en phase 1.

Le plus riche gagne (banque comprise).

L'ordre du tour départage les égalités.